

Máster en Artes Visuales y Multimedia

Facultad de Bellas Artes de San Carlos

Departamentos de Escultura y Pintura

La normalización de la experiencia: Irrupción en la racionalización de la vida cotidiana a través del arte y del humor

Proyecto Final de Máster

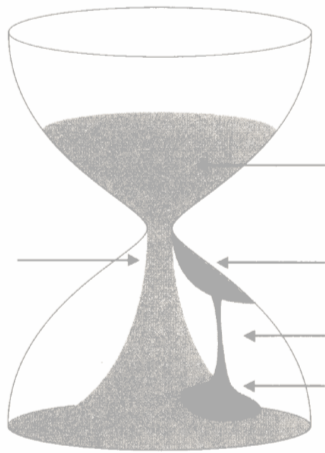


Figure 1. First, the hourglass is an isolated system: no sand enters, no sand exits.

Desarrollado por
YASMINA MORÁN CONESA

Dirigido por
MOISÉS MAÑAS CARBONELL

Valencia, Junio de 2010.



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



FACULTAD DE BELLAS ARTES DE SAN CARLOS

AVA
Artes Visuales & Multimedia
Universidad Politécnica de Valencia

AGRADECIMIENTOS

Este proyecto no hubiera sido posible sin la ayuda de mi tutor, Moisés Mañas, a quien debo agradecer su atención, gran apoyo y ánimo constante a lo largo de este trabajo, ayudándome a dar forma tanto a la teoría como a la práctica de este Proyecto Fin de Máster, guiándome en todo momento en este peculiar mundo de lo académico.

De igual manera, mis agradecimientos a todos los que me ayudaron a lo largo del desarrollo de este proyecto: En la concepción, desarrollo y montaje de la instalación "Naturaleza Muerta", a Francisco San Martín y Maria José Martínez del Pisón, y especialmente a Noé Bermejo, Jose Luis Velasco, y a Alicia Domínguez.

En la realización del corpus teórico, mis agradecimientos a Paz Tornero por sus consejos y ayuda, y a Pablo Asensio e Inés Parceró por su apoyo logístico.

Infinita gratitud a Eduardo Carbonell por su inestimable ayuda y paciencia a lo largo de todas las fases del desarrollo de este proyecto, y en especial por prestar (y demostrar) su excepcional habilidad para el humor en la obra "F.A.Q.", y por su imprescindible soporte técnico en el desarrollo de la instalación "Naturaleza Muerta".

Por último, mis agradecimientos a mis compañeros de la Tejedora CCEC por su paciencia y apoyo a lo largo de este tiempo, y a todos y cada uno de los miembros de mi familia. A mi padre, por su sentido del humor, y a mi madre, por su sabio consejo y su generosidad desmedida, siempre y en todo momento.

0. Introducción	5
OBJETIVOS	9
METODOLOGÍA.....	10
PARTE I. MARCO CONCEPTUAL DE ESTUDIO	11
1. La racionalización y normalización de la vida cotidiana.....	11
1.1. Contextualización histórica.....	11
1.2. La objetivación de la mirada: Racionalización en los sistemas de Representación.....	24
1.3. Articulación social, racionalización y pensamiento positivista y emancipación en el contexto actual.....	30
1.3.1 La clase alta del conocimiento: Pensamiento técnico y positivista en nuestra sociedad	31
1.3.2 El consumo como heredero de la tradición emancipadora	33
2. Producción material y tecnológica como materialización ideológica de la racionalización.....	39
2.1 Producción objetual: Utilidad, materialización de un concepto	39
2.2. Afectividad y efectividad en la producción objetual.....	42
2.3 Elogio de lo inútil.....	47
2.4 Producción tecnológica y racionalización	52
2.4.1 Interactividad como una de las bellas artes.....	53
2.4.2 El resurgir de la objetivación en la imagen digital y el espacio contemporáneo	60
2.4.3 Relaciones entre el espacio virtual y el espacio físico: la realidad mixta	65
3. Desplazamiento del sentido: Humor, absurdo y experiencia estética como disrupción de la normalización de la vida. (a modo de referentes)	69
3.1. Contextualización histórica.....	69
3.2 La tradición del arte crítico: las políticas estéticas	71
3.2.1 La tradición utópica.....	73
3.2.2 La tercera vía.....	101

3.3. El uso del humor en el arte como dislocación del sentido unitario.	104
PARTE II MARCO PRÁCTICO DE ESTUDIO.	125
4. ¿Y esto a qué viene? Ubicación de los resultados prácticos en este marco.	125
4.1 Introducción	125
4.2 ¿Por qué estaría mal? Naturaleza muerta	126
4.2.1 Introducción.....	126
4.2.2 Descripción y funcionamiento	129
4.2.3 Descripción técnica y tecnológica.....	132
4.2.4 Proceso de construcción	137
4.2.5 Programación.....	142
4.2.6 Imágenes de la obra	149
4.2.7 Repercusión	155
4.3 F.A.Q. Manual para una vida sencilla.....	156
4.3.1 Introducción.....	156
4.3.2 Descripción y funcionamiento	159
4.3.3 Versiones de la pieza	159
4.3.4 Repercusión	165
5. Conclusiones.....	167
6. BIBLIOGRAFÍA.....	173
6.1. Bibliografía General.....	173
6.2 Bibliografía Específica.....	175
6.3. Recursos Audiovisuales consultados.....	177
6.4. Recursos en red consultados.....	179
6.5 Fichas de referentes	186

0. Introducción

Que las cosas sucedan de esta manera y no de otra, es sin duda lo que hace de lo cotidiano un continuum reconfortante y tedioso a partes iguales. Que el objeto a vaya a toparse con el objeto b debido a la ligera pero suficiente inclinación de la superficie en la que ambos se hallan, es algo que no merece la pena ni mencionar. Que al observar esto o cualquier otra cosa miremos sin ver, se debe a que, de hecho, es como si ya lo hubiéramos visto (qué más da cuando, si ayer, si ahora, si mañana antes de comer...). Que esta tranquilidad anodina se haga canto, no es ya signo de alegría sino de resignación.

Flacos sucesos, causas y efectos, reacciones, consecuencias, normas, leyes,... que existen porque son pensados y que, por supuesto, son pensados porque existen.

El modo en el que nuestra vida cotidiana se encuentra normalizada, configurada por una visión del mundo positivista y racionalizadora, es un universo conceptual que me viene interesando y sobre el que vengo trabajando más tiempo del que quizás había sido consciente; anteponiendo a esta realidad acomodada, pero aburrida, una práctica artística que confía en el humor como eficaz revulsivo.

Este proyecto Fin de máster trata esta cuestión desde un estudio teórico y práctico que gira en torno a dos prácticas artísticas independientes que operan en este sentido. Por un lado, la instalación interactiva “¿por qué estaría Mal? (Naturaleza Muerta)” (que llamaremos a partir de ahora “Naturaleza Muerta”) y por el otro, la videoinstalación “F.A.Q, Manual para una vida sencilla” (a la que nos referiremos desde ahora como “FAQ”), ambos trabajos iniciados durante el máster AVM, modelos prácticos que han sido desarrollados y expuestos en diferentes espacios expositivos.

Es por lo anterior que este proyecto corresponde a la tipología de proyecto aplicado que podemos ubicar en las líneas de investigación de “Estudios de cultura visual”, “Narrativas interactivas” e “Interacción humano-máquina” del presente Máster.

La instalación “*Naturaleza Muerta*”, por su parte, intenta abordar la normalización de la vida desde la normalización de la mirada, preguntándonos de qué manera nuestras expectativas hacia las cosas, basadas en la costumbre, hacen que ya no esperemos que suceda nada extraordinario. Para ello, utilizaremos la figura de la naturaleza muerta o bodegón, paradigma de la mirada costumbrista, en una imagen proyectada que mediante la rotación de un marco de cuadro -enfrentado a la misma- por parte de usuario, rotará a su vez desplazándose los objetos del bodegón, a veces siguiendo un movimiento normal (las leyes de la naturaleza) pero otras moviéndose con arbitrariedad, de una manera anormal.

La segunda pieza parte del corpus práctico de este proyecto, “*FAQ*”, trata la normalización de la experiencia que se produce en la relación con las cosas que nos rodean, en términos de utilidad y eficiencia, y sobre la forma en que dicha normalización se efectúa en la actividad consumidora. Nos preguntamos, dado que los manuales de instrucciones básicamente escriben el guión de nuestra vida cotidiana, al describir nuestras relaciones con todas las cosas que nos rodean de una manera perfectamente tipificada, ¿por qué no aplicar la lógica de manuales de instrucciones a toda clase de objetos cotidianos, y así, neutralizar su lógica tecnocientífica? Con esta pregunta en mente, emprendimos esta tarea, utilizando objetos cotidianos leeríamos instrucciones de diferentes manuales de instrucciones, en las que nos basaríamos para relacionarnos con las cosas. Esto lo grabaríamos en vídeo. EL resultado son dos versiones de vídeo monocanal y un proyecto de instalación multipantalla. En todos los vídeos el mismo actor lee tales instrucciones en voz alta y las sigue para relacionarse con objetos tan variados y fútiles como, por nombrar algunos, palillos de dientes, manojos de espárragos, zapatillas deportivas, o un paquete de bizcochos.

La temática global presente en las dos prácticas que acabamos de introducir, la de la normalización de la experiencia y su subversión a través de la práctica artística y el humor, en el que confían ambas experiencias, será abordada sin pretender ofrecer una visión total y exhaustiva, dada la amplitud de la misma, sino más bien disponer sobre la mesa sus características principales, entresacando con mayor profundidad aquellos bloques conceptuales que facilitan el análisis de los dos modelos prácticos en su relación con dicha temática, y que de paso, nos sirven para acotar este marco conceptual.

De esta manera, desde la estructura del corpus teórico tratamos de ofrecer una visión general del tema: En el primer capítulo, denominado ***La racionalización y normalización de la vida cotidiana*** indagaremos sobre cuál fue el caldo de cultivo necesario para que el pensamiento científico-técnico se volviera dominante en nuestra sociedad: el desarrollo de ciencia y técnica modernas, el proceso de la ilustración en la que progreso tecnocientífico acompañaría, idealmente, al progreso humano, y su desembocadura en el sistema capitalista y el estado moderno donde el desarrollo de la alianza entre técnica y ciencia se vuelve indispensable, donde la vida pasa también a racionalizarse y normalizarse.

En este mismo capítulo veremos también cómo la representación renacentista ya inaugura una mirada científica y objetivadora, instalando matemática (geometría) y técnica (artilugios ópticos) en el proceso de creación de imágenes; inaugurando un espacio racionalizado y una visión del mundo como objeto de dominio, representación que se nos ofrece como real con el perfeccionamiento del naturalismo que trajo la pintura al óleo.

Por último, en este primer capítulo apuntaremos cómo en las sociedades postindustriales se hereda la fe en el progreso científico-técnico, dominado por la creencia de que ciencia y técnica poseen un status de racionalidad superior; veremos cómo también se hereda el ideal de emancipación

individual de la Modernidad, pero trasmutado a la libertad de elección de la economía de mercado, y veremos cómo pensamiento tecnocientífico y consumo se alimentan mutuamente para ejercer un condicionamiento polifacético de la vida cotidiana.

En el siguiente capítulo, llamado ***Producción material y tecnológica como materialización ideológica de la racionalización***, estudiaremos la ligazón entre la producción (material y tecnológica), y el pensamiento tecnocientífico y la actividad consumidora en nuestra sociedad; observaremos las consecuencias de la producción tecnificada en nuestra relación cotidiana con las cosas, observando cómo las estrategias de mercadotecnia hacen llegar, mediante diferentes medios, el discurso de la utilidad y eficiencia, discurso que mediará entre los objetos y nosotros de una manera hegemónica, aunque buscaremos algunas corrientes o tendencias, artísticas o no, que promueven un uso de las cosas no racional ni basado en criterios de funcionalidad.

Para finalizar este capítulo, prestaremos especial atención a la producción tecnológica y su uso desde la racionalidad instrumental; en el uso de estructuras interactivas como forma de hiperrealismo que escenifica una participación ciudadana. También haremos hincapié en diferentes maneras contemporáneas de objetivación de la imagen y del espacio: en el resurgimiento de la perspectiva, en el desarrollo de las interfaces gráficas de usuario, en el auge de disciplinas como la visualización de datos, o en el desarrollo de tecnologías de *realidad mixta*, donde se mezclan realidad física y realidad virtual.

A lo largo de esta sección confrontaremos este uso de la tecnología desde la racionalidad instrumental, con un uso de la tecnología no interesado, crítico, lúdico o creativo, para lo que aportaremos diferentes ejemplos de este uso.

Por último, dentro el corpus teórico de nuestra tesis de máster apuntamos un tercer bloque o capítulo denominado ***Desplazamiento del sentido: Humor***,

absurdo y experiencia estética como disrupción de la normalización de la vida, el cual hace hincapié en estudiar la posibilidad de subversión a la normalización de la experiencia y al predominio del pensamiento técnico desde la práctica artística y el humor, rastreando esta oposición dentro de una acotación temporal, la del arte del siglo XX hasta la actualidad, en la que encontraremos esta oposición finamente tejida, dibujando esta oposición, en gran medida, la historia del arte de este periodo en dos líneas o lógicas estéticas del arte, que son porosas y se retroalimentan. Por un lado, seguiremos la línea utópica, la de aquellos que creen en el arte y la cultura como capaces de una transformación social, y por otro, la de aquellos que, desde la especificidad del arte, utilizan éste como revulsivo a dicha normalización de la vida; veremos como ambas tendencias tendrán en el humor un aliado de excepción, pero será en la última donde se cultive un humor en estado puro, un humor como lugar común, elemento multiplicador, catalizador y estratégico para esa subversión.

OBJETIVOS

Los objetivos de este trabajo teórico/práctico, fueron muchos y variados, pero podemos matizar en cinco puntos aquellos que nos parecieron de naturaleza imprescindible para la totalidad del proyecto.

- Contextualización mediante estudio introductorio y análisis teórico-bibliográfico de fuentes de pensamiento y ensayos cercanos a la cuestión de estudio del objeto de estudio, haciendo hincapié en aquellos contenidos referentes a conceptos de racionalización y normalización del entorno de la cotidianidad,
- Análisis de la imbricación del pensamiento técnico en dicha cotidianidad y su penetración hacia la *tecnologización* del pensamiento.

- Presentación y debate de la cuestión de la operación o ruptura dentro de dicho entorno mediante la experiencia estética: arte y humor como capacidades para un desplazamiento de la normalización de lo cotidiano.
- Estudio introductorio y análisis de experiencias artísticas contemporáneas de temática cercana o referencial a los objetivos de estudio.
- Dar forma a nuestro estudio a través de dos propuestas artísticas denominadas “*Naturaleza muerta*” y “*FAQ*” que nos permitan experimentar con los conceptos estudiados en una manera física, tangible y directa.

METODOLOGÍA

La metodología empleada para diseñar, estructurar, organizar y ejecutar este estudio es diversa. Hemos trabajado con un modelo descriptivo cualitativo deductivo, describiendo y analizando casos y referentes, seleccionando los aspectos más destacados y deduciendo de lo general, para ir a lo concreto de nuestro tema de estudio.

Para su mejor entendimiento y también como reflejo de cómo hemos trabajado, hemos enmarcado el trabajo en dos grandes bloques. El primero, que denominamos *Marco conceptual*, donde recogemos los resultados de nuestro análisis histórico, filosófico y referencial del objetivo de estudio de la propuesta de tesis; el segundo bloque es el *Marco práctico* donde presentamos detalladamente las dos propuestas prácticas de carácter artístico de esta tesina de Máster, su programación, su tecnología, estructuras, esquemas y registros fotográficos.

Existe también una tercera parte de vital importancia para el tema de estudio en cuestión. Nos referimos a la zona bibliográfica que recoge todo el material consultado *online* y *offline* para la elaboración de este trabajo y que podrá ser utilizada por futuros investigadores.

PARTE I. MARCO CONCEPTUAL DE ESTUDIO

1. La racionalización y normalización de la vida cotidiana.

1.1. Contextualización histórica

Imaginar el mundo occidental sin la centralidad de la racionalidad extendida por la ciencia y la técnica es a duras penas concebible. Este pensamiento se encuentra tan finamente entrelazado en la organización social, en el día a día y en nuestra manera de pensar, que encontramos difícil sustraerlo del propio tejido de nuestro pensamiento y comportamiento, donde en ocasiones se nos olvida su carácter inventado, no inherente, fruto de una evolución histórica en las sociedades occidentales.

Hay muchos tipos de racionalidades, y la racionalidad no es de dominio único del hombre occidental, pero no nos interesa tanto aquí hacer un recorrido por los diferentes tipos de ésta, sino detenernos ante el tipo de racionalidad que desde la modernidad -aunque con unos antecedentes mucho anteriores- ha llegado a configurar en nuestros días la visión tecnocientífica que actualmente predomina en nuestras sociedades, y como esto habrá llevado a la configuración de una realidad normativada y normalizada.

Lo que nos interesa es estudiar de qué manera una forma particular de ver el mundo se ha asentado en el pensamiento occidental como un condicionamiento, como un modo de ordenar la realidad y la experiencia sobre el mismo, a través de diferentes mecanismos de organización social. Para ello, realizaremos una panorámica -que no pretende ser exhaustiva-

sobre la línea que traza el advenimiento y expansión de la racionalidad instrumental, la racionalidad que hace uso del pensamiento racional adecuando el uso de medios para la consecución de unos fines determinados, y que habría alcanzado a multitud de ámbitos de la organización social.

Es difícil separar la idea de racionalidad de la historia de la cultura del mundo occidental, para lo que nos tendremos que remontar a la Grecia clásica (siguiendo el recorrido propuesto por la historia de la razón que el filósofo Francois Châtelet¹ propone), en la que el sistema político de la democracia hace del uso de la palabra un arma fundamental para el ciudadano, con igualdad para participar e intervenir en las asambleas que deciden el destino de la ciudad. El desarrollo de técnicas como la dialéctica y la retórica hacen del uso del razonamiento hablado un arma social, que se refleja en la etimología de la palabra *Logos* (en griego **λόγος**): la palabra en cuanto meditada, reflexionada o razonada, la palabra como "*Discurso que da razón de las cosas*"².

Este predominio de la racionalidad a través de la palabra y el discurso no será interrumpido durante la Edad media, en contra de lo que comúnmente se suele argumentar como "oscurantismo", mediante la teología, "*empresa de racionalización ejemplar*"³, como la denomina François Chatelet, la cual consiste "*en demostrar la luz sobrenatural gracias a los medios de la luz natural*"⁴.

Lo que constituirá un salto cualitativo y vital para el tipo de racionalidad industrial que reside entre nosotros, es que con los inicios de la física

¹ CHÂTELET, F. *Una historia de la razón : conversaciones con Émile Noël, Pre-textos*. Valencia, 1998

²En DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA.[en línea] [consulta: 13/5/2010]. documento html en http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=Logos

³Ibid. CHÂTELET, F. p. 79.

⁴ Ibid. CHÂTELET, F. p. 80.

moderna -la empresa copérnico-galileana-, y especialmente con Galileo, no se utilizará más el lenguaje cotidiano para elaborar esta razón, sino que se tomará el lenguaje matemático como modelo, el modelo matemático como visión de un mundo de una racionalidad transparente, un mundo inteligible, abarcable por la inteligencia, diseccionable en unidades simples.

Galileo proporciona la idea de un universo unificado, regido por similares normas (hasta el momento predominaba la idea de una división en la ciencia natural: la de lo supralunar, y lo infralunar, regidos ambos por diferentes normas). Según Chatelet, ahora *“la ciencia de lo real ya no es una ciencia descriptiva; se vuelve explicativa; capaz de desarrollarse, gracias a la matemática, por deducción, por interpolación, es decir, imaginando lo que no se ve, o por extrapolación, es decir, desarrollando en el marco de la experiencia posible lo que es dado en la experiencia actual”*.⁵

Descartes, se propone hacerse valedero de la revolución copernico-galileana, e inicia una tarea: que el hombre pueda dominar la naturaleza:

*“[Mis descubrimientos en física] me han hecho ver que es posible llegar a conocimientos muy útiles para la vida y que, en lugar de esta filosofía especulativa que se enseña en las escuelas, es posible encontrar una práctica por medio de la cual, conociendo la fuerza y las acciones del fuego, del aire, de los astros, de los cielos y de todos los demás cuerpos que nos rodean, tan distintamente como conocemos los oficios varios de nuestros artesanos, podríamos emplearlos de la misma manera en todos los usos para los que resultan apropiados, y así hacernos como dueños y poseedores de la naturaleza.”*⁶

Así matemática, física y razón forman una alianza fiel para derrocar la superstición y el oscurantismo medieval, pero también para borrar todo lugar a lo fantástico o mítico. El trabajo de tal alianza para perseguir el

⁵ Ibid. CHÂTELET, F. p. 82.

⁶ DESCARTES, R. *Discours de la méthode*, en *Oeuvres et Lettres*. Gallimard, "Bibl. de la Pléiade", p.168. citado en Ibid. CHÂTELET, F. p. 74.

milagro, como encarnación de la superstición y de la ignorancia, se explica gráficamente en lo que Paul Hazard⁷ considera uno de los momentos claves del inicio de la época moderna: el paso del cometa *Halley* en 1680. Para el pueblo, el cometa auguraba malos designios⁸, contra lo que el filósofo Pierre Bayle arremete con dureza, atribuyendo esto a un fenómeno natural, rescatando ciencia y física como forma de comprensión de la naturaleza.

No es tan solo este acontecimiento astronómico clave, sino la repercusión que el pensamiento de Bayle tuvo, sirviendo para escenificar el cambio de pensamiento que pasa del oscurantismo de la religión y la magia a otro que es recogido en la Ilustración, en la que se inaugura una fe inédita en la capacidad del hombre para dominar y transformar el mundo a través de la Razón, y consecuentemente en el progreso permanente del hombre: todo ser humano tiene el derecho y también el deber de atreverse a pensar, así lo proclama Kant en el texto clave para comprender la ilustración que es el artículo *“Respuesta a la pregunta: ¿Qué es Ilustración?”*:

*“Sapere alude! ¡Ten el valor de servirte de tu propio entendimiento!, he aquí el lema de la Ilustración”*⁹.

La Razón sería entonces el instrumento que iluminaría las sombras de la ignorancia, en un progresivo avance del individuo saliendo de su *“culpable minoría de edad”*, hacia su emancipación, donde cada individuo pensaría y decidiría por si mismo. Este ideal será para Kant un proceso en realización continua, sin fin, que guiará los ideales de la modernidad, (y que tendrá sus mutaciones y perversiones, como veremos, en la sociedad postindustrial).

⁷ HAZARD, P. *La crisis de la conciencia europea (1680-1715)*, Pegaso. Madrid, 1941 pp. 135-40.

⁸ *“Journal des Savants, lunes 1 de enero de 1681: Todo el mundo habla del cometa, que es sin duda la novedad más importante del comienzo del año. Los astrónomos observan su curso y el pueblo le hace presagiar mil desventuras.”* en HAZARD, P. *Ibid.* p. 135.

⁹ KANT, I. *“Respuesta a la pregunta: ¿Qué es la ilustración?”* En *¿Qué es Ilustración?*. Tecnos. Madrid, 1988 p. 9

Naturaleza humana y naturaleza racional pasan a identificarse, decir “hombre” es lo mismo que decir “hombre o ser racional”. La idea de progreso tiene un lugar central en la Ilustración; si el hombre es ahora capaz de articular una convivencia social gracias a su liberación de los males propios de la ignorancia, alcanzando la felicidad, se infiere que la mejora va a ser constante, se infiere el progreso lineal del individuo y de la sociedad, mediante avances en todos los campos del conocimiento y de la existencia.

Este progreso moral del hombre que promovía Kant habría de ser llevado a cabo a la par con el progreso científico técnico. El afán de aprehender la naturaleza a través de la ciencia guiará a los filósofos de las Luces quienes, bajo la influencia de esta tradición de defensa de la razón, habrían recopilado, pocos años antes a la publicación de este artículo de Kant, el contenido de la *Enciclopedia* (que derivará en ese restringido cúmulo de saber en formato papel que pobló nuestros espacios domésticos antes de la llegada de Internet). *L'Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, se editaría entre los años 1751 y 1772 en Francia bajo la dirección de Denis Diderot y Jean d'Alembert, en un gran esfuerzo editorial sin parangón, en el que sus creadores se proponen recoger todo el saber de la época, con un gran énfasis en el saber científico y técnico, que serviría para anteponer ciencia y razón a religión, magia y metafísica.

La ciencia y el conocimiento científico son entonces de gran importancia, pero con la enciclopedia de Diderot y d'Alembert, no solo éstos sino también la técnica, entendida como la aplicación práctica de la ciencia, que alcanza un grado de legitimidad como saber igualable a las humanidades y a la ciencia. Esta revisión de la técnica posibilitó, como señala la profesora Kristel Smentek¹⁰, la consideración académica que el conocimiento técnico tiene en la actualidad.

¹⁰ *Mind and Hand (Mens et Manus) Illustrated in Diderot's 'Encyclopédie* (Entrevista a Kristel Smentek). En MichTechTV. [En línea], [consulta: 27/02/2010]. Documento de vídeo FLV en <http://techtv.mit.edu/videos/5141>

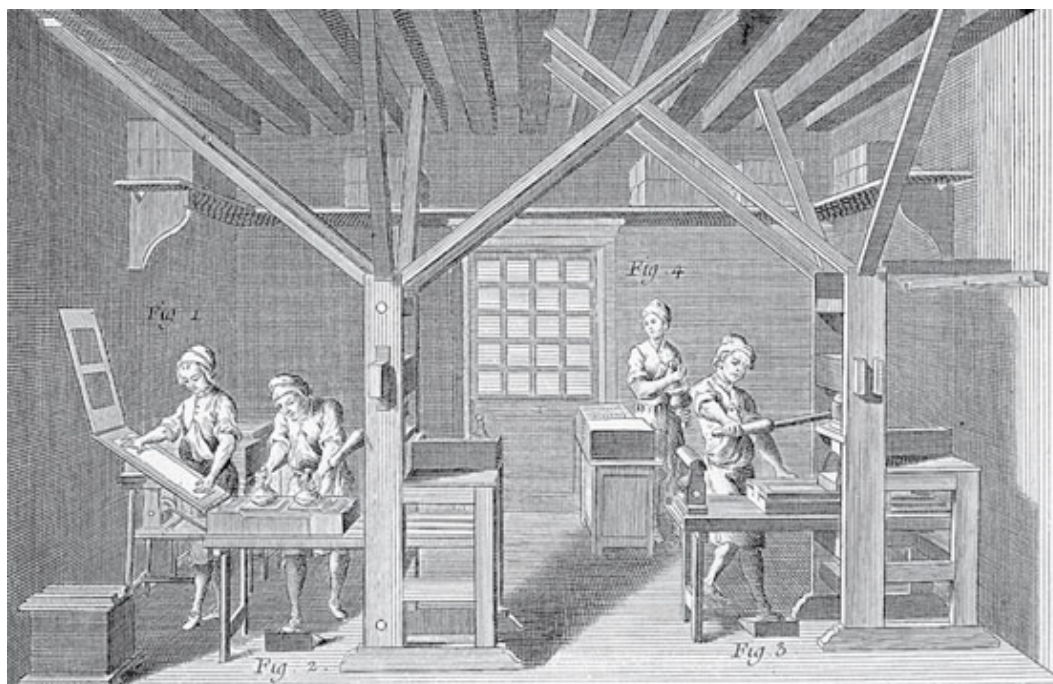


Fig. 1: Una de las numerosas láminas que recogen la técnica de los oficios artesanales de la Enciclopedia de Alambert y Diderot.

Durante los siglos XVIII y XIX se produjo en las sociedades occidentales un gran crecimiento de las libertades y de la autonomía, guiado por el programa ilustrado; pero simultáneamente a estas libertades y legitimado por este programa se intensifican las relaciones de poder a través de diferentes tecnologías. La modernidad inaugura toda una suerte de instituciones disciplinarias: la escuela, la cárcel, el taller, el manicomio, la fábrica... Mediante un control racional basado en la disciplina se regula y normaliza la totalidad de lo social, no sólo la estructuración de las instituciones sociales *a grosso modo*, sino también el último detalle de la vida cotidiana, por pequeño que sea. Michel Foucault, al respecto del devenir de la atención a lo regulación sistemática de lo pequeño en la modernidad:

“La minucia de los reglamentos, la mirada puntillosa de las inspecciones, la sujeción a control de las menores partículas de la vida y del cuerpo darán pronto, dentro del marco de la escuela, del cuartel, del hospital o del taller,

un contenido laicizado, una racionalidad económica o técnica a este cálculo místico de lo ínfimo y del infinito.”¹¹

Foucault rastrea este control sistematizado de los espacios, del tiempo y del propio cuerpo. La disciplina llegaría incluso a regular la relación del cuerpo con los objetos que manipula, estableciendo ésta, entre cuerpo y objeto, *“un engranaje cuidadoso”¹²*.



Fig. 2: Charles Chaplin, Fotograma de la película “Tiempos modernos” (Modern times), 1936

La ideología de la ilustración legitimará, además del estado moderno de control, la revolución industrial y el capitalismo industrial. La fe en el progreso tecnocientífico, la voluntad de dominio y objetivación de la naturaleza, encarnada en el pensamiento positivista, asientan consistentes pilares para el desarrollo y hegemonía del sistema económico del capitalismo.

La racionalidad instrumental, entendida como el tipo de razón que adapta los medios para la consecución de determinados fines, alcanzará en el sistema capitalista un grado superior, expandiéndose a regir la lógica de su

¹¹ FOUCAULT, M. *Vigilar y castigar : nacimiento de la prisión*. Madrid, 1978. p. 145.

¹² FOUCAULT, M. *Ibid.* p. 157.

organización. Esta progresión de la racionalidad que llega a cotas nunca vistas en la sociedad tradicional anterior a la revolución industrial, la observa Max Weber en su obra clave "*La ética protestante y el espíritu del capitalismo*" ya en 1905. Para Weber, la racionalidad vertebró el sistema capitalista. Weber definiría la racionalización como un proceso de expansión donde los criterios de la razón instrumental, (los de la ciencia y de la técnica), se aplican a otros ámbitos que no se regían con anterioridad mediante decisión racional. Allí donde antes no llegaban los criterios de la racionalidad, ahora son aplicados. Para Weber, el capitalismo sería el sistema del racionalismo económico, el sistema donde dicha racionalidad instrumental ha alcanzado un papel más predominante.

El filósofo y sociólogo Jürgen Habermas¹³ al respecto de esta penetración de la razón instrumental en la organización social, describe cómo la presión del capitalismo en el aumento de la productividad, habría hecho necesario el desarrollo de nuevas técnicas, para lo que se emprende una investigación industrial a gran escala en la que el desarrollo científico y el desarrollo técnico se alimentarán recíprocamente, configurando ambos la primera fuerza productiva; Habermas describe este proceso como "*la cientificación de la técnica*"¹⁴, proceso que se vendría a imponer desde finales del siglo XIX como una de las características principales del capitalismo.

La importancia dentro del capitalismo de la ciencia y la técnica tiene unas consecuencias tales como que la evolución del sistema social parezca estar determinada por la lógica del proceso científico y técnico¹⁵, hecho que vendría a explicar el porqué se legitima el discurso ideológico despolitizado de la gestión de cuestiones públicas y sociales en el sistema tecnocrático, donde se gobierna según criterios de expertos (criterios tecnocientíficos). Lo flagrante para Habermas sería que esta ideología cale en la sociedad,

¹³ HABERMAS, J. *Ciencia y técnica como "ideología"*, Tecnos. Madrid, 1984. pp. 86-87

¹⁴ HABERMAS, J. *Ibid.* p.86

¹⁵ HABERMAS, J. *Ibid.* p 88

sustituyendo una autocomprensión de la sociedad basada en normas sociales emanadas de la intersubjetividad entre sus miembros, lo que Habermas llama *la acción comunicativa*, por un modelo científico, con el peligro que la diferencia entre uno y otro desaparezca de la conciencia de los hombres.¹⁶

Las teorías de Weber, referidas al capitalismo, nos muestra de qué manera la racionalidad, la toma de razones respecto a criterios de racionalidad instrumental, esto es, una "racionalidad respecto a fines", principalmente económicos, fundamentan el sistema capitalista, donde las formas tradicionales de organización social se irían viendo sometidas a las condiciones de la acción racional con respecto a fines, aquella que se orienta por reglas técnicas basadas en un saber empírico, que realiza fines definidos bajo situaciones dadas.

Ya sea el análisis de Weber totalmente acertado o no, lo que sí es indudable es la ligazón existente entre capitalismo y racionalidad instrumental que establece.

Esta extensión de la racionalidad instrumental, tomando criterios de la misma y aplicándolos a otras esferas, habría tenido según varios autores, consecuencias tan negativas como los grandes desastres del siglo XX: El genocidio del pueblo judío perpetrado por la Alemania nazi, la bomba atómica de Hiroshima, etc. (Más adelante veremos que esta opinión ya la tenían los dadaístas respecto a la Primera Guerra Mundial en 1916). Para autores como Günther Anders o Zygmunt Bauman habría una relación causal directa entre una cosa y otra. Günther Anders en *Nosotros, los hijos de Eichmann : carta abierta a Klaus Eichmann*,¹⁷ (Klaus Eichmann era el hijo de Karl Adolf Eichmann, uno de los principales responsables de la "Solución

¹⁶ HABERMAS, J. Ibid. p 89

¹⁷ ANDERS, G. *Nosotros, los hijos de Eichmann : Carta abierta a Klaus Eichmann*, Paidós. Barcelona, 2001

Final”¹⁸), ante la pregunta de si es el holocausto singular e irrepetible nos responde taxativamente con un no: el holocausto es una consecuencia del mundo tecnificado en el que vivimos, producido a escala no humana, no propia, y del que somos incapaces de crearnos una representación. Un mundo que estaría a punto de convertirse en una máquina, ya que es guiado por el principio de las máquinas: "el máximo rendimiento".

Similar es el planteamiento de Zinmoung Bauman en *Modernidad y Holocausto*¹⁹: ¿es inherente la barbarie a nuestra civilización? Para Bauman el holocausto podría haber descubierto la cara oculta de la modernidad, siendo los campos de concentración una extensión de la organización racional de las fábricas, donde se produce una objetivación tal que lo subjetivo se difumina. Para Bauman la “Solución Final” sería el cúlmen del paradigma técnico industrial. Los términos técnicos utilizados por sus artífices a lo largo de la consecución de “la Solución Final” hablan en favor de esta teoría:

“Adjunto a la presente el protocolo sobre lo acordado el 20 de enero de 1942. Dado que, afortunadamente, ha sido posible establecer un consenso básico respecto de la realización práctica de la solución final de la cuestión judía, y en vista del total acuerdo que existe entre las instituciones involucradas, me permito solicitarle que comisione a un funcionario competente para que asista a las reuniones necesarias para aclarar los detalles pertinentes y elaborar el proyecto de plan solicitado por el Reichsmarschall (Mariscal del Reich), relativo a los requisitos prácticos,

¹⁸ La “Solución Final” o “Solución final al problema judío”, fue el eufemismo técnico con el que se acordó nombrar el exterminio sistematizado de los judíos europeos durante el nazismo. Eichmann fue detenido en Argentina donde llevaba una nueva vida y juzgado en Jerusalem. La familia de Eichmann desconocía el pasado oscuro de este ex-teniente coronel de las SS.

¹⁹ BAUMAN, Z. *Modernidad y holocausto, Sequitur*. Madrid, 1998

económicos y organizacionales para poder comenzar a ejecutar las soluciones previstas."²⁰

Una imagen que ilustra lo planteado teóricamente por estos autores, es la obra "Arte manual" (fig. 4), del integrante de Fluxus Eric Andersen, que dispone una instalación donde se exhiben instrumentos de bricolaje con el manual de instrucciones de un arma de fuego y la propia arma. Esta instalación parece hablar de la relación directa entre la expansión de la racionalidad instrumental y los usos negativos de la técnica.

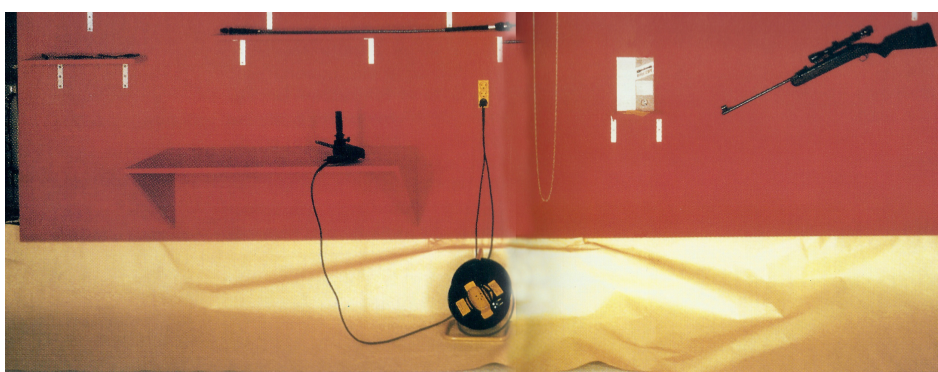


Fig. 4: Eric Andersen, "Arte Manual". 1961 (obra reconstruida en 1990).



Fig. 3: El Perro. Fotograma del vídeo "Wayaway: Logística para el transporte de carga humana". 2001.

Este tratamiento de las personas como si de un problema técnico se tratase, la plantea el grupo EL perro, pero esta vez referido a las migraciones contemporáneas en su vídeo Wayaway: Logística para el transporte de carga humana nos presenta la Travelbox, diseñada para transportar en su interior a un emigrante ilegal.

²⁰ Carta dirigida al diplomático alemán Martin Luther El 26 de febrero de 1942, redactada por Reinhard Heydrich durante la Conferencia de Wannsee para solicitar a Luther asistencia administrativa para la implantación de la "Endlösung der Judenfrage" (Solución final al problema Judío). HEYDRICH, R. *Carta adjunta al protocolo de Heydrich a Luther* En [en línea], [consulta: 04/12/2009]. Documento htm en <http://www.ghwk.de/span/carta.htm>

Casualmente, una de las obras más críticas en contra de la Modernidad, *Dialéctica de la ilustración*, fue escrita conjuntamente por Max Horkheimer y Theodor Adorno en el exilio de los autores a Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial, en 1944. El objetivo teórico de la obra queda reflejado en su prólogo: "Lo que nos habíamos propuesto era nada menos que comprender por qué la humanidad, en lugar de entrar en un estado verdaderamente humano, se hunde en un nuevo género de barbarie"²¹.

Para responder a la cuestión, en el primer capítulo de la obra, titulado "Concepto de ilustración", realizan un análisis del concepto de razón y de cómo se ha fraguado y convertido en hegemónico en la civilización occidental. Los autores llegan a la conclusión de que la idea de liberación moderna conlleva también la de dominación, puesto que la forma de darse la liberación del hombre, "explotando" la naturaleza, conllevaría una explotación de si mismo.

Para los autores el iluminismo, en el sentido amplio de "*pensamiento en continuo progreso*", trata de eliminar el miedo de los hombres y convertirlos en dueños y señores de la naturaleza, a través de la técnica como saber que tiende al método y a la explotación del trabajo. Éstos serían instrumentos para dominar la naturaleza, estableciendo un universo calculable, pero el hombre, en ese proceso de dominación de la naturaleza, se convierte en un ser extrañado de su propia tierra, al caer presa de la misma objetivación y racionalización. El iluminismo, mediante la objetivación de la ciencia, perseguirá la magia, que busca fines, como la ciencia, pero que los busca con la mimesis y no con un progresivo distanciamiento al sujeto.

El propio iluminismo, para los autores, estaría incurriendo en el mito, al querer ver todo hecho como repetible, catalogable, pero esta vez bajo el nombre de ley de la naturaleza, acabando con aquello que no se puede medir, homogeneizando, obligando a los hombres a la conformidad real.

²¹ HORKHEIMER, M. y ADORNO, T. W. *Dialéctica de la Ilustración : fragmentos filosóficos*, Trotta. Madrid, 1998. p. 51

La duda planteada soterradamente, entre otras, por Adorno y Horkheimer, es si existe una posibilidad de interacción con la naturaleza y por ende, con el hombre, no dominadora, considerándola un interlocutor en lugar de un objeto de dominio. Para Jürgen Habermas, perteneciente a la segunda generación de la escuela de Frankfurt a la que pertenecían Adorno y Horkheimer, al respecto de esta cuestión, señala que tal interacción consistiría en un tipo diferente de acción, que antepone a la acción instrumental weberiana, la “acción comunicativa”²², como una relación interpersonal lingüística que busca el mutuo entendimiento, el consenso, una interacción simbólicamente mediada entre individuos.

Sin embargo, Habermas reconoce una colonización de la racionalidad en el sistema de la vida, surgiendo la infraestructura de una sociedad bajo la coacción a la modernización donde esta infraestructura se apoderaría, paulatinamente, *“de todos los ámbitos de la vida: de la defensa, del sistema escolar, de la sanidad e incluso de la familia (...) e impone (...) una urbanización de la forma de vida, esto es subculturas que enseñan al individuo a poder pasar en cualquier momento de un contexto de interacción a la actitud que comporta la acción racional con respecto a fines”*²³.

²² HABERMAS, J. Teoría de la acción comunicativa, Taurus. Madrid, 2003.

²³ HABERMAS, J. *Ciencia y técnica como "ideología"*, Tecnos. Madrid, 1984. p. 78.

1.2. La objetivación de la mirada: Racionalización en los sistemas de Representación

Retrocediendo de nuevo a los inicios de la Edad Moderna, habíamos visto como con la llegada de la ciencia y la física moderna las matemáticas gozaron de un status de lenguaje legítimo de acercamiento a la realidad, efectuando una objetivación de la misma.

La convención naturalista de representar la realidad, sofisticada durante el Renacimiento, establece un punto de vista hegemónico, donde se alcanza la construcción de un espacio homogéneo y constante, posibilitado por el desarrollo de sistemas perspectivos así como por el empleo de artilugios ópticos, técnicas ambas desarrolladas con amplitud durante el Renacimiento, aunque con numerosos antecedentes desde el siglo XIII.

Los pintores-científicos renacentistas ocuparon su tiempo en desarrollar métodos perspectivos matemáticos, de manera que el espacio pudiera ser mensurable, único, y estable, en un esfuerzo racionalizador, generando una mirada correcta que configurara una visión real del mundo, citando a Adrián Fabricio Pineda, *“la perspectiva permite la proyección de una imagen del mundo que conquista una ilusión de ‘realidad’, o al menos de verosimilitud”*²⁴.

La convención de la perspectiva sitúa al ojo del espectador, en el centro de la representación, donde dicho ojo se oculta sin que haya reciprocidad visual: el ojo observa lo representado, que mediante este proceso asimétrico de mirar sin ser visto (y viceversa) se objetiva. Esta primacía de lo visual, que identifica la simulación óptica de la experiencia visual -las apariencias- con la realidad, responde también a la ideología de una mirada, a la de la visión

²⁴ FABRIZIO, A. *El cuadro, la fábrica y el hospital: la producción del espacio en la época clásica*. Eidos, 2008, no.8, p.104-135. Disponible en [en línea], [consulta: 14/2/2010]. Documento html en: http://www.scielo.unal.edu.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-88572008000100005&lng=es&nrm=iso

antropocentrista del Renacimiento, donde el sujeto se coloca en un punto central distanciado de la naturaleza, ahora objetivada. En el análisis sobre pintura y publicidad "Modos de ver", se realiza un análisis de este distanciamiento en el cuadro "Los Embajadores" (fig.

5), de Holbein, donde la actitud de los retratados, relacionados con las aventuras colonizadoras que, según los autores, más adelante posibilitarían el despegue de la Revolución Industrial, representarían, en su mirada distante, una forma de ver el mundo: la de la disposición de la naturaleza para adaptarla a sus necesidades. Este mismo distanciamiento es el que estará presente en la convención naturalista.



Fig. 5: Hans Holbein, "Los Embajadores", 1533

El famoso "De Pictura" (Tratado de la pintura)²⁵ concluido en 1436 por León Bautista Alberti, introduciría por primera vez una definición de la perspectiva científica, donde el autor trata de proporcionar reglas para la representación, basándose en la geometría euclidiana, proporcionando un método para captar el espacio y los volúmenes desde un único punto de vista, fruto simplificado de las investigaciones realizadas por el arquitecto y artista florentino Filippo Brunelleschi para poder representar los edificios en perspectiva, pero también de la tradición artística que desde el siglo XIV ya conocería la práctica de la perspectiva. Este tratado y el método que propugna, que sería bautizado como la ventana de Alberti, tendrían tal repercusión que habrían llegado para quedarse en la representación pictórica (y para traer un dolor de cabeza a los estudiantes de Bellas Artes), proporcionando una técnica para representar un espacio constante y homogéneo.

²⁵ ALBERTI, L. B. "De la pintura y otros escritos sobre arte", Tecnos. Madrid, 1999.

Para Erwin Panofsky el Renacimiento habría conseguido “*racionalizar totalmente en el plano matemático la imagen del espacio*” al crear un espacio sistémico de “*una construcción espacial unitaria y no contradictoria, de extensión infinita*”.²⁶ Una matematización del espacio que se continuaría a lo largo de los siglos hasta su ruptura parcial con la pintura moderna y con la llegada de fotografía y cine. Éste evidenciaría la simplicidad del punto de vista único y la relación directa entre experiencia visual y temporalidad:

*"Soy un ojo. Un ojo mecánico. (...) Me libero hoy y para siempre de la inmovilidad humana. (...) Libre de las fronteras del tiempo y del espacio, coordino cualesquiera y todos los puntos del universo, allí donde yo quiera que estén. Mi camino lleva a la creación de una nueva percepción del mundo.(...)"*²⁷

Dziga Vertov

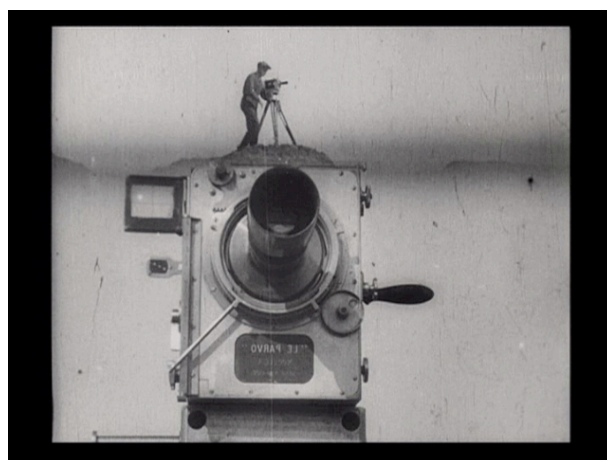


Fig. 6: Dziga Vertov, Fotograma de “*El hombre y la cámara*”. 1929.

²⁶ PANOFSKY, E. *La perspectiva como "Forma simbólica"*, Tusquets. Barcelona, 1983. p. 47

²⁷ Citado en BERGER, J. (Ed.) “*Modos de ver*”, Gustavo Gili. Barcelona, 2005. p.24

El advenimiento del cine y la fotografía, liberarían a la pintura de su función representacional, haciendo que la pintura moderna pudiera abandonar el ilusionismo realista, que lejos de desaparecer de la representación, como veremos más adelante, sufrirá un renacimiento renovado con el advenimiento de la imagen digital.

Aunque la tesis tradicional sobre la introducción de ingenios ópticos en la pintura -el uso de artilugios y métodos ópticos como ayuda a la representación realista- se ubica tradicionalmente en El Renacimiento Italiano, David Hockney en su libro *El conocimiento Secreto*²⁸, defiende el uso de artefactos ópticos (lentes, espejos cóncavos y cámaras oscuras) con anterioridad al Renacimiento. Pintores de todas la épocas habrían ocultado estos usos, pintores como Van Eyck, Caravaggio, Lotto, Vermeer o Ingres, aplicarían estos instrumentos ópticos para crear proyecciones que sirvieran de punto de partida a sus pinturas.²⁹

Esta tesis, que podría parecer anecdótica si la tomamos superficialmente - qué importa si utilizaron alguna ayuda, podría decirse- no lo es tanto, ya que arremete contra la idea de artista genialmente dotado para la duplicación mimética de la realidad, y nos revela la indisolubilidad de técnica y representación, mostrando cómo la técnica configura una imagen de verdad:

“Los espejos pueden disponerse de manera que muchas imágenes, de lo que queramos, aparezcan en la casa o en la calle y cualquiera que las divise las verá como si fueran reales, y cuando corriera adonde las ve no encontraría nada. (...) Y así, de acuerdo con las cosas de esta clase, lo temas que hemos

²⁸ HOCKNEY, D. *El conocimiento secreto : el redescubrimiento de las técnicas perdidas de los grandes maestros*, Ediciones Destino. Barcelona, 2002

²⁹ Aunque esta teoría ha sido ampliamente discutida, el estudio y análisis individual de diversos cuadros que estudia las deformaciones propias del uso de lentes parece bastante creíble. Existe un artículo interesante que rastrea las reacciones contrarias a la teoría de Hockney :
BOXER, S. *Paintings Too Perfect? The Great Optics Debate*. *New York Times*. [En línea], Documento html en <http://www.nytimes.com/2001/12/04/arts/paintings-too-perfect-the-great-optics-debate.html>

tocado acerca de la reflexión y otros similares podrían no sólo volverse útiles para amigos y cosas para atemorizar a nuestros enemigos, sino también una importante fuente de consolación filosófica de manera que toda la vacuidad de los necios pueda ser borrada por la belleza de los milagros de la ciencia y los hombres puedan disfrutar de la verdad, dejando a un lado las falsedades de la magia".³⁰

Roger Bacon, ya en el siglo XIII predica como a través de técnicas ópticas pueden proyectarse las bondades de la ciencia y de la razón, y esto es lo que parecería haber sido realizado por la pintura naturalista, no dejando de ser este uso un tanto paradójico, puesto que los mismos artificios son los que también utilizará posteriormente la magia en un sentido contrario.

Las bases para la creación de un espacio ilusionista están garantizadas con este esqueleto configurado por perspectiva y óptica, que encuentran un inédito traje de fiesta: la pintura al óleo. Si perspectiva y óptica proporcionan un dibujo de las formas y volúmenes que imita al modo de percibir, el óleo permitirá revestir este dibujo, texturizarlo, *"renderizarlo"*, aplicándole una textura, color y iluminación a los objetos, que consigue la creación de un espacio ilusionista, donde la materialidad de las cosas es su única realidad posible:

"Un cuadro podía hablar al alma, pero por referencia a ella, nunca por el modo en que la imaginaba. La pintura al óleo retransmitía una visión de exterioridad total".³¹

Estos sistemas proyectan un modo de ver donde se propone una realidad material, mensurable, y objetiva, que refleja el espíritu de una época donde, como hemos visto antes, la ciencia y la matemática comienzan a valorarse por encima de otras formas de conocimiento.

³⁰ BACON, R. *Perspectiva*, 1212-1294. Citado en HOCKNEY, D., *Ibid.* p. 206

³¹ BERGER, J. *Ibid.* pp. 97-98

Es entonces, que la representación naturalista efectúa históricamente una matematización y objetivación del espacio a través del uso de tales técnicas; la interrelación entre arte, representación y tecnología no es una novedad ni siquiera paralela a los inicios del cine, sino que es inaugurada con mucha anterioridad.

1.3. Articulación social, racionalización y pensamiento positivista y emancipación en el contexto actual.

Que la nuestra es una época diferente que presenta una ruptura clara con la Modernidad y con la etapa anterior del capitalismo industrial, es algo que se deja ver en el esfuerzo que grandes pensadores han realizado para su definición. Atendiendo a diferentes criterios y enfoques, unos la habrán llamado *posmodernidad* (Jean-François Lyotard, Gianni Vattimo,...), otros *sociedad postindustrial* (Alain Touraine, Daniel Bell), otros *modernidad líquida* (Zigmunt Bauman), por citar algunas de los muchos términos que se han empleado en su definición. Este tiempo que si no es nuevo, por lo menos, no es el mismo, es sin duda, tomando las palabras de Lyotard, la época de la caída de los grandes relatos. Ya no existen certezas, fe y optimismo en el progreso, dados los fracasos de un proceso civilizatorio posiblemente culpable de las barbaries y grandes guerras del siglo XX.

Lo que aquí nos ocupa es ver a dónde han derivado y de qué manera ciertos ideales modernos, y de qué manera algunas de sus características han mutado en nuestra sociedad, y qué discursos se han petrificado en nuestro pensamiento hasta delimitar nuestro día a día, nuestra visión de lo real, nuestras expectativas y comportamiento.

La hipótesis que se baraja es que si bien los grandes ideales emancipatorios de la modernidad han caído, si se mantiene el discurso del progreso tecnocientífico, el predominio de la racionalidad instrumental, donde el ideal de emancipación se instrumentaliza por la economía de mercado: el desarrollo individual, los derechos individuales, el "*sapere audere*" kantiano, en resumidas cuentas, el discurso legitimador de la Modernidad, es rescatado por la mercadotecnia, donde la emancipación se escenifica en la libertad de elección y su personalización brindada por el consumo.

1.3.1 La clase alta del conocimiento: Pensamiento técnico y positivista en nuestra sociedad

Veíamos con anterioridad como la racionalidad tecnocientífica (la de la ciencia y la técnica) propia del capitalismo, sitúa el conocimiento tecnocientífico por encima de otros tipos de conocimiento, llegando esta ideología a mediar en la propia organización social mediante el gobierno-gestión por parte de especialistas de las sociedades.

Ciencia y técnica consiguen así un *status* especial, privilegiado, puesto que la forma de proceder de las mismas ante la realidad se reviste de una aparente *ideología cero*, no contaminada por ésta u otra creencia. Gracias a la aplicación del método científico, se obtienen verdades de lo que eran tan solo teorías. El polémico historiador de la ciencia Paul Feyerabend lo explica así:

*“Si la ciencia ha encontrado un método que convierte las ideas contaminadas ideológicamente en teorías verdaderas y útiles, entonces no es realmente mera ideología, sino una medida objetiva de todas las ideologías. No está, pues, sujeta a la demanda de una separación entre estado e ideología”.*³²

Es debido a esto que el conocimiento científico disfruta sin duda, en nuestra sociedad, un *status* superior, mientras que otras formas de conocimiento, como el conocimiento tradicional o el conocimiento artístico, se encuentran infravaloradas en relación a éste. (Para soportar esta afirmación podemos recurrir a teorías de unos y otros, pero basta, en nuestro contexto, preguntarle a cualquier Licenciado en Bellas Artes el cambio de gesto de su interlocutor al escuchar el término “Licenciado” del de “Bellas artes”).

³² FEYERABEND, P. K. *El mito de la "ciencia" y su papel en la sociedad*, Revista Teorema. Valencia, 1979. p. 14

Por otra parte, la ligazón entre ciencia y técnica y rendimiento económico que hemos señalado con anterioridad, hace que las sociedades actuales se rijan, como ya hemos apuntado, según criterios tecnocientíficos, donde expertos "gestionan" las economías de los países, teniendo como resultado que se tomen medidas que abstraen e ignoran a los ciudadanos, pero que tienen en gran consideración a los índices bursátiles.

Esta organización social según criterios tecnocientíficos, es lo que se conoce por tecnocracia:

*"Tecnocracia es un vocablo asociado básicamente al uso de criterios de carácter técnico y racional en la toma de decisiones del Estado y, más globalmente, bajo la premisa de una sociedad programable y planificable"*³³.

Mayol señala como en la gestión tecnocrática, las sociedades se gobiernan no sólo en base a criterios técnicos, sino más específicamente según criterios tecno-económicos de tipo comercial.

Uno de los discursos que avalan la tecnocracia es éste de la técnica como algo superior a la ideología, considerándolo un estado de racionalidad más avanzada. Según los impuestos de la tecnocracia las sociedades deben de estar orientadas según supuestos instrumentales. Con la caída de las grandes ideologías se confirmaría esta visión, al separarse la técnica de la ideología. El énfasis en cuestiones tecnoeconómicas (el proyecto tecnocrático) no carece de ideología, sino que impone la ideología del pensamiento técnico, que deja fuera a todas las manifestaciones no racionales ni medibles que se dan en la sociedad.

³³ MAYOL, A. *Tecnocracia, el falso profeta de la Modernidad* en Documentos de Trabajo del INAP (Instituto de Asuntos Públicos) de la Universidad de Chile. [En línea] [consulta: 10/2/2010] Documento pdf en <http://www.inap.uchile.cl/cienciapolitica/doc-trabajo/doc81.pdf> p. 14

1.3.2 El consumo como heredero de la tradición emancipadora

Las relaciones de poder se ejercen en nuestra sociedad de una manera sofisticada, sin ser necesarios métodos coercitivos de control, siendo posible prescindir de las instituciones disciplinarias: la escuela, la lección, la fábrica,... y a esto se refiere muy acertadamente Gilles Lipovetsky en "*La era del vacío*"³⁴.

Para el autor, La obsolescencia de la modernidad conlleva una caída de las instituciones panópticas, un paso no brusco de un modelo de sociedad a otra, donde la coerción no es ya la herramienta de cohesión social sino el placer, la seducción, -de la escuela a la calle y de la fábrica al mercado-, abriendo una capacidad electiva sin comparación en la historia, una multiplicación de las opciones y lecciones nunca vista, y donde se pasaría de una sociedad de productores a una sociedad de consumidores, en la que la actividad consumidora vendría a cumplir el programa de la emancipación del individuo con un leve giro: la individualización del individuo se enmarca dentro de un programa de "*regulación total y microscópica de lo social*"³⁵. Un proceso de individualización, que para Zigmunt Bauman, ya no se trata de una elección, sino de un destino: no se trata ya de poder elegir, lo que no se puede es no elegir. No elegir es una práctica, sin duda, antisistema. Como señala Vicente Verdú, la expresión "sociedad de consumo"³⁶, que nacería en EEUU en los años 20, ya no tiene mucho sentido: hoy en día es un término redundante pues no existiría una fuera de la otra, no existiría nuestra sociedad desligada de este concepto.

La visión del consumo como actividad alienadora promulgada por una de miradas más críticas que se han gestado dentro de la sociedad, como la de

³⁴ LIPOVETSKY, G. *La era del vacío : ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Anagrama. Barcelona, 1998

³⁵ LIPOVETSKY, G, *Ibid.* p. 108.

³⁶ VERDÚ, V. *Yo y tú, objetos de lujo : el personismo : la primera revolución cultural del siglo XXI*, Debate. Barcelona, 2005 p. 95



Figs. 7 y 8: Carlos Amorales, “work for fun!, work for me! (trabaja por diversión trabaja para mi)”, 2002.

Carlos Amorales plantea la indiferenciación entre trabajo y ocio en su obra, donde dispone a servicio del espectador un patrón y cuero para cortar unas botas según el mismo.

los revolucionarios del 68, y situacionistas, -para los que el consumo vendría a alienar al individuo en una suerte de distopía donde la capacidad de imaginación del individuo se desintegraría-, choca con el hecho de que la sociedad de consumo es también la sociedad que más ha avanzado en el desarrollo de los derechos individuales; siendo la actividad del consumo una “práctica activa”, un modo de relación y en cierta manera de desarrollo individual, una actividad incompatible con la coerción y la reducción del individuo. Bauman señala en su indispensable ensayo sobre el devenir de la modernidad en la sociedad postindustrial *“Modernidad líquida”*³⁷, cómo la idea misma de una "regulación normativa" parece haber perdido sentido, ya que cortarías las alas del consumidor. Entonces dicha regulación se vuelve disfuncional, inconveniente y rechazada por la gente. El espíritu del consumidor, se revela contra la regulación, por lo que se apoyan medidas desregulatorias.

Es por esto que la regulación, siguiendo la idea de Lipovetsky, no es coercitiva sino que se ejerce en la multiplicidad de opciones, en la personalización extrema de bienes y servicios. En “la lógica del bricolaje”, del *Do-It-Yourself* (Hágalo Usted Mismo), se escenifica en todo su esplendor el desarrollo personal en la libertad de opción, donde podemos participar activamente escogiendo y fabricando, resbalando entre ocio y trabajo (figs 7 y 8), al dedicar la tarde del domingo a finalizar la cadena productiva del mismo nos identificamos con nuestro producto.

³⁷ BAUMAN, Z. *Modernidad líquida*, Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires, 2007

“Bienvenido a la república independiente de tu casa”, reza el slogan que mucho tiempo acompañó a la publicidad de la marca de mobiliario “low-cost” IKEA. El caso IKEA se puede estudiar como paradigma de consumo “emancipatorio” y participativo, donde el consumidor participa activamente. La misma lógica del ensamblaje es una estrategia tanto funcional -el consumidor se puede ahorrar los gastos de transporte, al haber la mayoría de los bultos en un maletero de un utilitario-, como emocional: el consumidor siente que ha tomado parte en la construcción, sintiendo el producto como “suyo”. Además, está la componente de democratización del diseño en el mobiliario: la clase media también se puede permitir tener un hogar amueblado con contemporaneidad y estilo. La increíble diversidad de enseres, muebles, accesorios que fabrica *Ikea* y la consiguiente capacidad de elección y mezcla que brinda al consumidor hace que el problema de la “homogeneidad” que preocupa (superficialmente) al consumidor, desaparezca (también superficialmente), pudiendo mediante el puzzle de objetos y accesorios, *customizar*³⁸ su hogar.

Otra característica que sitúa a Ikea en ejemplo perfecto para explicar esta transición hacia la idea de lo “líquido” de Bauman, sería la difusión que su discurso efectúa entre trabajo y ocio: el mismo acontecimiento de ir a comprar (ocio capitalista) se vuelve una actividad donde el consumidor ocioso tiene que ejercer su trabajo: desde recoger su bandeja de la cafetería hasta ir al almacén (la tienda) a recoger las partes del producto a adquirir, y como colofón, pasar lo que le resta de tiempo de ocio finalizando la cadena de montaje del ensamblaje. Todo esto, explicado con una transparencia que enumera estas actividades y los beneficios en la competitividad del precio final.

Y por último, volviendo al slogan de la marca, resulta muy interesante la similitud entre esta imagen/slogan (*fig. 9*) y esta otra del artista conceptual

³⁸ Neologismo proveniente del inglés *customize*. Significa personalizar, adaptar un objeto u herramienta, casi siempre con la connotación de diferenciarlo de los demás.

integrante de *Fluxus* Robert Fillou³⁹: Filliou declararía un territorio de creación permanente, la república genial ("*Le Territoire de la République Géniale*") (fig. 10), en la que todos son genios y nadie lo es al mismo tiempo. Esta similitud, sea casual o no, se puede entender como una "pista" para leer ese felpudo que nos invita a entrar: el consumidor puede desarrollarse como individuo, puede emanciparse empleando su creatividad -y el mobiliario de IKEA- para lograr ese lugar utópico de emancipación individual, ese grado de libertad sumo que bien podría converger en el espacio de la casa, que es el espacio de lo privado.

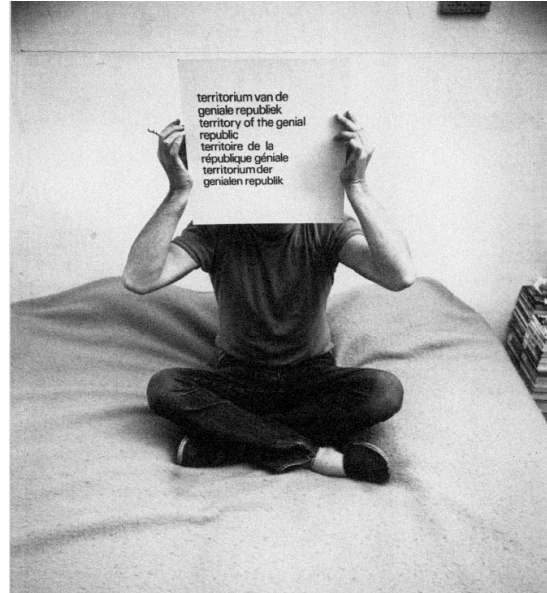
Esta imagen con una nimia alfombrilla como señal fronteriza entre el mundo y el espacio de libertad personal (fig. 9), -que paradójicamente Ikea conquista mediante estrategias visuales⁴⁰, colonizando los hogares del ciudadano medio a lo largo del mundo occidental-, la encontramos de otra manera más irónica en el episodio de título "*E. Peterbus Unum*" (fig. 11) de la corrosiva serie que retrata la vida de la familia norteamericana media *Family Guy*, donde el protagonista decide declarar su casa como república independiente (y así invadir la piscina del vecino): imagen que nos sirve para retratar la idea de que la emancipación, ese proceso del que hemos hablado y que ha guiado el espíritu moderno, es un proceso que, si se encuentra presente en la sociedad dominante, es en el discurso del individualismo.

Si se ha avanzado hacia una cierta emancipación es sin duda en el campo de lo individual; pero esta componente individualista del proceso emancipador del consumo vendría de la mano, tanto como para Lipovetsky como para Bauman, de la mano de un desinterés por lo social. Tendríamos

³⁹ Esta apreciación de la similitud entre ambas imágenes la apunta Leonardo Gómez. GÓMEZ, L. "*Las especies en el humor en el arte contemporáneo. Derivas del humor en la Modernidad*". Departamento de Escultura. Facultad de Bellas Artes de San Carlos - Universidad Politécnica de Valencia. Valencia, 2008.

⁴⁰ Tal conquista no podría ser más gráfica en el ejemplo del felpudo, ya que Ikea acabaría comercializando su felpudo televisivo en 2007 en castellano, catalán y euskera, con éxito de ventas.

entonces, que la articulación social vendría dada por el canal del consumo, donde la multiplicidad de opciones en la actividad consumidora vendría a acoger la participación social, el modo de integración social.



De izquierda a derecha y de arriba a abajo:

Fig. 9: El felpudo del anuncio de la marca Ikea de 2006, finalmente comercializado.

Fig. 10: Georges Filliou: "Le Territoire de la République Géniale", 1969

Fig. 11: Fotograma del capítulo "E. Peterbus Unum" de la serie Family Guy.

Por lo tanto, la sociedad postindustrial en la que vivimos habría dejado de necesitar de los métodos de coerción moderna como modo de cohesión social, siendo sustituida en su programa por la seducción y personalización de la actividad/esencia consumidora, actividad que permite -y obliga- a la libertad de elección, pero que vuelve, en su exaltación del individualismo más materialista, lo social y el modelo de integrarse socialmente los individuos, en un campo yermo, empobrecido.

2. Producción material y tecnológica como materialización ideológica de la racionalización

2.1 Producción objetual: Utilidad, materialización de un concepto

En la novela *“Las cosas : una historia de los años sesenta”*⁴¹, Georges Perec realiza descripciones más alejadas de la descripción literaria que del catálogo, en una continua enumeración de los objetos, de manera que estos configuran el universo psíquico de los personajes. Si en la novela romántica es donde las condiciones meteorológicas vibraban, se modificaban a merced de los humores de los protagonistas y de la acción, aquí en cambio, son los objetos los que impregnan y se solidifican en la psique, y es la lucha por la definición personal a través de los objetos de *confort* la que hace a los personajes guiar su vida, como cualquier pareja media de la generación de los años 60.

Los personajes se aferran a los objetos, fomentado la sociedad una realidad insatisfecha, un deseo constante de novedad. Para el filósofo francés Jean Baudrillard, tal fijación a los objetos vendría también determinada por la fijación que los mismos hacen en los hábitos:

*“El objeto, además, se convierte inmediatamente en el sustento de un complejo sistema de hábitos, punto de cristalización de rutinas de comportamiento”*⁴².

El objeto nos devuelve una mirada anterior del mundo, una mirada conocida del mismo, evitando la incertidumbre respecto a lo real al permitirnos aferrarnos afectivamente al modelo sintético de realidad que nos hemos fabricado como seres individuales u sociales, y que se reafirma en la

⁴¹ PEREC, G. *Las cosas : una historia de los años sesenta*, Anagrama. Barcelona, 2001

⁴² BAUDRILLARD, J. "El Sistema de los objetos", Siglo XXI. Mexico, 1975. pp. 106-107

unión entre hábitos y objetos, los cuales, como señala Baudrillard, se *"implican inextricablemente en la vida cotidiana"* ⁴³.

Los objetos nos dan certeza, pero también nos atan a las rutinas en torno a los mismos. Esta pesadez de los objetos se ve en la obra del escritor Julio Cortázar *"Manual de Instrucciones"* :

"Apretar una cucharita entre los dedos y sentir su latido de metal, su advertencia sospechosa. Cómo duele negar una cucharita, negar una puerta, negar todo lo que el hábito lame hasta darle suavidad satisfactoria. Tanto más simple aceptar la fácil solicitud de la cuchara, emplearla para revolver el café..." ⁴⁴

Cortázar , que a lo largo de su obra capta una realidad y una relación con el universo objetual que petrifica, también plantea una posibilidad de ruptura:

"Cuando abra la puerta y me asome a la escalera, sabré que abajo empieza la calle; no el molde ya aceptado, no las casas ya sabidas, no el hotel de enfrente,..." ⁴⁵

Esa ruptura podemos interpretarla en *"FAQ"*, trabajo que se presenta como corpus práctico de la tesis de máster, donde el intérprete, al aplicar las instrucciones de un objeto a otro, produce un corte y una suspensión de la lógica del uso utilitario de los objetos.

Sumado a esta necesidad de certeza que de manera un tanto precaria proporcionan las cosas, mediante la producción objetual y su logística de regulación en forma de personalización extrema, tenemos que nuestros hábitos se fijan como consumidores a partir de la producción objetual.

Esta producción regida por directrices tecnoeconómicas y tecnocientíficas

⁴³ BAUDRILLARD, J. Ibid. p. 107

⁴⁴ CORTÁZAR, J. *"Manual de instrucciones"*. en *Historias de cronopios y de famas*, Minotauro. Buenos Aires, 1969. pp. 11-12

⁴⁵ CORTÁZAR, J. Ibid. pp. 12-13

(productividad, eficiencia y rentabilidad económica, etc.), se trasluce en los mismos objetos, servicios y tecnologías, y el material producido alrededor de los mismos: manuales de instrucciones, publicidad, y todo el *merchandising* creado alrededor de los mismos.



Fig. 12. Jeff Koons: “New Hoover Deluxe Shampoo Polishers”, 1980-1986.

La estética *high tech* baña a nuestra pequeña tecnología del brillo de la efectividad y productividad.

Nuestros comportamientos estarán recogidos, buscando aquellos manuales técnicos de uso de todo aquello que hemos elegido, de manera que nuestro comportamiento y la relación con las cosas, está también tipificado. Aunque eso sí, hemos tenido donde escoger, con qué objetos relacionarnos, hasta hemos podido personalizarlos, incluso fabricarlos con nuestras propias manos.

Y sin duda que el individuo puede elegir más que nunca, siendo el ciudadano un consumidor. El consumo viene entonces a representar la capacidad electiva, viene a recoger todos los ideales de progreso y derechos individuales, un individuo responsabilizado: el consumidor-ciudadano elige a qué dedicar su tiempo, su vida, y la economía de mercado posibilita sin duda esto.

2.2. Afectividad y efectividad en la producción objetual

Resulta curioso ver de qué manera el discurso tecnocientífico de la eficiencia, de la efectividad y de la productividad aplicado a la producción objetual, -véase funcionalidad, ergonomía, usabilidad, alto rendimiento-, es impregnado y envuelto en el paquete de la afectividad, para hacer un producto objeto de deseo.

Por ejemplo, la reciente campaña de la marca *Apple* lanzando su dispositivo *Ipad*, es un claro ejemplo de ello. En el anuncio televisivo y online (*fig. 13*), la imagen del producto en diferentes situaciones de relación con el cuerpo es central. El *Ipad* siempre se encuentra mimado por diferentes usuarios, que lo agarran con dulzura, lo sitúan sobre su regazo o piernas confortablemente. La misma interfaz de usuario háptica que *Apple* viene desarrollando con su reproductor de audio *Itouch* y el teléfono móvil *Iphone*, dan buena cuenta de esta relación personalizada con el aparato, que intensifica y subjetiviza la relación corporal con el mismo.

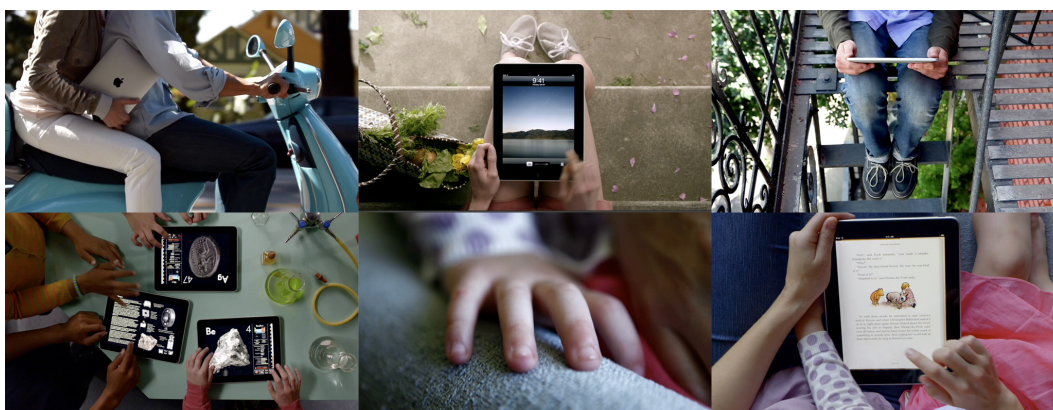


Fig. 13: Fotogramas del anuncio televisivo de *Ipad* de la marca *Apple*, 2010.

De forma que la apelación emocional viene a reforzar el discurso de lo útil, lo funcional, lo eficiente. Si bien pareciera que la subjetivación de las elecciones, la apelación al deseo de carácter afectivo, no racional, hace que nuestras relaciones con los mismos sean también no racionales, el mismo discurso utiliza al mismo tiempo criterios de funcionalidad y operatividad

para vender esos objetos, fomentando finalmente este discurso un uso de las cosas dado, tipificado, clausurado, orientando entonces el dominio de lo racional a nuestra relación con los objetos que nos rodean. Pese a que nuestra relación con éstos sea afectiva, el uso que de ellos hacemos es de carácter operacional, funcional y no sólo eso, sino que acotado, racionalizado por la estructura de la producción objetual, que fabrica cosas para determinados fines.

La producción objetual masiva apela entonces, desde las estrategias de marca como el *branding*⁴⁶ y el *marketing* a esta afectividad, y su personalización extrema de los productos, su *customización*, ese neologismo que se acaba de colar en nuestras casas para sentarse a la mesa a diario, ayuda esta apelación a nuestros sentimientos, no tanto a hacer o escoger los objetos a nuestra medida, sino también a hacernos nosotros mismos a la medida de los objetos. Como diría Vicente Verdú los objetos se espiritualizan, en la medida que los sujetos se objetivan. Es el caso de la campaña de Apple. No se trata de fabricar sólo cosas útiles, funcionales, sino de fabricar cosas que amemos. Cosas que apelen a nuestros sentidos y a nuestras emociones; a nuestra capacidad de superación.

Incluso la política y el voto, ahí donde se legitima la participación ciudadana es ideado como una gran campana de *Marketing*. Para Richard Sennet, la política responde a la mercadotecnia, siendo aplicadas hoy en día tales tácticas y estrategias de seducción, propias de las marcas, también a la política, fomentando una "*pasión que se autoconsume*"⁴⁷ como Sennet llama. Sin duda la campaña del actual presidente de Estados Unidos Barack Obama en su carrera por la presidencia del país, ha sido una de las grandes campañas de la historia, y no hablamos tanto de una campaña política al

⁴⁶ Conjunto de estrategias visuales que hacen de una marca una entidad constante y reconocible. EL origen etimológico viene del inglés *brand* como "marcar una res para mostrar posesión".

⁴⁷ SENNETT, R. *La cultura del nuevo capitalismo*, Anagrama. Barcelona, 2007

viejo uso sino de una estrategia de *marketing* que le debe mucho a un acertado uso de conceptos visuales en el diseño de su imagen ⁴⁸.

Régis Debray señala de que manera técnica y poder han ido de la mano, y como el poder es indisociable de la posesión de la técnica de la época ⁴⁹. Así podemos rastrear quién ostenta el poder real que es el de la posesión de los canales de los medios técnicos, y estos los poseen las grandes corporaciones. Al parecerse la campaña de Obama a las de estas grandes corporaciones, vemos como el poder político, para conseguir una parte de poder real, tiene que mimetizarse e imitar el mismo sistema de representividad que poseen los poderes fácticos, reales.

Aquellas marcas comerciales a las que el consumidor se vincula afectivamente, son lo que en *marketing* y *branding* se hace llamar *Lovemarks*⁵⁰, donde, de una manera un tanto perversa, se vendría a cumplir, como señala Vicente Verdú, el cumplido dadá de "*lo inútil constituye lo más indispensable*"⁵¹.

De un modo un tanto ambiguo, el discurso evidente de estas *lovemarks* es el de la utilidad. Fabricar todo lo inútil, pero hacerlo parecer útil, y hacer que el deseo de poseerlo lo convierta en necesario (un "*must-have*", un "*imprescindible*") porque nos va a facilitar la vida.

⁴⁸ Existe un libro oficial recién editado sobre la campaña visual de Obama, introducido así en la página web del libro: "*The Obama presidential campaign was innovative. For the first time in American politics, a candidate used art and design to bring together the American people—capturing their voices in a visual way*". ("*Por primera vez en la política estadounidense, un candidato usa arte y diseño para unir a la gente, captando sus voces de una manera visual*").[En línea],[consulta:05/05/2010] Documento html en <http://www.designing-obama.com/>

⁴⁹ DEBRAY, R. *El estado seductor : las revoluciones mediológicas del poder*, Manantial. Buenos Aires, 1995.

⁵⁰ ROBERTS, K. *Lovemarks : el futuro más allá de las marcas*, Urano. Barcelona, 2005

⁵¹ VERDÚ, V. *Yo y tú, objetos de lujo : el personismo : la primera revolución cultural del siglo XXI*, Debate. Barcelona, 2005. p. 92

Volviendo al anuncio televisivo y *online* del *Ipad* de Apple, esta convergencia perfecta entre eficiencia y deseo se revela en la voz *en off* que acompaña a la sucesión de imágenes del anuncio:

*“Qué es Ipad? Ipad es fino, Ipad es bonito, Ipad va a todas partes y dura todo el día,(...) Ipad es increíblemente potente, mágico,(..) Ya es una revolución, que tan solo acaba de empezar”*⁵².

La misma mezcla de imágenes de afectividad y funcionalidad se encuentra en esta voz, donde podríamos separar en dos conjuntos de adjetivos o frases según su apelación emocional o afectiva o según la convicción funcional o efectiva:

- Efectivo: *fino, va a todas partes, dura todo el día, (increíblemente), potente.*
- Afectivo: *bonito, increíblemente (potente), mágico, ya es una revolución, que tan solo acaba de empezar.*

El discurso de la funcionalidad y utilidad se solapa entonces en la apelación a los sentidos y sentimientos efectuada desde las estrategias publicitarias, resultando en una producción objetual y de deseo intrincada y dicho sea de paso, casi irresistible.

Otro ejemplo paradigmático es la apelación sentimental que *Nike* viene empleando en sus campañas, su *slogan* “*Just do it*” (“simplemente hazlo”) ha conseguido identificar mediante numerosas campañas visuales (fig. 14) la identidad corporativa con la superación personal, consiguiendo que su *Swoosh* (el imagotipo o imagen que compone la marca) represente para el consumidor todos los valores de un mito actualizado.

⁵² *“What is Ipad? Ipad is thin, Ipad is beautiful, Ipad goes anywhere, it lasts all day, (...). It’s crazy powerful, it’s magycal, (...)It’s already a revolution, and it has just begun.”* Voz *en off*. [En línea], [consulta: 12/6/2010] Documento MOV en <http://www.apple.com/ipad/gallery/#ad>



Fig. 14: Publicidad de Nike con el atleta Oscar Pistorius como ejemplo de superación personal, 2007.



Fig. 15: 0100101110101101.ORG, "Nikeplatz", 2003.

El colectivo 0100101110101101.ORG (ceros y unos) emplazó en una importante plaza de Viena, una gran escultura con este símbolo de Nike y una construcción temporal para informar a los ciudadanos que la plaza cambiaría de nombre para llamarse Nikeplatz (fig. 15). Este monumento parece hablar de cómo en las marcas se construye el imaginario colectivo de los nuevos mitos y cómo éstos colonizan nuestras vidas.

2.3 Elogio de lo inútil

Habíamos visto hace rato como la disciplina moderna regulaba sistemáticamente las relaciones con los objetos. Ahora esta regulación existe, pero como ya hemos señalado, se licúa y se dispersa, se hace dinámica y adaptable. Y sin embargo, sigue existiendo. Hay que referirse al terreno de la práctica artística, o de los terrenos híbridos de movimientos contracultura, al extrarradio y las periferias, para descubrir en nuestra sociedad un interés por la interacción no racional con los objetos. Tal interés ha fundado buena parte de los movimientos artísticos o expresiones creativas de vanguardia y neovanguardia, teniendo un papel central en el arte de acción.

*(... Esther Ferrer deposita un objeto sobre su cabeza. Sin realizar gesto previo alguno, lo mantiene durante un tiempo indeterminado en equilibrio. Se trata de un objeto fácilmente reconocible y cotidiano. (...) La intrascendencia que destila el mismo es absoluta, aunque no menos que cualquiera de nuestras más sagradas ideas o hábitos....)*⁵³.



Fig. 16: Esther Ferrer, "Las cosas", 1988.



Fig. 17: Robert Filliou, "The Spiritual Need. Balance on Your Head. Peace", 1970-1971.

⁵³ PEREZ, D. "En el marco del tiempo... (mientras los objetos pasan en silencio y el té hierve)", en *Esther Ferrer en la Bienal de Venecia*, Ministerio de Asuntos Exteriores, Madrid, 1999. Disponible en Arteleku. [En línea], [consulta:11/5/2010] Documento html en <http://www.arteleku.net/estherferrer/EFerrer.html>

Esta acción aparentemente trivial que realiza Ester Ferrer en la Performance “las cosas” (fig. 16), la realizará también uno de los impulsores del arte de acción, el componente de *Fluxus* Georges Filliou; -aunque aportándole un tono humorístico, muy característico de su práctica, al titular la obra “*The Spiritual Need. Balance on Your Head. Peace*” (“*La necesidad espiritual. Balance en la cabeza. Paz*”) (fig. 17)-. Salvando los matices, ambas acciones ejemplifican una relación no racional con los objetos, que se presentan ante nuestra mirada, y a la que poco a poco nos vamos acostumbrando hasta ver el carácter construido y arbitrario de las relaciones con las cosas en la vida cotidiana, esa intrascendencia de nuestros hábitos a la que Pérez se refiere.

Un ejemplo de arte interactivo que “libera” a los objetos de su uso corriente, de una manera poética y preciosista es “*Tool's Life*”, (fig. 18) por el colectivo Minim++ (Motoshi Chikamori, Kyoko Kuno y Yasuaki Kakehi), compuesta por un conjunto de objetos cotidianos metálicos sobre una mesa y una iluminación que hace que sus sombras se proyecten en la misma. Al tocar cualquiera de los objetos, la sombra del mismo se modifica: reaccionando al tacto del usuario se despliega “otra vida” de las cosas, que se vuelven vivas: la cuchara se vuelve un gran agujero, una batidora manual se vuelve jaula que libera a un pájaro, etc.⁵⁴



Fig. 18: Colectivo Minim++, “Tool’s life”, 2001.

⁵⁴ [En línea]. Vídeo MOV en <http://www.plaplax.com/legacy/artwork/minim++/artwork/tools-e.htm>

O en una de las obras más conocidas del arte interactivo de David Rockeby, la instalación *"The giver of names"* (fig. 19), donde el espectador elige un objeto de entre los dispuestos a tal fin (siendo en su mayoría objetos domésticos y juguetes) y lo sitúa en un pedestal a modo de naturaleza muerta. Entonces, el sistema analiza los objetos, su forma y color, que es relacionada con una base de datos, obteniendo una frase sintácticamente correcta pero casi siempre con poco sentido, que el sistema pronuncia en alto. De esta manera los objetos reales son desvestidos de sus significaciones cotidianas al otorgarles una nueva definición "arracional".

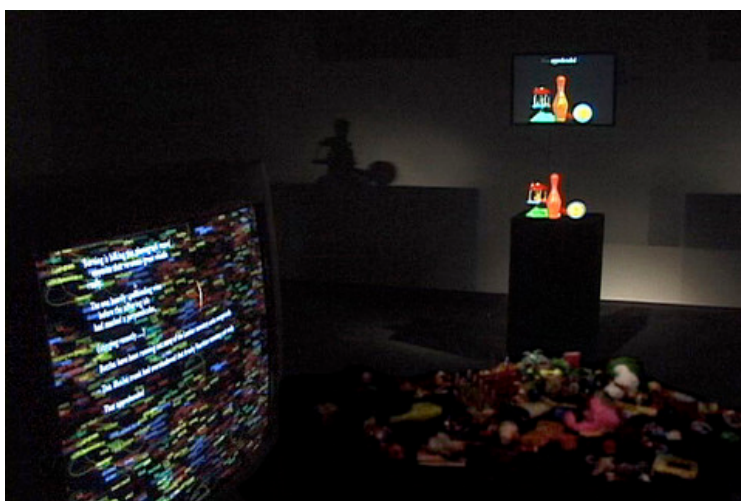
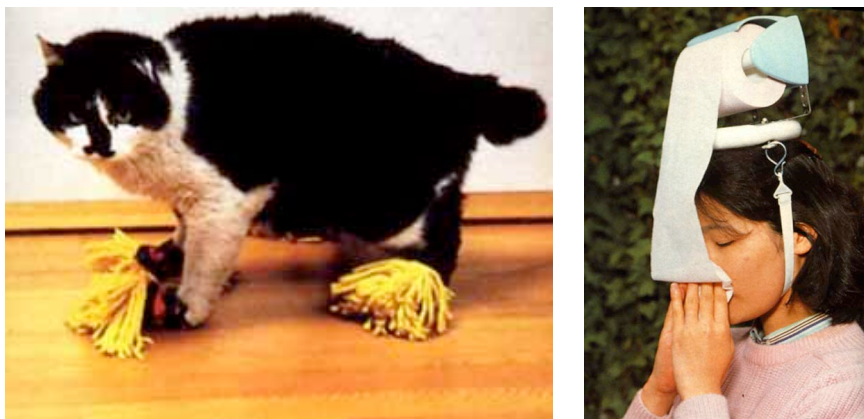


Fig. 19: David Rockeby, *"The giver of names"*, 1990- actualidad.

La creación y uso de objetos que no están adscritos a su funcionalidad también se encuentran en terrenos extraartísticos, como en la corriente originaria de Japón del *Chindogu*, donde sus practicantes se dedican a la creación de inventos aparentemente prácticos pero totalmente inútiles, los *chindogus*, palabra que significa literalmente "herramienta extraña o deformada"⁵⁵. Algunos *chindogus* son, por poner un ejemplo, la barrita para untar mantequilla como si fuera un pintalabios, las mopas para gatos (fig. 20) o el rollo de papel higiénico portátil para llevar sobre la cabeza (fig. 21).

⁵⁵ KAWAKAMI, K. *101 inventos imbéciles, inútiles y japoneses*, Glénat. Barcelona, 1998.



Figs. 20 y 21: Ejemplo de Chindogus: Mopas para gato (autor desconocido) y portarollos para cabeza (autor desconocido).

Estos inventos vendrían de una tradición de inventos inútiles, tan antiguos como la historia de las patentes comerciales, algunos pretendidamente útiles y otros no, como las máquinas de Goldberg (fig. 23), inventos mecanizados que desarrollan tareas muy sencillas mediante estructuras complejas, negando el principio técnico de optimización de los recursos. Estas máquinas tendrían su origen en aquellos del dibujante Rube Goldberg, que inventaría tales inventos sobre el papel (fig. 22). Esta tendencia de dibujos llegaría a España en la revista TBO con el nombre de *Inventos del TBO*.

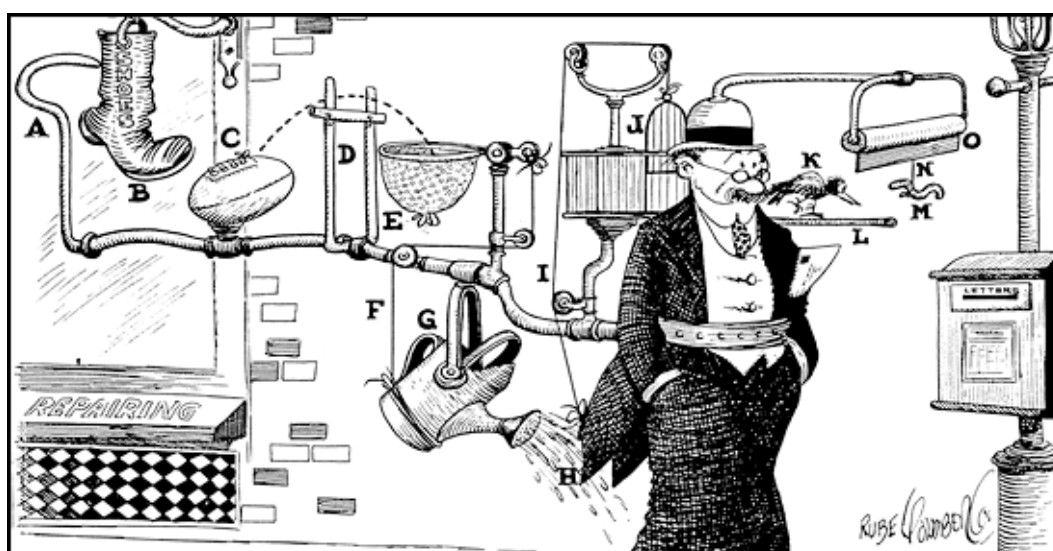


Fig. 22: Rube Goldberg, "Keep You From Forgetting To Mail Your Wife's Letter" ("evitando que olvides enviar la carta de tu esposa"). Fecha desconocida.



Fig. 23: Yuri Suzuki and Masa Kimura, "Breakfast Machine", 2009.



Fig. 24: Jean Tinguely, "Débricolage", 1970

La influencia de estas máquinas absurdas se puede encontrar también en la obra del artista Jean Tinguely, que realiza complicadas estructuras maquinales desprovistas de funcionalidad (fig. 24), o en las instalaciones de artistas como Jason Rhoades, aunque tal interés por lo maquinale ya existía en el Futurismo italiano y en el Dadaísmo, destacando en la obra de los dadaístas Marcel Duchamp (véase ficha 1) y Francis Picabia, quienes subjetivizaban estructuras maquinales.

2.4 Producción tecnológica y racionalización

“Toda tecnología suficientemente avanzada es sinónimo de magia”

Clarke, 3M ⁵⁶



Sin duda, nuestra realidad como seres culturales se conforma con la técnica que desarrollamos. La tecnología suficientemente avanzada, como diría Clarke⁵⁶ y posteriormente 3M se apropiaría, parece ocuparse de generar un mundo de magia discreta, adaptada a las necesidades, un mundo de encanto naturalista. Contradiendo al uso ciertamente perverso del eslogan, la tecnología actual corre más de la mano de los sistemas hegemónicos de representación que de la magia: una realidad de esperar, asentada y asentida.

Fig. 25: Portada de tríptico publicitario de la compañía

3M

Cada medio técnico utilizado en una época desplaza a otro creando un modelo de poder basado en su representatividad. No nos vamos a adentrar en reconocer nuestro modelo y medio, pero sí en llamar la atención sobre el modo de darse esta representación, heredera primogénita de la visión cartesiana de la realidad.

⁵⁶(Extraído de folleto publicitario de 3M, (fig. 25) compañía mundial productora de toda clase de productos tecnológicos), que utiliza la tercera Ley de Clarke. CLARKE, A. C. *Perfiles del futuro : investigación sobre los límites de lo posible*, Luis de Caralt. Barcelona, 1977.

2.4.1 Interactividad como una de las bellas artes

Se puede trazar una línea que va desde el naturalismo pictórico -del que hemos hablado con anterioridad- al “naturalismo interactivo” de la actualidad. La fascinación contemporánea por lo interactivo no es un fenómeno casual, aislado, sino que continúa la voluntad naturalizadora de la representación, siendo dicha interactividad un avance en el deseo naturalista de representación de la realidad, al ser la comunicación interactiva una continuidad entre lo real y lo representado ya no solo perceptiva, sino vivencial: no solo percibimos visualmente lo representado, también lo experimentamos, nos comunicamos con ello de una manera transparente, de modo que el efecto realidad es mayor puesto que, siguiendo el símil de la pintura naturalista, la pincelada se oculta, desaparece como tal.



Fig. 26: Auguste Rodin, “Retrato de Balzac”. 1881.

La disminución progresiva de la distancia entre arte-espectador, es paralela a la disminución de la distancia entre el soberano y el pueblo.

Así, a las monarquías absolutistas les correspondían representaciones elevadas en pedestales que marcaban una distancia entre el poder y el pueblo. El abandono de la peana que refiere Rosalind Krauss⁵⁷ en “*la escultura en el campo expandido*”, se daría con el cambio del tipo de poder a finales del siglo XIX. Krauss utiliza como ejemplo de esto “*la escultura de Balzac*” (1881) (fig. 26), obra que sería concebida como

⁵⁷ KRAUSS, R. E. “*La escultura en el campo expandido*” en FOSTER, H. *La posmodernidad*, Kairos. Barcelona, 1986, pp. 59-74

monumento, pero que fracasaría como tal en su excesiva naturalidad al no utilizar peana. Sin embargo, la escultura realizaría una representación más naturalista, más real, más mimética, en la que la figura se dirige hacia abajo para absorber el pedestal, disminuyendo la distancia entre el monumento y el espectador, representando un poder más cercano.

Si continuamos esta lógica de la supresión progresiva de la separación entre lo representado y el espectador, se puede entender que el auge de lo interactivo legitima, a su vez, el marco social en el que se da, que es el de la democracia participativa y de la sociedad de consumo.

Para el artista y teórico del *Media art* Lev Manovich, en torno a los nuevos medios de comunicación en la sociedad postindustriales, la lógica de la tecnología interactiva de los nuevos medios refleja una lógica social:

*“En una sociedad postindustrial, cada ciudadano se puede construir un estilo de vida a medida, y “seleccionar” su ideología entre un gran (aunque no infinito) número de opciones”.*⁵⁸

Manovich ve esta libertad de opción como una forma de hacer únicos a los hombres, en contra de la uniformidad propagada por la publicidad y la televisión propia del régimen mediático anterior. Nosotros encontramos esta forma -la de la interactividad comercial- como la forma entre las formas de escenificarse la libertad de opción comercial y la consecuente regulación de lo social que los poderes fácticos ejercen sobre la sociedad.

“Como mecanismos de legitimidad y difusión, a los poderes reales les interesa hoy en día mucho más las estructuras (...) descentralizadas, difusas. Bajo las poco sospechosas estructuras abiertas y difusas (...) se perpetrará la feudalización extensiva e intensiva de la cotidianeidad; la formalización de estructuras participativas encubrirá el desmantelamiento de lo público, (...)”

⁵⁸ MANOVICH, L. *El lenguaje en los nuevos medios de comunicación la imagen en la era digital*, Paidós. Barcelona, 2005. p. 88

*todos estos síntomas de una sociedad más abierta son simultáneamente síntomas de una capitalización de los sujetos.*⁵⁹

Como claros ejemplos de esto, la televisión interactiva, el periodismo participativo, o la publicidad personalizada e interactiva (fig. 27), que crean los canales para simular una relación recíproca y bidireccional entre las instancias de poder y el ciudadano.



Fig. 27: Publicidad participativa de la marca de ropa *American Eagle* en *Times Square* (Nueva York). La marca permite a grupos de jóvenes tener sus 15 segundos de fama.

Moraza continúa: *“Las estructuras difusas, las infraestructuras líquidas, los modos interactivos, pueden considerarse síntomas de una participación real...Pero estas estructuras difusas, descentralizadas y abiertas pueden ser también significantes susceptibles de convertirse semblantes de otra cosa, capaces de legitimar y catalizar justo lo contrario de lo que la significación moderna quería pensar”.*⁶⁰

Esto no quiere decir que todo lo interactivo responda a oscuros intereses de poder, sino que la lógica de lo interactivo como técnica de la época puede

⁵⁹ MORAZA, J. L. “Emergencias estructurales”, en *Infraestructuras emergentes : sobre producción, gestión y difusión artística*, Editorial UPV. Valencia, 2009. p.145

⁶⁰ MORAZA, J. L. Ibid. p. 145

ser utilizada para legitimar justo lo contrario de lo que pareciera, como dice Moraza.

Esta discurso de lo interactivo como el cúlmen de lo participativo, llega también a las prácticas artísticas tecnológicas (como si no hubiera existido el arte participativo a lo largo del siglo XX). Como señala José Luis Brea⁶¹ es una simpleza la defensa de que la fuerza revolucionaria de lo técnico en el arte reside en la interactividad, puesto que esta idea niega el papel intrínsecamente activo del arte.

En la pieza interactiva “*Zerseher (deviewer)*” (fig. 28), Joachim Sauter y Dirk Luesebrink disponen en una proyección de vídeo, la imagen de un retrato pictórico. Si el espectador fija la vista durante suficiente tiempo, verá como la pintura se va difuminando bajo su mirada allí donde ésta se dirige. La obra parece reflexionar sobre ese papel siempre activo de la mirada y de la reciprocidad que se establece entre obra de arte y espectador a la que Brea se refiere, y donde Zerheser vendría a hacer visible esta modificación de la obra mediante el espectador.



Fig. 28: Joachim Sauter y Dirk Luesebrink, “*Zerseher (deviewer)*”, 2001

⁶¹ BREA, J. L., *Algunos pensamientos sueltos acerca de arte y técnica* en Aleph. [En línea], [consulta: 21/11/2009] documento html en <http://aleph-arts.org/pens/arttec.html>

La ambivalencia de la técnica (su capacidad de dominación y/o liberación) es inseparable de sí misma, como Horkheimer y Adorno observaban. Hasta aquí hemos visto, en este subcapítulo, como en la lógica de lo interactivo existe una ideología que sirve para “disimular” la escasez de participación social real en nuestras sociedades, un uso de la técnica para legitimar los poderes fácticos de una sociedad.

Pero este uso comercial e industrial de la tecnología corre paralelo a su uso experimental, creativo y artístico, permitido por el desarrollo de la imagen digital y la interacción hombre-computador (HCI), que abriría un mundo nuevo para la investigación y la práctica artística. El arte tecnológico, como todo el arte, puede tener un papel conmovedor, activo, que sacuda la estructura: Brea señala como éste puede resistir a esa servidumbre (la de lo técnico) liberando el poder de “*su fuerza emancipatoria*”, liberando una energía capaz de cambiar “*el modo de darse el sistema de los objetos*”⁶². Esto se puede producir mediante un uso de la tecnología que no responda a este tipo de intereses legitimadores sino a una voluntad reflexiva, crítica o lúdica que es la de toda práctica artística en general.

El arte interactivo es ante todo, un medio ideal para la práctica intermedia, donde poder combinar medios analógicos y medios digitales, diferentes espacios y realidades -ya sean físicas o virtuales-, diferentes tiempos y lo más importante, una interacción que permite explorar un tipo de relación, más enriquecida, si cabe, entre el usuario y el sistema/obra, rescatando un uso bienhechor de la técnica, que no perpetua la racionalidad tecnocientífica, sino que ofrece una visión y experiencia no objetivadora y utilitarista.

Lo que es más, el *media art* es el lugar ideal para efectuar una reflexión sobre la tecnología y sobre su falta de ingenuidad desde la misma tecnología. El artista multimedia Paul De Marinis habla de esta doble condición de la tecnología, considerándola un ser dual: por un lado “*un*

⁶² BREA, J.L. Ibid.

sueño o un producto de nuestros sueños” (el potencial de la tecnología), y por otro lado “el medio en el que nuestros sueños son intercambiados y elaborados” (el desarrollo de la tecnología, lo que también el artista llama “el mecanismo”⁶³). Para De Marinis sólo desde la práctica artística tecnológica se puede “reconectar el sueño y el mecanismo”, “explorando tecnologías alternativas, usando principios físicos que no han sido encontrados en ningún lugar de la tecnología dominante”⁶⁴.



Fig. 29: Paul De Marinis: *“The Messenger”*, 1998-2005. Tres sistemas reciben telegráficamente mensajes enviados por internet letra por letra: 26 esqueletos, 26 palanganas y 26 jarras electrolíticas.

⁶³ *“It is simultaneously a dream, or a product of our dreams, and the medium in which our dreams are exchanged and elaborated”.* Interview with Paul De Marinis, en ICC Journal [En línea]. Documento html en <http://www.well.com/user/demarini/shiba.html> Citado en WILSON, S. *“Information arts : intersections of art, science, and technology”*, The MIT Press. Cambridge (Massachusetts) ; London, 2002. pp. 402-403

⁶⁴ *“Exploring alternative technologies, using physical principles that have not found any place in the dominant technology, re-connecting the dream and the mechanism...”.* WILSON, S. Ibid, p. 402

De Marinis plantea esta “reconexión” entre sueño y mecanismo como algo no definitivo. Abandonada la promesa de la tecnología liberadora, como algo que nos permitiría ser auténticos poseedores de nuestra experiencia, De Marinis confía, al menos, en la capacidad de abrir un *“momento lúcido ocasional dentro de nuestro sueño, donde podamos saborear y maravillarnos de la totalidad del proceso, incluso mientras somos arrastrados por él”*⁶⁵. La obra de De Marinis efectúa esta crítica a la tecnología desde ella misma; en su obra de Messenger, (fig. 29) De Marinis reflexiona sobre esta doble condición de lo tecnológico presente en los orígenes de las comunicaciones eléctricas, desarrollando tecnologías alternativas que tratan de quebrar momentáneamente el uso de la lógica establecida por la tecnología industrial y comercial.

⁶⁵ *“(...) an occasional lucid moment within our dream where we can savor and marvel at the whole process even as we are swept away by it (...)”* WILSON, S. Ibid, p. 403

2.4.2 El resurgir de la objetivación en la imagen digital y el espacio contemporáneo

El resurgimiento de los métodos perspectivos, en forma de realidad virtual, entornos inmersivos, *software 3d*, vendría a volver vigente la perspectiva en el amplio sentido del término, y con ella, la voluntad de la perspectiva como mecanismo que racionaliza y objetiva el espacio.

Autores como Kim H. Velthman⁶⁶ vienen observando desde la década de los 90 el renacimiento de los métodos perspectivos con el desarrollo de las tecnologías de modelización del espacio y de volúmenes computerizados, tales como la tecnología de mapeado geográfico GYS o el diseño asistido por ordenador (CAD), o el desarrollo de entornos inmersivos de Realidad Virtual y Realidad Aumentada (que veremos más adelante).

Este renacimiento de la perspectiva integra un resurgir de la objetivación del espacio, aunque, como señala Veltman, en contraste con la perspectiva renacentista que asume un único punto de vista, la perspectiva moderna combina múltiples puntos de vista dinámicos, incluyendo el factor temporal, lo que supone un gran avance en el desarrollo de la perspectiva.

Aunque pareciera que el uso de múltiples puntos de vista subjetivos es un gran paso hacia la subjetividad en la representación, lo cierto es que esta tensión entre el objeto-espacio objetivado y sujeto-punto de vista, ya existe, según Panofsky⁶⁷, en el uso de la perspectiva renacentista, por lo que se puede leer como una sofisticación de la voluntad ilusionista del naturalismo:

“La simulación es un paso más allá del punto de fuga de la perspectiva renacentista hacia el mundo de las apariencias que es virtualmente real para

⁶⁶ VELTHMAN, K. "Electronic Media, The Rebirth of Perspective and the Fragmentation of Illusion", en DRUCKNEY, T. (Ed.) *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Aperture, New York, 1995 pp. 208-227 en [En línea], [consulta:10/4/2010] documento pdf en <http://www.mmi.unimaas.nl/people/Velthman/velthmanarticles/1995%20Electronic%20Media%20%20Fragmentation%20of%20Illusion.pdf>

⁶⁷ VELTHMAN, K, *Ibid.* pp 51-56

el sujeto. Una persona puede sumergirse tanto en este mundo de apariencias, como si pudiera vivir en él, como si fuera un ser tridimensional que existe en un entorno tridimensional gráficamente generado”.⁶⁸

El artista Francys Alys trabajará en 1999 con los conceptos de hiperrealismo y racionalización del espacio, que se heredan de la mirada renacentista, en la metáfora del escritorio informático en su salvapantallas “*The Thief*”. En la documentación *online* de la investigación, “*From Alberti to the Thief, 1435-1999*”⁶⁹ Alys hace un sintético recorrido que trata de cómo los sistemas operativos de escritorio habrían tomado el relevo a la matematización del espacio propia de la tradición pictórica occidental. Los fabricantes de estas interfaces, habrían optado, según Alys, por la familiaridad de la metáfora de la ventana antes de asumir el riesgo de una representación diferente del espacio virtual, debido a cuestiones comerciales. Para Alys el uso de la metáfora constriñe, en lugar de extender, el espacio más allá de la pantalla. La utilización de la analogía, en cambio, permitiría una mezcla de familiaridad y extrañamiento.

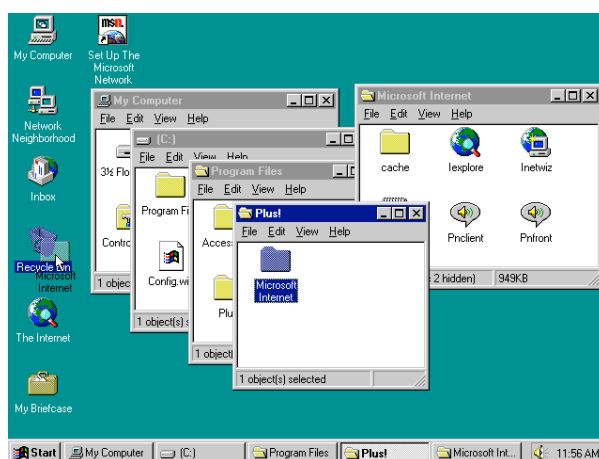


Fig. 30: Captura de pantalla del sistema operativo Windows 95.

⁶⁸ “Simulation is a further step away from the vanishing point of Renaissance perspective towards a world of appearances which is virtually real for the subject. A person can get so wrapped up in this apparent world, as if they could live in it, as if they themselves as a three dimensional being existed in an artistically produced three-dimensional space.”

KLOTZ, H, “Perspektiven der Computerkunst. Ein Gespräch”. en VVAA. *Künstliche Spiele*, Boer, Munich. 1993, p. 123 citado en Velthman, Kim, *Ibid.* p. 12

⁶⁹ en DIA ART. [En línea]. Documento html en <http://awp.diaart.org/alys/frameset.html>

Allys se refiere a la metáfora de la ventana que Windows 95 (fig. 30) publicitó (de nuevo) como algo novedoso, pero que estaba ya presente en toda la historia de la representación occidental: la ventana que da acceso a la realidad del cuadro (la ventana de Alberti de la que ya hemos hablado), es también la de la pantalla cinematográfica y televisiva. Esta metáfora se superpondría y se basaría en la de escritorio que Apple popularizaría y traería a la vida cotidiana en 1984, en el primer *Apple Macintosh* (fig. 31), el primer ordenador personal con éxito comercial que incluye una interfaz gráfica de usuario. El Macintosh emplea imágenes para recrear la metáfora de escritorio, que trata de recordar a la interfaz física de trabajo (carpetas, documentos, papelera, escritorio). Aunque Apple consiguiera su popularización, ésta ya había sido desarrollada desde 1970 en el *Xerox Parc* de Palo Alto, California, donde se desarrollarían la *Graphic User Interface* o *Interfaz gráfica de usuario*.(GUI), que se comenzaría a gestar en 1968, cuando Douglas Engelbart, del *Stanford Reseach Institute* utiliza el término, al desarrollar los elementos de la interfaz gráfica elementales que hoy en día aún empleamos: ventanas, iconos, el ratón, y el puntero.



Fig. 31: primer ordenador Apple Macintosh, 1984.

Las metáforas, inevitablemente, siempre van a tratar de mejorar la efectividad y la eficiencia de la comunicación usuario-máquina, y consecuentemente, van a estar proyectadas desde su instrumentalidad.

El diseño de interfaz atiende a esta necesidad de operatividad; además, para el académico Alan Liu, según Greg J. Smith⁷⁰, éste habría heredado el ideal universalista del *Estilo Internacional Moderno*⁷¹, con su propósito de externalizar todo lo accesorio". Se puede encontrar esta similitud formal en el diseño de interfaz contemporáneo y en el diseño de dispositivos en las formas lisas, neutras, sin ornamento del Estilo Internacional (*fig. 32*).



Fig. 32: Le Corbusier, "Villa Savoye", 1929.



Fig. 33: IMac de la marca Apple 2009

Otro mecanismo de objetivación de la imagen se daría en la disciplina de la visualización de la información, tan en boga en los ámbitos del diseño de la información, que permite ampliar o aumentar el medio tradicional -imagen, vídeo, sonido, etc.- con visualizaciones de datos, perfeccionando el realismo de la representación, al incluir no solo lo visible o potencialmente visible sino también aquellos datos no visibles mediante animaciones, tablas, o gráficas. A esta *media* híbrido el artista y teórico del *media art* Lev Manovich lo denomina *meta-media*⁷². El *meta-media* mezcla lenguaje y

⁷⁰ SMITH, G. *Information Visualization and Interface Culture*. En [En línea], [consulta: 5/6/2010] documento pdf en <http://serialconsign.com/images/portfolio/creative-informatics/smith-infovis-interface-culture.pdf>

⁷¹ El Estilo Internacional Moderno es un tipo de funcionalismo que se da en el diseño, sobre todo en el arquitectónico, durante el siglo XX, que promueve el universalismo y objetividad de las construcciones, eliminando los ornamentos y rasgos regionalistas. Este estilo sería practicado por algunas figuras como Le Corbusier, Mies van der Rohe, Alvar Aalto o Walter Gropius. Estaría caracterizado formalmente por la supresión del ornamento, la neutralidad del color, y el uso de formas ortogonales y lisas.

⁷² MANOVICH, L. *The Anti-Sublime Ideal in Data Art*. En [En línea], [consulta: 20/5/2010] documento Word en www.manovich.net/DOCS/data_art.doc

metalenguaje, permitiendo superponer el medio original (una película, un espacio, una canción) descripciones de estas estructuras (en este medio podría incluirse la *Realidad Mixta*, en la que profundizaremos a continuación).

Este tipo de medio permite una representación más realista y objetiva de lo real, proporcionando no solo la imagen de lo visible, sino otro tipo de datos técnicos: de hecho, donde más se ha desarrollado este tipo de imagen es en el campo científico, de la medicina y la biología, estando el uso mayoritario de estas tecnologías estrechamente ligado a la representación visual tecnocientífica.

2.4.3 Relaciones entre el espacio virtual y el espacio físico: la realidad mixta

La superposición del entorno físico con el entorno virtual generar un tipo de entorno híbrido que es el de la *realidad mixta* (MR), donde según la predominancia de lo real físico o de lo virtual, estaremos hablando de Realidad Aumentada (AR) o Virtualidad Aumentada (AV) (fig. 34).

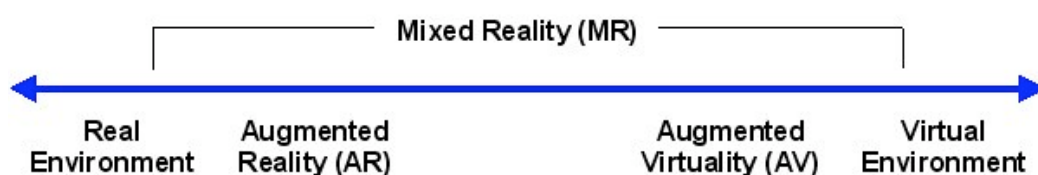


Fig. 34: La Realidad mixta (MR) se ubica en la confluencia de entornos físicos y entornos virtuales.

Muchos artistas han trabajado en la confluencia del mundo físico y el mundo virtual en *realidades mixtas* (MR), por lo que vamos a nombrar aquí solo unos cuantos ejemplos ilustrativos que creemos de gran interés. Un ejemplo clásico es la pieza *“The Golden Calf”*, (véase ficha 25) del artista Jeffrey Shaw, donde a través de un monitor LCD el usuario puede ver un modelo 3D virtual de un “ídolo pagano” (un cordero de oro) emplazado virtualmente en una peana física.

Es de remarcar la obra de Clara Boj y Diego Díaz, con proyectos como *Hybrid Playground*, (véase ficha 22), que convierte un parque en un videojuego, acercando, según los autores, “las experiencias de juego interactivo al espacio público⁷³”. Otro de sus proyectos, *“El observatorio”*, (véase ficha 23) es un “mirador” para la visualización de redes *wifi*. Estos artistas también participan en el interesante proyecto *“The artvertiser”*, junto con Julian Oliver y Damian Stewart, donde se aplica la idea del “Ad

⁷³En [En línea], [consulta: 17/03/2010]. documento HTM en <http://www.lalalab.org/hybrid.htm>

blocker"⁷⁴ (fig. 35) de los navegadores de Internet al espacio físico. *The artvertiser*⁷⁵ bloquea los espacios publicitarios urbanos -pancartas, luminosos, rótulos- y los sustituye por un "lienzo virtual" donde artistas pueden mostrar sus imágenes o vídeos. Esta sustitución se puede ver a través de binoculares y/o teléfonos móviles con cámara. Otra obra remarcable de realidad aumentada que se ubica en el espacio urbano es la obra de Pablo Valbuena, que modifica el aspecto de arquitecturas urbanas creando otras imaginadas, por ejemplo en su obra "entramado" (véase ficha 34), que dibuja con nuevas formas una plaza madrileña.

Un trabajo destacable que utiliza la hibridación entre realidad física y realidad virtual es la interfaz lúdica "*Levelhead*" (fig. 36), del arriba citado Julian Oliver, un simple cubo de metacrilato que es "aumentado", siendo la única interfaz de un juego. En una pantalla enfrentada el usuario verá una pequeña habitación en cada cara del cubo. En una de las estancias, hay un personaje. Inclinando el cubo se puede dirigir este personaje a otras estancias, a las otras caras del cubo, puesto que están unidas por puertas.

Todos estos artistas emplean la *realidad mixta (MR)* como una forma lúdica y/o crítica de intervenir en el espacio físico, creando singularidades en la experiencia cotidiana.

Pero no hay que olvidar que el desarrollo del arte digital se dio gracias a la apertura de centros de investigación y al desarrollo del complejo industrial-militar⁷⁶, y que es donde estas tecnologías se han desarrollado, por lo que podemos deducir que el desarrollo mayoritario que se va a hacer de esta tecnología es para su uso instrumental y comercial.

⁷⁴ Un *adblocker* es un *plugin* o extensión de un navegador de Internet que bloquea los espacios publicitarios administrados con un servidor de anuncios, tapándolos con otro elemento o simplemente dejando un espacio en blanco.

⁷⁵ [En línea], [consulta: 17/03/2010] Documento html en <http://selectparks.net/~julian/theartvertiser/>

⁷⁶ PAUL, C. "*Digital art*", *Thames & Hudson*. London, 2003



Fig. 35: Fig. Clara Boj, Diego Díez Julian Oliver y Damian Stewart: “The artvertiser”, 2008.// **Fig. 36:** Julian Oliver, “Levelhead”, 2007-2008

No obstante, ya existen estándares comerciales, véase por ejemplo el caso de Iphone y sus aplicaciones comerciales que se valen de geolocalización GPS⁷⁷, sirviendo este dispositivo como el primer dispositivo popular de aumento de la realidad: La realidad aumentada (AR) pasa de ser un proyecto experimental a ser una realidad cotidiana para las clases medias altas, (cabe preguntarse cuánto tardaremos en utilizar “ad blockers”, para bloquear la “publicidad aumentada”).

Quizás no sería aventurado afirmar que la introducción de este dispositivo en la vida cotidiana es un punto tan clave en la mediación tecnológica con la realidad como lo fue el advenimiento del teléfono móvil, que es una amplificación del sentido del oído al servicio de la comunicación. Tecnología, la de las conexiones telefónicas inalámbricas, los servicios de mensajería de texto SMS⁷⁸ y la de la geolocalización, que tienen un uso creativo en manos de artistas, dado su gran potencial como medio.

⁷⁷ El GPS (*Global Positioning System* o sistema de posicionamiento mundial) es un sistema global de navegación por satélite, que permite al propietario de un receptor GPS, determinar su posición, al interpretar las señales de dos de los Satélites por el método geométrico de la triangulación. La red GPS es operada por los Estados Unidos de America.

⁷⁸ SMS (*short text messaging* o mensajes cortos de texto) es la tecnología que permite enviar mensajes cortos de texto entre propietarios de teléfonos móvil, mediante un protocolo estándar de comunicación definido como parte del *Global System for Mobile Communications* o Sistema Global de Comunicaciones Móviles (GSM) definido en 1985.

Un ejemplo de empleo de los servicios SMS en un proyecto artístico es “Berlin Blinkenlights” (2001) (fig. 37), obra del colectivo *Chaos Computer Club*, que utiliza las ventanas de una fachada de un edificio como si de píxeles se tratase, convirtiéndolo en una pantalla donde los usuarios pueden mandar mensajes sms o animaciones, o la obra de Rafael Lozano Hemmer “Amodal Suspension”, (véase ficha 43) donde los mensajes de textos son transformados en señales de luz que permiten cambiar el firmamento de una ciudad.



Fig. 37: Chaos Computer Club, “Blinkenlights”, 2001.

Otro uso alternativo de telefonía móvil y geolocalización es el que el artista español Antoni Abad ha empleado para brindarles a colectivos con riesgo de exclusión un canal de comunicación:

“(..) Megafone.net invita a grupos de personas en riesgo de exclusión social a expresar sus experiencias y opiniones en reuniones presenciales y a través del uso de teléfonos móviles. Éstos, que permiten a los participantes crear registros de sonido e imagen y publicarlos inmediatamente en la Web, se convierten en megáfonos digitales que amplifican la voz de personas y grupos a menudo ignorados o desfigurados por los medios de comunicación predominantes.⁷⁹”

Éstas y otras muchas prácticas ejemplifican usos benignos, ya sean críticos, reflexivos o lúdicos, del gran potencial comunicativo de estas medios, pero también de la tecnología en general.

⁷⁹ En [En línea], [consulta: 26/05/2010] documento html en <http://megafone.net/>

3. Desplazamiento del sentido: Humor, absurdo y experiencia estética como disrupción de la normalización de la vida. (a modo de referentes)

3.1. Contextualización histórica

Este histórico predominio de la racionalidad que hemos visto en los capítulos anteriores, ha ido acompañado por una oposición ejercida por el arte desde el origen mismo de la propia modernidad, siendo varias las tesis de autores que defienden una resistencia o respuesta a la modernidad paralela a la misma. Antoine Compagnon en *“Los antimodernos”*, defiende de qué manera existe, en algunos movimientos, sobre todo en la literatura francesa, un antimodernismo, entendido éste como una resistencia a la modernidad. Para Compagnon los antimodernos fueron los auténticos fundadores de la modernidad:

"(...)A contrapelo del gran relato de la modernidad flamante y conquistadora, la aventura intelectual y literaria de los siglos XIX y XX ha tropezado siempre con el dogma del progreso y resistido al racionalismo, al cartesianismo, a la Ilustración o al optimismo histórico(...)" ⁸⁰

Según Compagnon los antimodernos presentan una desconfianza hacia los ideales de la ilustración, y una fuerte aversión hacia la idea central del siglo XIX, el progreso. Para el autor, muchos autores literarios franceses (como Balzac, Ballanche, Baudelaire, Bloy, Bourget, Brunètiere, Barrès, Bataille, Barbey d'Aurevilly o Blanchotya) habrían manifestado estas características de contrarrevolución, anti-Ilustración y pesimismo.

⁸⁰ COMPAGNON, A. *Los antimodernos, Acantilado*. Barcelona, 2007. P. 17

Pero Octavio Paz va más allá en su lúcido análisis de la relación entre Romanticismo y vanguardias, titulado *"Los hijos del limo"*⁸¹; Paz no habla ya de que se encuentre en el arte moderno una esencia "antimoderna", sino que el arte moderno, es inevitablemente antimoderno: si una de las funciones del espíritu moderno es la propia crítica de la misma, el arte moderno no puede ser otra cosa sino crítico, tanto consigo mismo como con la modernidad.

Así, desde el Romanticismo a las Vanguardias pasando por el simbolismo francés en literatura, se trataría de una reacción a la idea misma de Modernidad, a la Ilustración y al positivismo, y a sus sistemas políticos. En su disputa con el racionalismo moderno, Paz ve como el poeta Romántico encuentra en la analogía y en la ironía, en el amor por lo grotesco, y en la alianza entre lo cotidiano y lo sobrenatural, las armas con las que enfrentarse al racionalismo, herencia que recogerá el arte de vanguardia.

En la aspiración romántica de la fusión del arte y la vida, se puede ver un intento de arremeter contra la parcelación moderna del conocimiento, así como en la conjunción entre la teoría y la práctica, aspiración que será continuada por movimientos de vanguardia y que iniciará una tradición que llega hasta nuestros días.

⁸¹ PAZ, O. *"Los Hijos del limo : del romanticismo a la vanguardia"*, Seix Barral. Barcelona, 1974.

3.2 La tradición del arte crítico: las políticas estéticas

Paz nos señalaba que esta resistencia u oposición a la racionalidad y a la cultura del capitalismo desde la práctica artística, sería un lugar común en el arte moderno, (y también lo será posteriormente en el arte contemporáneo), existiendo una estela iniciada por el Romanticismo, que se abriría en múltiples ramas a lo largo del siglo XX y que podría ser englobada en un concepto muy general, el del arte crítico, entendiendo el mismo como aquel arte que realiza una contraposición a la cultura dominante de la sociedad y de si mismo.

Veremos de qué manera, en la modernidad, se produce una crítica a esta cultura dominante desde la práctica artística a través de la crítica a sus instancias: al predominio del racionalismo y del positivismo, a la cultura del trabajo/consumo; y a la racionalización de la vida cotidiana que todo lo anterior produce.

Jacques Rancière, en *“Problemas y transformaciones en el arte crítico”*⁸², realiza un mapa conceptual del arte crítico atendiendo a la tensión entre dos lógicas estéticas o “políticas estéticas”⁸³, que se dan dentro del arte: una de estas lógicas estéticas sería la del arte que hace política con la condición explícita de no estar haciéndola, empleando el arte desde su especificidad, desde la autonomía del arte, y el otro polo de esta tensión sería la estética que tiende a la lógica de la fusión del arte con la vida, donde el arte trata de confundirse con la vida al precio de suprimirse a si mismo como arte, abandonando posturas estéticas a favor de una efectividad real sobre lo

⁸² RANCIÈRE, J, *“Problems and transformations in critical art”*, en *Malaise dans l'esthétique*, Editions Galilée . Paris, 2004 pp. 65-84. Extraído de BISHOP, C.(Ed) *Participation, the MIT Press*. Cambridge, Massachusetts, 2006 pp- 83-93.

⁸³ Para Rancière no se trata de que el arte tenga que lidiar con la política como disciplina, ya que el arte tiene su propia política y la política su propia estética, sino que dentro del marco del arte existirían estas dos lógicas estéticas en tensión que son sus políticas estéticas y que le serían inherentes. Arte y política serían entre sí, irreconciliables. RANCIERE, J, *Ibid.* pp. 146-154

social, esto es, una postura activista y/o abiertamente política, cuyo carácter estético permanece, aunque puede no ser evidente o manifiesto.

Se hace necesario resaltar el carácter utópico de muchos de estos movimientos, que en su intento de cambio e incluso de revolución, trazan supuestos teóricos difícilmente realizables pero que, sin embargo, y pese a ello, han poseído o poseen un grado variable de carácter revulsivo contra las normas sociales dominantes.

3.2.1 La tradición utópica

Rastreando el arte del siglo XX hasta nuestros días, existe una línea común que amalgama estas prácticas de cariz marcadamente utópico, una estela que Stewart Home en su ensayo *“el asalto a la cultura”*, llamará, no en vano, *“la tradición utópica”*, tradición dentro de la que se encontrarían las vanguardias históricas como Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo, el Colegio de Patafísica, el grupo Cobra, Situacionismo, *Fluxus*, Yippies y hasta movimientos como el *Punk* o el *Class War*, en un continuo abandono y fusión del arte con la vida. Estas corrientes tendrían un hilo común que trataría de integrar todas las actividades humanas, acabando con la sectorización de la vida, enfrentándose a la política y a la cultura, acudiendo siempre a la idea de no separación o fusión del binomio arte-vida. También tendrían en común la mayoría de estos movimientos la oposición o crítica al capitalismo consumista (pero esto no quiere decir que escapen enteramente a la lógica del mercado) y a la racionalidad de la vida impuesta por éste.

*“Tenemos que definir colectivamente nuestro programa y realizarlo de manera disciplinada, por todos los medios, incluso artísticos.”*⁸⁴

Esta afirmación, extraída del texto fundacional de la Internacional Situacionista, realizado por Guy Debord en 1957, resume de una manera ejemplar la condición fronteriza de uno de los movimientos clave para comprender el devenir de las prácticas artísticas contracultura, siendo el situacionismo uno de los movimientos utópicos más politizado y bien organizado. La internacional situacionista nace de una escisión de la Internacional Letrista⁸⁵, que según el mismo Debord en el citado manifiesto,

⁸⁴ DEBORD, G. *Informe sobre la construcción de situaciones y sobre las condiciones de organización y acción de la tendencia situacionista internacional*. En Sindominio [En línea], [consulta: 27/2/2010] Documento html en <http://www.sindominio.net/ash/informe.htm>

⁸⁵ La *Internacional letrista, (1952-1957) de uno número variable de miembros pero cuyo centro estaba constituido por Michele Bernstein, Guy DEbord, Gil J. Wolman, Mohamed Dahou y Jacques Fillon.*

mantuvo "una agitación saludable" entre 1946 y 1952, pero cuyo alcance activista sería limitado por orientar su práctica a las disciplinas estéticas (error idealista, lo califica Debord); de ahí que en 1952 la izquierda letrista fundara la *Internacional Situacionista*, que investigaría "*nuevos procedimientos de intervención en la vida cotidiana*".

Esta escisión es muy significativa para comprender que el Situacionismo no debe ser considerado únicamente desde las prácticas artísticas, sino como un verdadero intento de revolucionar el modo de vida mediante la cultura. Esta condición revolucionaria, beligerante, crítica, y su carácter antagónico y estructuración cerrada, hacen de este movimiento una de las auténticas vanguardias, aunque bien es cierto que su programa pareciera desmarcarse de la ineffectividad de la tradición vanguardista de la que viene, pero su actitud utópica y la visión en perspectiva de este movimiento hace del fracaso de su programa una evidencia.

Si hubiera que trazar una línea genealógica, habría que posicionarlo a caballo entre la teoría marxista de izquierdas y la herencia utópica de los movimientos de vanguardia. Pero su carácter es definitivamente activista, aunque un activismo estetizado y utópico, dentro del cual también hubo diferencias en cuanto a la politización del grupo. Debord cree firmemente en una revolución de la vida a través de la cultura, en un trabajo colectivo organizado, destinado a la construcción de ambientes que produzcan nuevos comportamientos, utilizando actos cotidianos y las formas de la cultura conocidas hasta dar con las nuevas formas culturales "revolucionarias".

Las situaciones serían momentos concretos de vida, que tendrían como fin transformar ésta y llevarla a un nivel superior. Para ello, el urbanismo unitario sería lo que integraría esta revolución, de modo que el medio se pudiera crear de una manera integral. La "construcción de situaciones" y el urbanismo revolucionario serían intentos de eliminar la frontera entre arte y vida, con el fin de acabar con la normalización de la vida cotidiana:

"..los experimentos culturales revolucionarios más pertinentes pretender romper la identificación psicológica del espectador con el héroe, con el fin de arrastrarle a la acción, provocando su capacidad de revolucionar su propia vida" ⁸⁶.

Todos los intentos revolucionarios de los situacionistas hay que entenderlos como eso: como un intento de revolución de la propia vida, un intento de arrancar la normalización y regulación del centro mismo de la vida cotidiana, estando siempre presente en el núcleo de su pensamiento una oposición abierta al racionalismo y a la separación de saberes, condiciones por las cuales se llega a esa situación:

"Nos oponemos a la lógica que nos ha llevado a la debacle cultural. La actitud autómatas y funcionalista nos ha llevado a una obcecada falta de juicio, al academicismo y a la bomba atómica" ⁸⁷.

Ideas y prácticas que han tenido gran repercusión en grupos y prácticas posteriores, tanto artísticas como extraartísticas, que iremos viendo a continuación.

Hemos visto que la Internacional Situacionista no es más que una continuación algo más radicalizada de *La internacional Letrista*, pero lo cierto es que el programa de esta última ya acogía como núcleo central ejercer una revolución cultural, que se realizaría mediante actividades experimentales y donde la arquitectura y el urbanismo jugarían un papel predominante (ideas que rescatarían la teoría y práctica situacionistas), siendo las ideas de Ivan Chitchevlov fundamentales para el desarrollo de la idea de un nuevo urbanismo como medio de cambiar la vida: en "fórmula para una nueva ciudad", de Ivan Chitchevlov, puesto que en la ciudad se perpetuaría, altamente organizada, esa normalización de la vida:

⁸⁶ DEBORD, G. Ibid.

⁸⁷ "Manifiesto", Revista *Spur*, número 1. Munich, 1958. citado en HOME, S. Ibid. p. 90

"Una enfermedad mental ha barrido el planeta: la banalización. Todo el mundo está hipnotizado por la producción y los servicios: la red hidráulica, los ascensores, los baños, la lavadora. Este estado de cosas(...) ha acabado traicionando su fin último: la liberación del hombre de sus preocupaciones materiales, (...). Se ha vuelto esencial provocar una completa transformación espiritual, devolviendo a la luz los deseos olvidados y llevando a cabo una propaganda intensiva de los mismos." ⁸⁸

Ya en la Internacional Letrista se realizaban experimentos para influir en la vida cotidiana, creando "situaciones"; los juegos *psicogeográficos*, cuya práctica también continuarán los Situacionistas, y que no se encuentran carentes de humor, al utilizar un tono pretendidamente serio y científico.

Ejemplo de juego letrista sería el de la "cita posible", donde se trataría de acudir a un lugar y esperar a aquella persona que no llegaría, puesto que la cita no se había producido, el encuentro con desconocidos, la "deriva", donde se vagaría por una ciudad atendiendo a parámetros no habituales de modo que se obtuviera una visión y vivencia diferentes de la ciudad, por ejemplo utilizando el mapa de una ciudad para recorrer otra⁸⁹. Esta práctica influiría en gran medida en el arte posterior derivando en formas más híbridas. Por ejemplo las serie de proyectos en red y en el espacio público de Dora García, *"Insertos en Tiempo Real"*⁹⁰, donde la artista inserta actores que tienen que realizar determinadas acciones en el contexto de la vida cotidiana, o en *"El Factor Humano"*⁹¹ donde actores, que solo se comunican con la artista mediante *webmail* (*fig. 38*), realizan durante 3 meses las

⁸⁸ CHTCHEGLOV. I. "fórmula para una nueva ciudad", en la revista *Intenacional Situacioniste*, número 1, citado en HOME, S. Ibid. pp. 60-61

⁸⁹ Observar la relación estrecha entre la deriva y el concepto del "flâneur", teorizado por Charles Baudelaire años atrás, como el paseante que descubre la ciudad moderna, pero un paseante desvinculado, un voyeur burgués, es esclarecedor para mostrar el utopismo del supuesto carácter revolucionario de estas prácticas.

⁹⁰ En [En línea], [consulta:12/4/2010] documento html en http://doragarcia.net/inserts/index_es.html

⁹¹ En [En línea], [consulta:12/4/2010][En línea]. Documento html en <http://doragarcia.net/elfactorhumano/index.html>

instrucciones-performance de la artista, siendo la obra también la documentación en forma de *webmail* entre artista y cada uno de los actores.



Fig. 38: Pantalla de entrada al *webmail* de uno de los *performers* de la obra de Dora García "El factor humano", 2004

Janet Cardiff hace al espectador "derivar" por diferentes espacios, a los que superpone narraciones: en "*The telephone call*" (ficha 8) el espectador, al que se le da una videocámara en modo de reproducción y unos auriculares, ha de sincronizar su paso por la ciudad siguiendo al de la imagen grabada.

El uso de tecnologías GPS permite trazar y recrear mapas superpuestos a la realidad, como en la obra "*The Road Movie*" (2006) (fig. 39) del grupo de artistas japoneses *exonemo*. La obra se trata de un viaje en autobús en el que viaja un grupo de artistas. El autobús cuenta con cámaras por toda su superficie exterior que van capturando, cada 5 minutos, imágenes del recorrido. Estas imágenes serán subidas a la web del proyecto, apareciendo montadas en un despiece del autobús, a modo de figura de *origami*, y que el usuario puede descargar y hacer un modelo de papel.



Fig. 39: Exonemo, *"The Road Movie"*, 2006

También se puede encontrar una herencia de la deriva en la famosa instalación *"The legible city"* (fig. 40), de Jeffrey Shaw, instalación inmersiva donde se interpretan planos de diferentes ciudades para producir una réplica tridimensional de sus volúmenes, que se recubren con textos, convirtiéndose la ciudad en un texto legible por el que deambular.



Fig. 40: Jeffrey Shaw, *"The legible city"*, 1989–1991

Ocurre con la historia que la asimilación que el mercado del arte realiza de las primeras vanguardias históricas, hace que éstas permanezcan historiadas desde una visión altamente estetizada. Ahora vamos, una vez más, a recordar su auténtica condición de forma de vida, de ideología integral de la

cultura y la sociedad, entendida desde la acción, y que se fundamentan en una postura antagónica y nihilista hacia la tradición anterior.

Dadá nacería en el terreno neutral de Zurich durante la Primera Guerra Mundial, donde un grupo de jóvenes, se dispone a rebelarse contra lo que parecía una interminable guerra. Sin demasiada fe en el pacifismo utópico, su pretensión es, nada más y nada menos, que, en palabras de Tristan Tzara, *“suprimir la guerra extirpando sus raíces”*⁹². Así dadá arremete contra los mitos del positivismo, efectuando una negación absoluta y sistemática de la razón, de la lógica, pero también del propio arte y del sistema capitalista:

*“Imponer su A.B.C. es algo natural - y por consiguiente lamentable. Todo el mundo lo hace a guisa de cristalbluffmadonna, sistema monetario, producto farmacéutico, pierna desnuda que convida a la primavera ardiente y estéril.”*⁹³

Dadá ataca al predominio de la palabra como forma donde habita el pensamiento lógico. Encontramos esta afirmación en el manifiesto Dadá de 1918: *“La sensibilidad no se construye desde la palabra”*⁹⁴.

Este ataque contra el lenguaje y su lógica lo encontramos en su propia denominación, puesto que Dadá puede significar muchas cosas o ninguna, o en los famosos poemas dadaístas de Tzara que solía “crear” en el famoso Cabaret Voltaire, base de operaciones de Dadá en Zurich:

“Tomad un periódico.

Tomad unas tijeras.

⁹² TZARA, T. Entrevista concedida a la radio francesa en 1956, citado en DE MICHELI, M. *Las vanguardias artísticas del siglo XX*, Alianza. Madrid, 1988. p. 151

⁹³ TZARA, T. *“Manifiesto Dada”*. en TZARA, T. y PICABIA, F. *Siete manifiestos Dada*, Tusquets. [Barcelona], 1977. p. 11

⁹⁴ TZARA, T. *Ibid.* p. 13

*Elegid en el periódico un artículo que tenga
la longitud que queráis dar a vuestro
poema.
Recortad con todo cuidado cada palabra
de las que forman tal artículo
y ponedlas todas en un saquito.
Agitad dulcemente.
Sacad las palabras una detrás de otra
colocándolas en el orden en que las habéis
sacado.
Copiadlas concienzudamente.
El poema está hecho.
Ya os habéis convertido es un escritor
infinitamente original
y dotado de una sensibilidad encantadora,
aunque, por supuesto, incomprendida por
la gente vulgar.⁹⁵*

Este uso de instrucciones preconiza su posterior uso en movimientos como *Fluxus* (fig. 40 y 41), el arte conceptual desde el año 60 al año 68, y más tarde, en el *media art*.⁹⁶

⁹⁵ TZARA, T. "Manifiesto sobre el amor débil y el amor amargo" en DE MICHELI, Ibid. p. 159

⁹⁶ Como señala Christiane Paul en el énfasis en las instrucciones formales, y la focalización en el evento y en la relación con la audiencia (participación) de las prácticas performativas de los años 60 y 70 se puede encontrar un antecedente claro a la interactividad del *media art*. PAUL, C. *Digital art*, Thames & Hudson. London, 2003.



Fig. 40 y 41: George Brecht, “Water Yam”, 1963. Juego *Fluxus* con tarjetas de instrucciones impresas en su interior.

La introducción del acontecimiento y el evento en la actividad creadora será vital para el devenir del arte posterior. Y es que para Dadá, la crítica y negación de los pilares del pensamiento imperante, tiene su paralelo en el ataque contra la cultura y arte burgués, procediendo a difuminar la separación entre disciplinas artísticas, en una ampliación sin par de los límites de lo considerado artístico hasta el momento⁹⁷.

Hay que entender esta negación de los pilares de la sociedad y la moral como, parafraseando a Mario de Micheli, una “*particular disposición del espíritu*”⁹⁸, disposición que llega a que algunos de sus miembros, sobre todo en el Dadá que se desarrolla en Alemania, abracen la acción política revolucionaria.

Tal carácter negativo y antagónico, insostenible más que como una emergencia, sería lo que llevaría implícito su propio fin, fechado en Berlín en 1920 y en París en 1923.

⁹⁷ Aunque esta defensa de lo *intermedia* y el ataque al arte burgués ya la habían comenzado los futuristas italianos unos años antes.

⁹⁸ DE MICHELI, *Ibid.* p. 156

Dadá también realiza una crítica ferviente a la centralidad del trabajo en el capitalismo. El dadaísta Huelsenbeck exigía *"una introducción del desempleo progresivo a través de la mecanización progresiva de todos los campos de actividad"*⁹⁹. Esta fe en la mecanización, en el uso positivo de la tecnología para la mejora de las condiciones de vida, que se verá reflejada en corrientes inquietantes como el *Movimiento Tecnocrático*¹⁰⁰, tiene su reverso en el *Ludismo*, movimiento, que ya a principios del siglo XIX, en plena revolución industrial, nace entre las clases obreras como una oleada de ataques esporádicos contra la tecnología de las máquinas, considerando la nueva tecnología esclavizadora y amenazante, procediendo a quemar y destrozarse diversas máquinas, sintiendo la amenaza de un futuro de trabajo alienado.

Una versión contemporánea de este movimiento altamente radicalizado, es la del movimiento de los Neoluditas. El manifiesto de Theodore Kaczynski (Unabomber) es considerado uno de los máximos exponentes del neoludismo, en el que se declara la alienación de la humanidad bajo el poder de la técnica:

*"La Revolución Industrial y sus consecuencias han sido un desastre para la raza humana. (...) El continuo desarrollo de la tecnología empeorará la situación. (...) Por eso nosotros abogamos por una revolución contra el sistema industrial. Esta revolución puede o no usar la violencia (...) No debe ser una revolución POLÍTICA. Su objeto no será derribar gobiernos, sino las bases económicas y tecnológicas de la sociedad actual."*¹⁰¹

⁹⁹ HOME, S. Ibid. p. 18

¹⁰⁰ El Movimiento Tecnocrático es un movimiento que surgió en Estados Unidos en torno a 1920 y que promovía una gestión de la sociedad basada en una optimización integral de la tecnología, lo que mejoraría la vida de las personas, para lo que científicos e ingenieros sustituirían a políticos.

¹⁰¹ UNABOMBER, "La ciudad industrial y su futuro", en *Sindominio* [En línea], [consulta: 16/11/2009]. Documento html en <http://www.sindominio.net/ecotopia/textos/unabomber.html>

La herencia de Dadá fue vital para *Fluxus*, que nace en torno a un grupo de discípulos del compositor experimental John Cage. Artistas de procedencia internacional formarían parte de *Fluxus*¹⁰², confluyendo en un movimiento de disciplinas artísticas muy variadas, generándose su actividad principal de 1962 a 1978.

El movimiento *Fluxus* tiene un lugar muy predominante en esta “familia” utopista; su carácter renovador del arte, conmovedor, sintetiza una renovación del campo cultural de una forma interactiva, no especializada, que se extiende a la vida cotidiana y que intenta una transformación social, teniendo como características fundamentales “*el nomadismo (la movilidad permanente), la mundialidad (todas las culturas son válidas), la interactividad (los intercambios constituyen el espíritu lúdico), la intermedia (el destierro de todas las especialidades, en la intersección de los dominios definidos), la inventiva (la imaginación de las situaciones), la actividad (acciones, intervenciones, juegos), y la utopía (el sueño y el proyecto posible de otro mundo fuera de todo poder restrictivo y autoritario)*”.¹⁰³

La práctica *Fluxus* en su utilización del gag cómico, el azar y el juego, heredero del dadaísmo, integran un fuerte carácter cómico y lúdico que será aquello que verdaderamente aglutine *Fluxus*; empleando un humor subversivo, que está presente en todas sus prácticas, de límites difusos o inexistentes, del arte de acción, *happening*, vídeo, conciertos o danza.¹⁰⁴

Hay que poner atención en la importancia de *Fluxus* como movimiento revulsivo del arte especializado y de las nociones de autoría, objeto y

¹⁰² como George Bretch, Yoko Ono, Allan KAprow, Ay-o, Robert Filliou, Dick Higgins, Alison Knowles, George Maciunas, Charlotte Moorman, Nam June Paik, Mieko Shiomi, DANiel Isaac Spoerri, Ben Vautier, Wolf Vostell, y la Monte Young.

¹⁰³ VV.AA. *Fluxus y Gino di Maggio en el Museo Vostell Malpartida*, Editora Regional de Extremadura. Mérida, 1998. p. 24

¹⁰⁴ BAIGORRI, L. *Vídeo : Primera etapa : El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70*, Asociación Cultural Brumaria. Madrid, 2004. p. 15

disciplina artística: la componente participativa de los objetos y eventos *Fluxus* mediante el uso de instrucciones (del que ya hemos hablado con anterioridad), no se trata de un simple ejercicio estilístico sino de un intento de cuestionar la noción de autoría única. La apuesta por el evento (*fig. 42*) frente al objeto aurático supuso la instauración de esa ampliación de los límites del arte ya iniciada con anterioridad por Dadá, Surrealismo, Futurismo y otros grupos de vanguardia.

Incluso la producción objetual de *Fluxus* está formada en gran parte por “juegos” (*fig. 43*) que invitan a la participación y a la interacción.

La misma actitud lúdica estaría presente en los “ambientes” *fluxus*, (lo que en la actualidad llamamos instalaciones), que invitan a la interacción, y que



Fig. 42: Charlotte Moorman y Nam June Paik, “Evento *Fluxus* con Robot K-456”, 1964.



Fig. 43: George Maciunas, “*Spell Your Name with these Objects*”, 1976.

son un antecedente del *media art*: por ejemplo, el “ambiente” *Stockroom* (fig. 44) en el que el artista, Allan Kaprow, realiza un entorno de bricolaje ideado para cambiar cada día, garantizando “la máxima participación y movimiento”¹⁰⁵, según palabras del propio Kaprow.



Fig. 44: Allan Kaprow, “Stockroom”, 1969-91-92

Hemos visto la labor renovadora de *Fluxus* contra el arte burgués y especializado. Pero esta labor no la aplica solo *Fluxus* puertas adentro del arte, sino también hacia la vida cotidiana: de hecho, las ideas de Maciunas de anonimato y arte lúdico, donde pretendía una revolución social a través de la cultura y del urbanismo, serían bastante similares a las de Guy Debord, fundador en París de la Internacional Situacionista, y sin embargo no se conocían. Según Home, la publicación “*Arquitectura fantástica!*”, recogería este interés por el urbanismo de Maciunas:

¹⁰⁵ VV.AA. *Fluxus y Gino di Maggio en el Museo Vostell Malpartida*, Ibid. p.100

(...) Nuestros proyectos -nuestros entornos pretender liberar a la gente-. sólo la realización de las utopías hará al hombre feliz y lo liberará de sus frustraciones! ¡Usad vuestra imaginación!(...) ¹⁰⁶

Aunque la práctica *Fluxus* más conocida se vincula a la revolución y ampliación de límites dentro del campo del arte, lo cierto es que dentro de *Fluxus*, según Home ¹⁰⁷, habrá también una tensión entre facciones más afines a una práctica más estética y cultural u otra más activamente política y activista. Esta rama activista la encarna Henry Flynt (*fig. 45*), que propone acciones tan beligerantes como realizar piquetes para obstruir las vías de comunicación o enviar adoquines a todos las instituciones artísticas y culturales saturando el tráfico postal.



Fig. 45: Henry Flynt y Jack Smith, “demolish art museums”, 1963

¹⁰⁶ Vostell, W y HIGGINS, D. (ed), *Fantastic Architecture*, Something else press, New York, 1969, citado en HOME, S. Ibid. p. 126

¹⁰⁷ HOME,S. Ibid pp 123-129

Esta actitud de oposición contra el arte establecido y contra la inercia cultural, hacen de *Fluxus* uno de los movimientos más radicales y conmovedores del propio arte y de la vida cotidiana, imprescindible para comprender el devenir de las prácticas artísticas posteriores, siendo un antecedente fundamental del corpus práctico de este proyecto.

En la continua experimentación de los miembros de *Fluxus* encontramos el origen del videoarte. Nam June Paik y Wolf Vostell serían los artistas que primero se interesaron por el vídeo como forma de experimentación artística¹⁰⁸, curiosamente proviniendo ambos de la práctica del *happening* musical; Paik comienza a integrar vídeo en sus actuaciones-performance, integrando en las mismas televisores con imágenes distorsionadas desde 1963, creando, en 1969, junto con el ingeniero japonés, Shuya Abe, un videosintetizador, donde mediante sonido se modificaban imágenes



Fig. 47: Wolf Vostell, “*Electronic Dé-coll/age, Happening Room*”, 1968

¹⁰⁸ Existe una controversia entre cuál de los dos artistas fue cronológicamente primero en emplear el vídeo, controversia promovida, según Laura Baigorri, por las instituciones del mercado, al necesitar una historia legitimadora del videoarte, construyéndose según la autora, una “historia mítica” alrededor de estos dos artistas. Aquí nos apoyaremos en la concepción de Baigorri que los considera figuras muy importantes para el desarrollo del vídeo, aunque no únicas, siendo de poca importancia quién fue el primero en utilizar el medio. BAIGORRI, L, *Ibid.* pp 6-7

videográficas. Este interés por la síntesis de imagen se genera, según Baigorri, en un contexto social donde no se puede dissociar el interés por la música electrónica y el vídeo, del desarrollo de la tecnología y la experimentación, cuajando en los artistas un interés por las investigaciones en torno a la síntesis analógica de vídeo y audio que se estaba desarrollando por la época. Esta inserción del medio vídeo en la práctica artística no sólo derivaría en la práctica del videoarte, sino también en prácticas heterodoxas como la *videoperformance* y el *media art*.



Fig. 46: Nam June Paik, *“Exposition of Music – Electronic Television”*, 1963.

Vostell encarnará un uso más político y agresivo de la imagen videográfica, estando su trabajo más relacionado con la crítica a la televisión como medio de masas que con las prácticas experimentales de síntesis de imagen de Paik. Situados en los años 60, la televisión es el medio de masas por excelencia, expandiendo y propagando los ideales de progreso tecnocientífico -como la llegada del hombre a la luna- e invitando al ciudadano al consumo desenfrenado a través de la publicidad. La democratización de la imagen videográfica con el desarrollo en 1967 de la *Vídeo Rover Dv-2400*, la famosa *Portapack* de *Sony* (fig. 48), como primer dispositivo de captura de imagen de vídeo portátil y accesible, dotaría a los artistas de una forma de responder a la banalización y violencia de los mensajes de la televisión.

De hecho, el vídeo se convertiría en un arma de denuncia para artistas y activistas, siendo la diferenciación entre unos y otros de poca importancia. En el Movimiento *Underground*, a mediados de los años 60, se empleará el vídeo como medio para la contra-información, en movimientos más politizados como la *Underground Art Society*, se utilizarían los canales alternativos de los *mass media*, según Baigorri, para acoger diversas prácticas de guerrilla que irían desde la agitación política hasta la agitación cultural.



Fig. 48: Imagen publicitaria de la cámara Portapak de Sony, 1967.

Otro grupo *underground* de la época que practica un activismo muy estetizado, de deliberada comicidad, es el movimiento de los Yippies, (Youth International Party). Sus acciones son secretas intervenciones en el espacio público que tuvieron cierta repercusión en el mismo. Son de carácter deliberadamente cómico: por ejemplo, la manifestación pasiva que convocaron en Grand Central Station de New York, uno de los principales nudos de comunicaciones de la ciudad y donde pidieron a cientos de simpatizantes que acudieran allí a una hora determinada, para simplemente, permanecer parados en medio del ajetreo de la hora punta ¹⁰⁹.

Otra acción que según Home causó un gran revuelo, fue cuando lanzaron bolsas de billetes en medio de la bolsa de Wall Street. Los allí presentes debieron presenciar a un tropel de *brockers* peleando por agarrar unos cuantos billetes¹¹⁰.

¹⁰⁹ HOME, S. Ibid. p. 143

¹¹⁰ Pero algunas prácticas de los *Yippies* hirieron al *establishment*. Promover a un cerdo, llamado "Pegaso" para presidente de los estados Unidos fue demasiado, acabando integrantes del grupo en los tribunales. HOME, S. Ibid.. pp. 144-145

Es inevitable establecer un vínculo entre estas prácticas y la tendencia extraartística que se generó a nivel global debido al uso de Internet y los mensajes de móvil *SMS* que son las *flashmobs*¹¹¹ (fig. 49). En torno al año 2003, congregaciones de gente anónima en lugares concretos a cierta hora para realizar una actividad que solo los participantes conocen, y que se desintegran rápidamente. Una de las primeras *flashmobs* documentadas en la prensa fue “la alfombra del amor”, sucedida en Nueva York en 2003, en la que un grupo anónimo acudió a la misma hora a un centro comercial para adquirir la “alfombra del amor”. Si el origen ideológico de estas concentraciones viene desde el ámbito del mundo del arte o no, es algo que no sabemos con certeza¹¹², aunque lo que es cierto es que sí son fenómenos que personas de ambientes extraartísticos acogen para sí.



Fig. 49: *Flashmob* realizada en el metro de New York en 2008.

En los años noventa nacen multitud de movimientos de entidad colectiva que tratan de oponerse a la cultura dominante, y cuyas características principales son la hibridación de sus formas. El movimiento colectivo *Luther Blisset* nace en torno a 1994. Cientos de personas se hacen llamar *Luther*

¹¹¹ El término *Flashmob* es un tipo específico de *Smartmob*, que viene del aclamado libro con el mismo nombre escrito por Howard Rheingold, en el que se describen comunidades autogestionadas que se comunican gracias a la tecnología, defendiendo la misma como herramienta de cooperación y organización social.

¹¹² Aunque parece bastante probable que un editor de la revista *Harper's*, que así lo afirma, fuera el ideador de la primera *flashmob*. En WASIK, B. *My crowd: Or, phase 5*, Harper's Magazine, 2006. En [en línea], [consulta: 5/3/2010]. documento html en <http://harpers.org/archive/2006/03/0080963>

Blisset para lanzar consignas y acciones contra el sistema cultural. Éste es un movimiento europeo especialmente activo en Italia, pero también en Alemania o España, donde los grupos de identidad colectiva no eran desconocidos: cinco años antes a la penetración de *Luther Blisset*, surgía en Madrid el colectivo *Preiswert Arbeitskollegen* (Escuela de Trabajo No Alienado) con el propósito de "recuperar el control de los canales de comunicación que constituyen el verdadero ecosistema contemporáneo".¹¹³

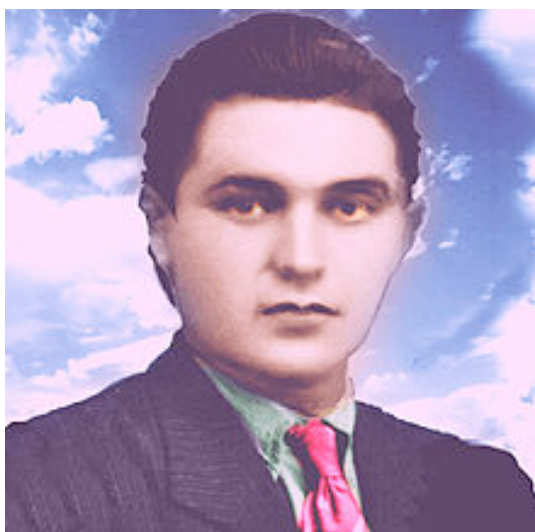


Fig. 50: Anónimo, posible apariencia de *Luther Blisset*.

Otro grupo situado en esta línea estética es el movimiento global *Reclaim the Streets* (RTS) que de una manera lúdica y festiva reivindican la propiedad comunal del espacio público, oponiéndose a las formas de globalización y racionalización de estos espacios y por ende, de la vida cotidiana. Este movimiento, de una rápida expansión global, organiza fiestas que irrumpen en la homogeneidad del espacio público.

¹¹³ A este colectivo se le atribuyen *graffitis* tan emblemáticos como "EL SILENCIO DE AMEDO ESTÁ SOBREALORADO"; "HACIENDA SOMOS TONTOS"; "RACIÓN DE ESTADO" También realizaron acciones de desorganización del orden público: "llevada a cabo sobre un panel del Corte Inglés en el metro de Sol y apoyada por Tendero Luminoso con el reparto de dípticos publicitarios falsos que "invitaban a los clientes del gran almacén a llevarse todo lo que pudieran llevarse puesto", provocó el 17 de octubre de 1993 un saqueo y un alboroto en el Corte Inglés de la calle Preciados de Madrid." citado en "Luther Blissett en España" [En línea], [consulta:12/6/2010].Documento html en http://www.lutherblissett.net/index_sp.html



Fig. 51: Poster de la primera fiesta RTS en la ciudad de Londres en 1995.

También en la década de los 90, muchos artistas utilizan estrategias de simulación y apropiación para cuestionar el sistema del capitalismo, utilizando elementos de éste y trastocando su sentido. Como Minerva Cuevas, que realiza desde 1998 hasta la actualidad el proyecto “Mejor Vida. Corp”, que consiste en acciones públicas, un sitio web y distribución de materiales impresos. “Mejor Vida. Corp”, también llamado “M.V.C.”, imita el lenguaje y la estética de una gran corporación mexicana, pero su mensaje es distinto: “M.V.C. crea, promueve y distribuye productos y servicios gratuitamente a nivel mundial, M.V.C. no discrimina a ninguna persona por su género, raza, religión, preferencias sexuales o estatus económico”¹¹⁴. En “M.V.C”. puedes pedir gratis billetes de metro, un carné de estudiante, o códigos de barras para adquirir productos más baratos (fig. 52).

¹¹⁴ CUEVAS, M. En [En línea], , [consulta: 21/05/2010] documento html en <http://www.irational.org/mvc/espanol.html>

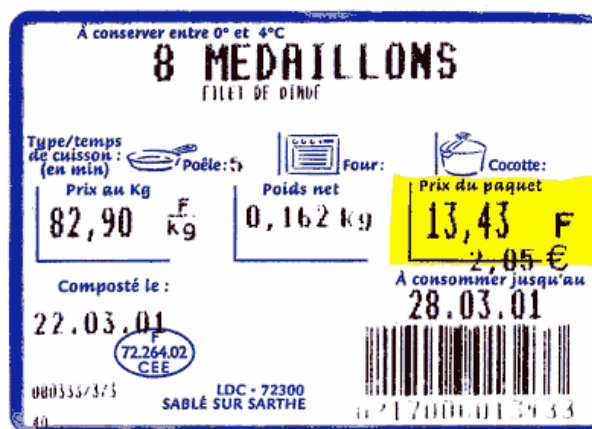


Fig. 52: Minerva Cuevas, Código de barras modificado. 1998.

Este arte activista resurge en los años 90 en proyectos que habitan en el mundo físico pero también en otros generados en Internet. El desarrollo y popularización de la “red de redes” hacen de la misma un nuevo espacio público; Internet se vuelve así, gracias a la posibilidad de distribución menos jerarquizada, más horizontal, un medio idóneo de reflexión y acción antisistema. Pero la libertad de Internet y la accesibilidad universal que posibilita es solo una verdad a medias, más en un mundo en el que los poderes fácticos son entidades lucrativas cuyo interés reside más en la comercialización y control de la información -en cuanto a herramienta comercial-, que en el acceso de todos a la información y a una comunicación simétrica. Sin embargo, y pese a esto, la propia esencia de Internet posibilita una voz horizontal y un lugar donde rescatar posturas contrarias al abandono de lo público, y a la desigualdad que la propiedad privada genera en aquellos bienes que son patrimonio de todos. Que Internet se pudiera volver un reducto de resistencia al capitalismo, es una idea directamente abandonada por los clásicos del activismo en red como Critical Art Ensemble, David García, Geert Lovink o Brian Holmes¹¹⁵.

Aún así, la propia estructura distribuida de Internet ha dado cabida a tendencias de resistencia comercial como el movimiento para el *Software Libre*, movimiento iniciado en 1983 con el anuncio por parte de su

¹¹⁵CARRILLO, J. *Arte en la red*, Cátedra. Madrid, 2004. p. 136

fundador, Richard Stallman, del primer sistema operativo abierto (el proyecto *GNU*). Este movimiento trata de garantizar la existencia de *Software* no propietario, de acceso abierto.

La cultura del *Software libre* habría influido en gran medida en el movimiento *Cultura Libre*, que denuncia la obsolescencia en la era de Internet de la cultura de registros comerciales de propiedad -el *copyright*-, preocupada por defender no los derechos creativos de los creadores, sino los derechos de explotación de las grandes empresas de la industria cultural. El movimiento defiende la libertad de distribuir y utilizar trabajos creativos, por la urgencia de una cultura cada vez menos libre, ya que, según el abogado e ideólogo del movimiento, Laurence Lessig, las grandes corporaciones ejercen una presión para intensificar las leyes de propiedad intelectual, en un intento de preservar su dominio comercial sobre las creaciones intelectuales, amenazado por las posibilidades de distribución y comunicación de la red *Internet*.¹¹⁶

Para poder conservar la autoría intelectual de las creaciones, a la vez que compartirlas para su uso, Lessig fundará en 2001 la plataforma *Creative Commons*, que permite licenciar producciones intelectuales, reservando algunos derechos que el propio autor intelectual delimita.

En cuanto aquellas prácticas que se deslizan entre política y estética, la Red se mostraría como un lugar idóneo para la subversión a los sistemas sociales dominantes, el “mejor escenario posible”¹¹⁷, como diría Laura Baigorri, para la práctica de un arte activista efectivo, un medio idóneo dada su capacidad de difusión e intervención en la opinión pública, considerando la Red como un nuevo espacio público que además tiene una gran implicación en el

¹¹⁶ LESSIG, L. “*Cultura libre*”. [En línea], [consulta:4/4/2010]. Documento pdf en <http://cyber.law.harvard.edu/blogs/gems/ion/Culturalibre.pdf>

¹¹⁷ BAIGORRI, L. “*Del artivismo simulatorio a las tácticas de suplantación en la Red. No más arte, sólo vida. 2.0*”. Revista *TELOS* número 56. *Cuadernos de Comunicación, tecnología y sociedad. Cuaderno Central: Arte Digital*. Fundación Telefónica, Madrid, 2003 en [En línea], [consulta:5/3/2010] Documento html en <http://www.campusred.net/telos/home.asp?idRevistaAnt=56>

mundo físico. Se inaugura un nuevo terreno de juego donde desarrollar prácticas híbridas entre el arte, el activismo y la forma específica del *hacking*: el *artivismo* y *hacktivismo*¹¹⁸, que tratarían de restablecer la función social del arte, englobados bajo la denominación más general de “guerrilla de comunicación”, “destinado a atacar y subvertir de todos los modos posibles los monopolios de la información, fundamentalmente en la red”¹¹⁹.

Entre estos grupos estarían grupos como *Critical Art Ensemble*, que insertan conceptos como “*la violencia civil electrónica*”, que plantea trasladar a la red movimientos de insumisión y resistencia civiles. Tales ideas tomarán forma en las “acciones electrónicas” del movimiento “*Electronic Disturbance Theater*” realizadas en el entorno de Internet, como las “sentadas electrónicas”, que consisten en colapsar sitios web a modo de protesta.

Otros artistas que expanden esta idea de arte *hacktivista*, realizando acciones e intervenciones en red y en el mundo físico, serían el colectivo 0100101110101101.org o Heath Bunting, mentor del proyecto *irational.org*, que apoya el trabajo de artistas y organizaciones críticos con los sistemas de información. Los “irracionalistas” trabajan en la frontera entre las esferas del negocio y el mundo corporativo, del arte y de la ingeniería¹²⁰.

La indeterminación entre arte y política de estas prácticas permiten situar estas corrientes en la onda de un cierto situacionismo contemporáneo, debido al intento de fusión entre arte-vida, creando situaciones de interacción.

¹¹⁸ *Artivismo* viene de las palabras arte y activismo, y *hacktivismo* es un neologismo derivado de *hacking* y activismo. Sus practicantes, que vienen actuando desde 1998, se podrían definir como “*hackers* que realizan acciones políticas de sabotaje consistentes en penetrar en espacios institucionales y políticos para introducir mensajes de contenido contrario” en BAIGORRI, L. Ibid. p.3.

¹¹⁹ CARRILLO, J. Ibid. p. 141

¹²⁰En [En línea],[consulta: 18/5/2010] documento html en <http://www.irational.org/cgi-bin/cv/cv.pl?member=irational#biography>

Vamos a hacer mención aquí, por su componente humorística a la vez que activista, a la obra-acción *The Yes Men* (fig. 53)¹²¹, que suplantaron, mediante un sitio web con una *url* y apariencia casi idéntica, a la WTO (OMC, la Organización Mundial del Comercio), y no solo en su página web, también en eventos internaciones, llegando a “disolver” la verdadera OMC en 2002 en una convención internacional:

*"No es una broma esta vez, dijo Andy Bichlbaum, quien representaba a la OMC en Sidney. 'Realmente queremos disolver la OMC y reescribir sus estatutos de forma que los pobres se beneficien de la política comercial, en vez de sufrir por ella'"*¹²²

La OMC no tardó en contestar y destapar a los impostores, aunque en las conferencias anteriores y en esta convención, todo el mundo pensó que se trataban de representantes reales, pese a la deliberada perversidad de sus afirmaciones; tan creíbles fueron sus intervenciones que este cambio de rumbo de la OMC sería discutido hasta en el parlamento canadiense.

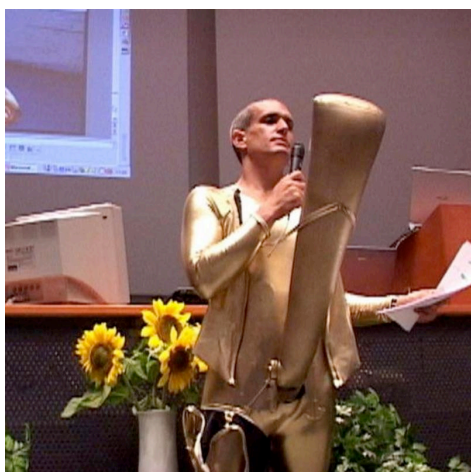


Fig. 53: The Yes Men suplantando a la OMC.

¹²¹ Existe una película de distribución comercial con el mismo título. VV.AA. *The Yes Men. Documentales FNAC*. Fnac : Morena Films, Madrid, 2007.

¹²² "It isn't humor this time," said Andy Bichlbaum, who "represented" the WTO in Sydney. "We really do want to dissolve the WTO and rewrite its charter so that the poor benefit rather than suffer from trade policy." Nota de prensa de The Yes Men, en [En línea], [consulta: 4/11/2009] documento html en <http://www.rtmark.com/yestro.html>

Otra maniobra apoyada por ®TMARK que acabó en millonarios juicios fue *etoy.com*, una batalla entre dominios de Internet ¹²³ abierta por la empresa líder en la venta *online* de juguetes *eToys.com*, la cual intentó comprar el dominio de Internet *etoy.com*, perteneciente a un grupo de artistas europeos del mismo nombre. Para ello, según ®TMARK, utilizarían artimañas empresariales poco éticas, por lo que el grupo artístico contraatacaría a la compañía, ejerciendo mediante un juego *online*, la devaluación del valor de los juguetes de *eToys*, y que haría que las acciones de la compañía bajaran drásticamente hasta abandonar el caso (*fig. 54*). ®TMARK pretendió cuestionar -y en este caso lo consiguieron- la primacía del sector empresarial y del beneficio económico sobre el artístico.

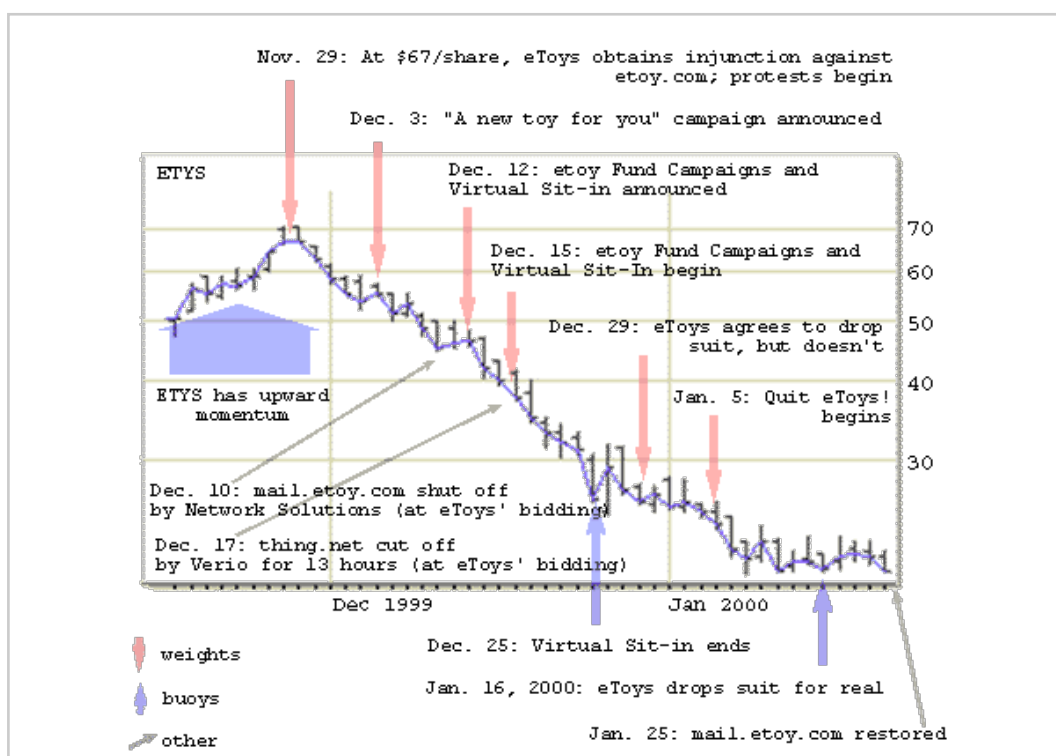


Fig. 54: gráfica que muestra la devaluación de las acciones en el índice NASDAQ de la compañía *eToys.com*.

¹²³ Dominios de Internet son los nombres que identifican un nodo activo de internet (como *www.dominio.com*) y que sustituye al valor numérico de la dirección IP con el fin de hacerlos más fácilmente memorizables. La especulación y lucha por los dominios de Internet fue una de las batallas corporativas de la época del "punto com" durante los años 90.

Baigorri considera al mundo del arte como elitista y poco efectivo en la práctica del activismo, debido, entre otras cosas, al carácter lúdico de muchas de las prácticas, que hace que sean más fáciles de "digerir", absorber y neutralizar por las instituciones artísticas. Por ello defiende acciones como éstas, que en lugar de una simulación -el arte simularía la vida-, efectúan una suplantación real. Para ello, según Baigorri, es necesario desmarcarse del campo del arte, pasando a un anonimato parecido al de los hackers, como "Vote-action.net" (véase ficha 36), página que compraba votos electorales de ciudadanos estadounidenses y que funcionó hasta que fue vinculada al mundo del arte. "E-valencia"¹²⁴ sería también un ejemplo de suplantación, al ser una plataforma real -que impulsa Daniel García Andújar (*Technologies to the people*)- como lugar de reunión y opinión extraoficial donde los usuarios generan el contenido. Desligarse del mundo del arte, en definitiva, "trascenderlo, superarlo", si lo que se quiere es que la acción sea exitosa; como ejemplo, Baigorri emplea la película "el Club de la Lucha" ("Fight Club")¹²⁵, donde el club no tiene una ligazón al mundo del arte, sino que para Baigorri solo se tratarían de "acciones de vida"¹²⁶.

Esto, pensado en términos cien por cien activistas puede ser cierto, pero desde este corpus práctico y teórico también defendemos la capacidad de actuación "micropolítica" del propio arte, entendido y efectuado dentro de sus propias limitaciones. Pero eso lo veremos más adelante cuando hablemos de una tercera política estética.

Por otra parte, ese activismo que se desvincula totalmente del arte sin perder su estetización, ¿no existe ya, por ejemplo, en el movimiento Punk desde mucho antes, como señala Marcus Greil ¹²⁷? Quizás es que, en ese caso, el

¹²⁴[En línea], [consulta:24/5/2010] documento html en <http://e-valencia.org/>

¹²⁵ FINCHER, D, *El club de la lucha*, Twentieth Century Fox Home Entertainment, 1999

¹²⁶ BAIGORRI, L.Ibid.

¹²⁷ GREIL, M. *Rastros de carmín : una historia secreta del siglo XX*, Anagrama. Barcelona, 1993.

arte ya se ha separado demasiado de la vida, que es el riesgo que se corre al intentar abrazar la vida y olvidar el arte.

Por último, en este breve rastreo que hemos realizado sobre prácticas estetizadas de resistencia, señalar la existencia de otras no provenientes del mundo artístico, como el movimiento *FlashMobs*, que introdujimos con anterioridad, o algunas que podemos utilizar como puente excelente entre activismo y humor, ya que se sitúan en terrenos fronterizos entre el humorismo, el circo o el activismo, como la agitación incansable de Leo Bassi, que es tan crítico como jocoso. Los proyectos de Leo Bassi, -que se enclava a si mismo en la tradición del bufón-, son tan ácidos como el reciente *"Francolandia, un Valle de los Caídos hinchable"*, (2010) (fig. 55), donde, según Bassi, poder desdramatizar la guerra civil, o una *performance*, muy al hilo de este proyecto, que consistió en *"hacerse pasar por Viceministro del Ministerio de la Risa de la CEE, durante un tour por la Ex-Unión Soviética, y conseguirlo hasta tal punto que dió una conferencia ante más de 3.000 estudiantes de la Universidad de Tashkent acerca de "La Risa y el Libre Mercado"*. Kazakistan, Uzbekistan. 1991.¹²⁸

¹²⁸BASSI, L. *Historias Increíbles*. En [En línea], [consulta:23/3/2010] documento html en http://www.leobassi.com/archives/activismo/historias_increibles.html



Fig. 55: Leo Bassi introduce "Franco Landia" en un conocido programa de la televisión española.

3.2.2 La tercera vía

Al rastrear las prácticas artísticas que tienden hacia la fusión del arte con la vida, se puede observar que esta tendencia no se encuentra en ocasiones totalmente polarizada, sino que se desarrolla en un espacio híbrido entre un polo y otro, el de la lógica del arte que se intenta fusionar con la vida, y el del arte que hace política con la condición de no estar haciéndola.

Jacques Rancière acota este lugar intermedio como el espacio de una tercera vía política dentro del arte ¹²⁹, que constituiría una tercera lógica estética a medio camino entre las dos anteriores, y que el autor denomina la de “la política de lo heterogéneo”. Esta tercera estaría constituida por formas heterogéneas que combinarían, de manera indiscernible, la legibilidad de la política con la ilegibilidad del arte, un juego de cruces entre elementos del arte y elementos del “no-arte” que configurarían colisiones en su oposición dialéctica introduciendo nuevas significaciones.

Las fronteras entre estas tres “lógicas estéticas” propias del arte no son cerradas, sino que los límites entre una y otra son difusos, saltando un mismo artista o movimiento, en ocasiones, de un lado a otro de esta división imaginaria.

Desde este nuevo espacio en nuestro mapa conceptual, podemos ahora releer muchas de las prácticas artísticas cercanas al polo arte-vida, y situarlas en ocasiones también más próximas a este espacio: el poema de Tristan Tzara, los juegos letristas y situacionistas, las prácticas *intermedia* de Fluxus, las acciones de Yippies o Reclaim the Streets, etc.

Por otra parte, esta porosidad entre una y otra lógica estética se ve en la influencia que la estética de las prácticas arte-vida (que acabamos de recorrer) tiene en muchas de estas prácticas de lo heterogéneo, habiendo creado un imaginario al que el arte contemporáneo acude con frecuencia.

¹²⁹ RANCIERE, J, *Ibid.* pp. 65-84.

Este cruce de heterogeneidades, propio de esta tercera vía que define Rancière, tendría en el *collage* su forma de materializarse, entendiendo éste en un sentido muy amplio de yuxtaposición de elementos inteligibles que se combinan entre sí para producir un realineamiento de significados.

Desde Dadá hasta el *anti-stablishment art* de los 60, esta tercera política estética habría tomado la vía del choque, de lo polémico, yuxtaponiendo elementos que entre sí producen una nueva lectura que sacude a la previa, una provocación: por poner un ejemplo el “LHOQQ” de Marcel Duchamp (fig. 56).

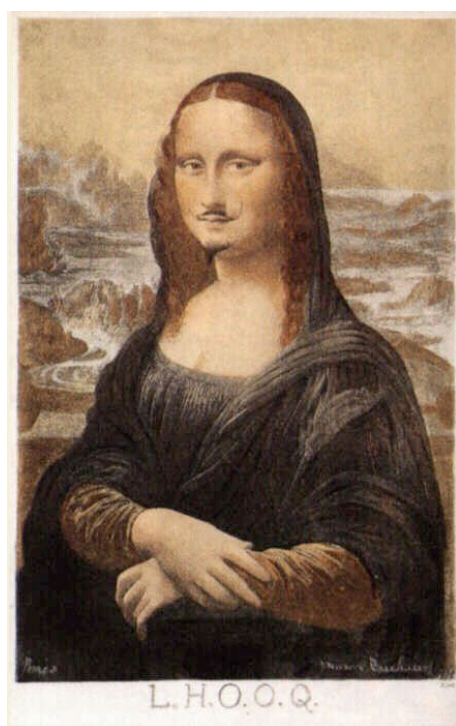


Fig. 56: Marcel Duchamp, “LHOQQ”, 1919.

Sin embargo, aunque esta obra recoge esa estrategia de *shock*, también, en su uso del humor, como el resto de la obra de este artista, sería una avanzadilla de lo que después vendría. Duchamp sería parte precursor, parte artífice, de la importancia que cobraría el humor en el arte con posterioridad a los años 60, momento a partir del cual, según Rancière, esta tercera política estética tomaría nuevas formas, que adoptarían, mas que la

provocación, la suspensión del sentido como estrategia: tomando de la polémica a la indecibilidad, siendo lo lúdico y el uso del humor una de las formas de darse esta lógica estética¹³⁰, gracias al espacio de indecibilidad abierto mediante el desplazamiento casi imperceptible en la forma de presentar y ensamblar signos y objetos. Es por esta importancia del humor en esta tercera vía estética que el autor plantea, y por la centralidad en el corpus práctico de este proyecto, que trataremos de manera aislada la relación entre arte y humor en el siguiente apartado.

Esta estética de la “suspensión del sentido”, de la “indecibilidad”, que presenta una política incierta, ya que es consciente de las limitaciones propias del arte y de su singularidad, podría, de manera paradójica, para Rancière, tener una cierta capacidad de intervención real, debido a la escasez de política en un espacio público mermado, otorgando a las “mini-manifestaciones” de artistas una función política sustitutoria.

¹³⁰ Otras formas que tomaría la estética de lo heterogéneo en el arte contemporáneo, serían para el autor, además de lo lúdico, “el inventario”, que revalorizaría los objetos en la forma de la colección, “el encuentro o la invitación” aquellas obras en las que se generan espacios de relación, y por último, “el misterio”, que rescata un cruce entre lo real y lo simbólico. RANCIÈRE. J. Ibid. pp. 88-92

3.3. El uso del humor en el arte como dislocación del sentido unitario.

Anti-humor
Estamos seguros
de que existe un sistema
para analizar
el humor
desmenuzándolo
en sus partículas mínimas
hasta que pierda
por completo
toda su gracia.

Miguel Brieva¹³¹

Nosotros también estamos seguros de que existe este sistema para desmenuzar y asesinar al humor, por lo que vamos a renunciar a la idea de apresarlo, tarea difícil y bastante inútil. Lo que si trataremos es de hacer algunas reflexiones sobre el mismo, tomando en ocasiones las palabras de otros; también seleccionaremos prácticas artísticas que hacen uso del humor, deteniéndonos en aquellas en las que encontremos concomitancias con nuestras prácticas, y que además, por decirlo llanamente, nos hacen gracia.

Hemos realizado con anterioridad un breve recorrido sobre como en gran parte de las prácticas artísticas desde las primeras vanguardias hasta la actualidad, ha sido una constante la resistencia u oposición a la cultura dominante del capitalismo y la racionalidad. En este cruce entre arte y política habremos visto como muchas de las anteriores prácticas el humor desempeña un papel crucial: el arte encuentra en él uno de sus principales

¹³¹ BRIEVA, M. *Bienvenido al mundo : enciclopedia universal clismón*, Random House Mondadori. Barcelona, 2007. p. 59

aliados, como lugar intermedio entre lo serio y lo trivial. Esta relación la practicarían algunos de forma consciente -parte de Dadá, el Colegio de Patafísica, *Fluxus*, *Yippies*, *Reclaim the streets*, etc.- mientras que otros, como señala Stewart Home, se bañarían de una pretendida seriedad, como los situacionistas, pretensión que sin embargo, no es suficiente para desprenderse de la comicidad que algunas de sus prácticas presentan.

Leonardo Gómez, en su extensa y muy recomendable tesis doctoral sobre el uso del humor en el Arte contemporáneo¹³², explica la cercanía entre humor y los “*individualismos extremos*” de los “*disidentes del arte oficial*”, (algunos de los que hemos visto anteriormente), al encontrarse ambos en el polo opuesto a lo establecido, y al ser el humor “*lo de más allá (pero visto desde el más aquí y el ahora)*”, posibilitando “*muchos encuentros del arte con la vida, tal como querían los utopistas*”.¹³³

El humor es sin duda una forma de acercarse a la realidad que esquivo lo discursivo para adentrarse en ella a bocajarro y para operar en ella, como experiencia de un conocimiento que “*cierra una espita y corta un flujo*”¹³⁴ - como diría Miguel Morey- de lo real-discursivo. En una tradición filosófica de predominio de la palabra, en la que, como señala este autor, habría que esperar a Nietzsche para poder acoger la risa como gesto filosófico, como forma de conocimiento, aunque tuviera sus precedentes en Demócrito o en Diógenes¹³⁵, la tradición filosófica vendría marcada por el discurso del lenguaje, durante siglos de Teología, y por tanto, de siglos de preponderación de la palabra.

¹³² GÓMEZ, L. Ibid.

¹³³ GÓMEZ, L. . Ibid p. 1167

¹³⁴ MOREY, J. M. *De la santificación de la risa*, Revista acto, 2005 pp. 246-266.

¹³⁵ Cuando Platón le dio a Sócrates la definición de hombres como “bipedos implumes”, Diógenes les trajo a estos un pollo desplumado diciendo: “¡Mirad, os he traído un hombre!”. Después de este incidente se apostillaría dicha definición con la frase “con anchas uñas planas”.

HICKS, R.D. (ed.), *Diogenes Laërtius, Lives of eminent philosophers*, vol. 6, Harvard University Press, Cambridge, 1972 p. 40

El humor gozará, según Leonardo Gómez, en la segunda mitad del siglo XIX, de un interés inédito por parte de algunos estetas y cada vez más artistas, dejando de ser considerado algo de “poca ambición”, y pasando a situarse en un terreno intermedio entre el “verdadero arte” y el “arte trivial”.

El humor en el arte moderno habría tomado diferentes vertientes y modalidades. Pero el humor en el arte moderno y contemporáneo que nos interesa aquí es, como Leonardo Gómez señala, el del “humor sin condiciones”¹³⁶. Un humor revulsivo de la cultura oficial, antidogmático, *“la vía que es seguida por los que van hasta el fondo de las cosas para sacar a la superficie la arbitrariedad de toda ley”*¹³⁷.

Dentro de esta práctica del humor en el arte encontraremos a artistas que mediante el mismo sacuden el mundo del arte y el de la cultura oficial, el de lo establecido, mediante una práctica que redefine las fronteras del arte y que abre un espacio donde el sentido se suspende.

Para Rosa Olivares la conjugación entre arte y humor sería tan buena porque en el origen de los mismos está su capacidad de irreverencia: *“La irreverencia, la falta de asunción de las reglas, esa necesidad vital de hacer otra cosa, de cuestionar lo establecido, esa especie de carácter rebelde está en el origen del sentido del humor. (...) es cierto que el arte es irreverente (cierto que no todo) como el humor, que el arte es radical y rebelde, como es irreverente y provocadora una carcajada”*.¹³⁸

El uso del humor en el arte aporta una doble componente rebelde, conmovedora, agitadora en su procedimiento de enfrentar a unos hábitos, sistemas de valores, y a la mirada lógica una respuesta de base no racional.

¹³⁶ GÓMEZ, L. Ibid. P. 1028.

¹³⁷ GÓMEZ, L. Ibid. P. 1028.

¹³⁸ OLIVARES, ROSA, *Jo, que risa*, Revista Exit: Imagen y cultura. Nº 13, Ed. Rosa Olivares. Madrid, 2002. Disponible en [En línea], [consulta: 24/1/2009] Documento html en <http://www.exitmedia.net/prueba/esp/articulo.php?id=103>

El humor ofrece un punto común y facilita la comprensión de la obra por parte del público general, ejerciendo una labor reconciliadora en el acceso directo que abre a la comprensión del público no especializado. Además, este agujero de apertura a un conocimiento común que éste brinda, sirve para deslizar por el mismo otros muchos asuntos presentes en la obra que aislados podrían tener un excesivo trascendentalismo o incluso dramatismo.

Ya hemos referido como muchos movimientos y artistas han empleado la comicidad de una manera abierta y manifiesta. Se podrían destacar muchos, como el Colegio de Patafísica (*el Collège de Pataphysique*) que se crea, en 1948, y que cultiva la comicidad manifiesta, el tono ridículo de forma consciente, burlándose de la solemnidad de colegios de ciencias y artes (nacería como contrapunto irónico al Collège de France), empleando un lenguaje entre lo técnico, lo académico y lo burocrático para llevarlo al absurdo. Una buena parte de los personajes de la Vanguardia llegarían a formar parte de él¹³⁹. El nombre viene de la *patafísica* como "*la ciencia de las soluciones imaginativas*" que Alfred Jarry (1873-1907), había inventado en su "*Gestos y opiniones del doctor Faustroll, patafísico*" en 1911, cultivando la patafísica no solo el humor, sino también la inutilidad de sus acciones y la atención a lo excepcional.

Ya hemos visto con anterioridad la importancia aglutinadora del humor en la práctica *Fluxus*, que ejerce un humor cuyo carácter performativo tiene sus antecedentes en las reuniones del colegio de patafísica o en los eventos (*fig. 57*) y *gags* dadá.

¹³⁹ Entre sus socios, se encuentran personalidades tales de la cultura del siglo XX como Raymond Queneau, Jacques Prévert, Max Ernst, Eugène Ionesco, Joan Miró, Boris Vian, Marcel Duchamp, Jean Dubuffet, René Clair, entre otros.

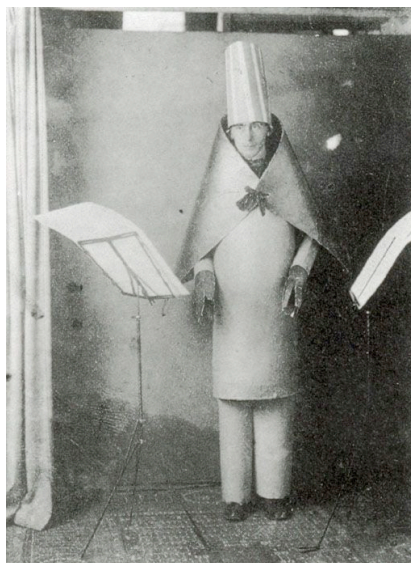


Fig. 57: Hugo Ball en una velada dadaísta en el Cabaret Voltaire, 1916.

Aunque no sólo los eventos *fluxus* emanan humor sino también gran parte de la obra objetual circunscrita en su movimiento. Sin embargo, pareciera que no se le prestara toda la atención a la componente fuertemente humorística de *Fluxus*, rodeando a veces las interpretaciones de este movimiento, un carácter más serio que acaba por empeñar, mediante el discurso de la palabra, la frescura y el uso del humor de este grupo que son claves para comprender todo el arte posterior.

El arte a partir de los años 70 sería irreconocible sin el uso del humor y la ironía. Son innumerable los artistas en los que encontramos el humor como eje de sus trabajos: desde gran parte del *body art* y el conceptual, a las *video-performances* de Bruce Nauman de finales de los sesenta, las vídeo instalaciones de Wim Delvoye, hasta el Pop Art, o en los años 70 y 80 gran parte del feminismo activista, con especial mención a Martha Rosler: el registro en vídeo de la Performance "*Semiotics of the Kitchen*" (1975) (*fig. 58*), donde Martha Rosler, ataviada como cualquier ama de casa, recita nombres de utensilios de cocina habituales para hacer después una demostración de su uso que parece ser una agresión contra el miembro reproductor masculino.



Fig. 58: Martha Rosler, "*Semiotics of the Kitchen*", 1975.

También caben aquí la mayoría de las prácticas que hemos colocado con anterioridad en la tradición utópica posteriores a los años 60, puesto que el humor es una componente esencial de estos: las prácticas que limitan entre arte y activismo tanto en el espacio físico como en red: los grupos de identidad colectiva o anónima como Luther Blisset o *Reclaim the Streets*, gran parte de las prácticas apropiacionistas tanto *online* como *offline*, por ejemplo la obra de Minerva Cuevas "*Mejor Vida .Corp*" o proyectos como "*the Yes Men*", por citar algunos ejemplos.

Pero aquí nos vamos a centrar en aquellos más cercanos al corpus práctico de este proyecto, aquellos cuya obra se encuentra en la intersección del humor con lo no normativo, y que abren espacios donde la lógica del sentido de lo cotidiano se quiebra. Esto generará un interés especial por prácticas híbridas entre la *performance*, el vídeo, la escultura y el interactivo.

Anna y Bernhard Blume realizan, mediante imágenes aisladas y series fotográficas, una obra performántica que se vale de lo cotidiano reflejado en objetos, sujetos y acontecimientos diarios, para subvertir la normalidad de lo cotidiano y el ilusionismo de la representación recurrente en el género de la fotografía.

Como en sus series "Vasenekstase" o "Frenzy Kitchen" (fig. 59), donde objetos, de carácter banal, cobran vida y asaltan a los sujetos, "como instrumentos y al mismo tiempo víctimas"¹⁴⁰ de una especie de rebelión de las cosas hacia la normalidad.



Fig. 59: Anna y Bernhard Blume, "Frenzy Kitchen", 1986

Su práctica se sitúa en un ámbito de fronteras inciertas entre la fotografía, la escultura y el accionismo, herederos, y así lo afirman, del arte de acción, de los eventos *Fluxus* y happenings, influencia que llegaría a ellos a través del artista Joseph Beuys:

"La ampliación del concepto de arte" iniciada por el artista Joseph Beuys¹⁴¹ -y la concomitante transformación del enfoque estético, ecológico y político-moral de las condiciones de la vida cotidiana- nos predispusieron óptimamente para que, a partir de comienzos de los años setenta,

¹⁴⁰ BLUME, A. y B. De la A a la Z. VVAA. Revista Exit: Imagen y cultura. Nº 7, Ed. Rosa Olivares. Madrid, 2002. P. 40 y ss.

¹⁴¹ El artista alemán Joseph Beuys introdujo su visión expandida del arte desde su producción artística y desde su labor pedagógica, ampliando los límites del mismo y reconsiderando el rol del artista y las implicaciones sociales del arte, influyendo no solo a jóvenes artistas alemanes en las décadas de los años setenta y ochenta (en 1974 fundaría la Universidad internacional libre para la Investigación de la Creatividad y la Interdisciplinariedad (FIU) sino a gran parte de las prácticas artísticas posteriores, siendo una de las figuras fundamentales del arte contemporáneo del siglo XX.

*pudiéramos desarrollar una obra propia y muy personal*¹⁴², señala Bernhard.

La referencia a lo doméstico y a su subversión mediante la ironía y el humor presenta muchas similitudes conceptuales, temáticas y formales con nuestra obra “FAQ” parte de este corpus práctico. Por otra parte, también hay muchas cosas en común con la obra “Naturaleza Muerta”, en la “espiritualización” de los objetos que realizan en muchas de sus obras, que comenta Bernhard Blume:

“...las cosas y los objetos, largamente sometidos a la disponibilidad humana recuperan en cierto modo su propia vida en nuestras fotografías, y a su vez en un salto espiritista, ‘objetivizan’ a los protagonistas humanos, que caen víctimas de un ‘asalto de la tercera especie’”.¹⁴³

Esta voluntad propia de los objetos, que no se relegan a su uso cotidiano, a esa disponibilidad humana que para ellos tenemos preparado, ocurre también en “Naturaleza Muerta”, que también compartiría con el trabajo de los Blume su ruptura de la continuidad del espacio ilusionista de la tradición de la representación, puesto que los Blume se sitúan a si mismos en la herencia del anti-ilusionismo de la pintura moderna. La obra de estos artistas tiene una fuerte componente de metalenguaje, de referencias cruzadas al propio lenguaje del arte, como por ejemplo en la serie fotográfica “*Transzendentaler Konstruktivismus*”(1992/1994) (fig. 60), donde los sujetos son atacados por elementos constructivistas.

¹⁴² MANCEBO, A. *Entrevista a Anna-Bernhard Blume*, en [En línea], [consulta: 10/5/2010] documento html en <http://www.uclm.es/cdce/sin/sin6/blume.htm>

¹⁴³ MANCEBO, A. *Ibid.*

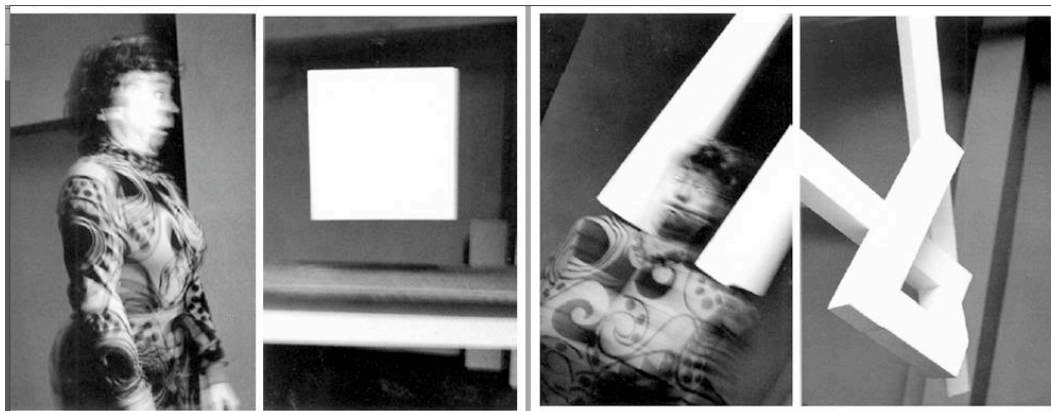


Fig. 60: Anna y Bernhard Blume, *“Transzendentaler Konstruktivismus”*, 1992-94

Otro artista que trabaja entre el desafío de las leyes naturales y el humor es el artista francés Philippe Ramette. En sus fotografías la ley de la gravedad parece anularse y el sentido suspenderse, cuando el protagonista -que como en el caso de los Blume, es el propio artista- aparece en un paisaje o escenario, pero ubicado al revés de como debiera ser lógico atendiendo a las leyes de la gravedad. Es curioso como el artista no hace esto digitalmente sino que realiza las fotografías sin trucaje. Ramette, que se ve más a sí mismo como un escultor que como un fotógrafo, creando instrumentos-escultura que lo sostienen en sus poses, efectúa en sus obras un desafío “real” a las leyes de la naturaleza (ver figs. 61 y 62), trasluciendo el carácter construido de estas poses en pequeñas tensiones e incongruencias. “En La obra *“Naturaleza muerta”* la falta de gravedad también se simula físicamente mediante el movimiento real de los objetos mediante varillas, hecho que se evidencia dejando ver, en alguno de los vídeos, el rostro de una de las personas manejando dicho objeto. Pero esto lo veremos más adelante. *“Naturaleza muerta”* comparte con la producción de Ramette el deseo de enseñar la trampa como la propia trampa, y la recreación de realidades improbables, que cuestionan nuestras costumbres y expectativas hacia lo real.



Fig. 61: Philippe Ramette, "Rational exploration of the undersea : the map", 2006.



Fig. 62: Philippe Ramette, "Crisis of casualness", 2003

Otros artistas que trabajan con el humor en estado puro son *el colectivo siberiano Blue noses*, fundado por Viacheslav Mizin y Alexander Shaburov en 1999, cuando se encerraron en un antiguo refugio antiaéreo durante una semana "sin electricidad, sin relojes, sin mujeres y sin alcohol"¹⁴⁴, -según el propio Shaburov- para escenificar la supuesta catástrofe que se avecinaba, la del ya olvidado "efecto 2000" -aquel apocalipsis electrónico que ocurriría globalmente al fallar los sistemas electrónicos con el cambio de milenio-. Como resultado: catorce performances, que grabarían y llevarían a la capital, Moscú, en palabras de Alexander Shaburov:

*"Resultó que el arte moderno de la capital era totalmente diferente, era muy aburrido y largo. Hasta cuando había videoarte en la capital, los críticos pasaban de largo y no lo miraban. Nuestro arte era más populista, corto y con humor".*¹⁴⁵

¹⁴⁴ "Subversión Rusa II: Blue Noses", *Metrópolis* rtve, emitido el 17 de mayo de 2009, La 2. Disponible en [en línea], [consulta: 15/06/2010]. documento flv en <http://www.rtve.es/mediateca/videos/20090518/metropolis---subversion-rusa-ii-blue-noses/506907.shtml>

¹⁴⁵ en "Subversión Rusa II: Blue Noses", *Ibid.*

Esta tajante declaración define su práctica: el humor, una vez más, como modo de penetrar en asuntos más serios y de hablar en un lenguaje comprensible. En una ácida crítica al capitalismo y a la globalización, a los medios y la publicidad y a su penetración en lo cotidiano, a la espectacularización de la cultura, de la política y del arte.

Sus genuinas videoperformances/gags, son deliberadamente de baja tecnología, *lowtech*, donde insertan personajes, que son ellos mismos o amistades, y objetos cotidianos y banales, mediante acciones inusuales.

Por ejemplo la videoperformance “A-A-A-Absolut” (fig. 63), que realizan en torno a la marca de Vozka *Absolut*, donde repiten la maniobra publicitaria de la marca, la cual generó infinidad de imágenes diferentes formando la botella-icóno de la bebida, siguiendo ellos la misma estrategia de repetición en infinidad de acciones que tienen como denominador común la presencia del Vodka, en lo que parece, en la recurrencia al tópico, una alusión a la identidad de su país.

En esta serie de gags se puede observar el uso de lugares comunes del lenguaje de los medios: el uso de cortes de plano y pirotecnia como efectos especiales rudimentarios, al estilo del cine de principios del siglo XX; y el uso de un falso congelado de imagen y de viñetas, al comic y a las series televisivas de superhéroes de los años 70.



Fig. 63: *Blue noses*, Fotogramas de la videoperformance “A-a-a-a-absolut”, 2000.

La ruptura de la lógica de la imagen-tiempo que efectúan, utilizando cortes que interrumpen su linealidad para producir efectos visuales mágicos, tiene relación también con la obra "Naturaleza Muerta" al quebrar el naturalismo espacio-temporal. Esta ruptura de la imagen remite al uso del cine y de la imagen en movimiento como herramienta para la magia, de hecho su vídeo "*If I were Harry Potter*", parece aludir directamente a la magia y al cine, donde el actor en un primer plano frontal -muy similar al del actor de "FAQ"- permanece estático mientras una procesión de objetos van apareciendo frente a él en cortes de plano, recordando al cine de Georges Méliès, quien manipulaba la película para modificar la apariencia de la realidad, lo mismo que los magos realizan con ingenios ópticos (por lo que Méliès ha sido conocido como el "*primer cinemago*"¹⁴⁶).

Pero *Bluenoses* remiten a Harry Potter ya que Harry Potter es lo mismo que el primer ministro Ruso Vladimir Putin, el terrorista Bin Laden o Marilyn Monroe: iconos mediáticos que se insertan en la vida cotidiana de las personas corrientes.

David Bestué y Marc Vives realizan una práctica con similitudes a la del colectivo ruso, con vídeos domésticos que operan en lo cotidiano del hogar para subvertirlo en pequeñas acciones: en "*Acciones en Casa*" (2006) (*fig. 64*), los artistas van manipulando el espacio doméstico mediante pequeñas y divertidas acciones que rompen la cotidianidad del mismo.

¹⁴⁶ MÉNY, J. *Méliès, le cinémagicien*, Arte Vidéo. France, 2001.[dvd]



Fig. 64: David Bestué y Marc Vives: "Acciones en casa", 2006.

Trabajando también con la estrategia del vídeo doméstico, encontramos las actuaciones de Rémi Gaillard, que no se encuentra vinculado al mundo del arte, sino al del humorismo. Gaillard hace ejercicios de barras paralelas en un tranvía, gimnasia de suelo en medio de una plaza (*fig. 65*), entrena como el boxeador de ficción *Rocky* en un supermercado (*fig. 66*), donde también se disfraza de *Pacman* ("comecocos") y simula, por sus pasillos, el juego *arcade* del mismo nombre, o dispara balones dentro de una comisaría como si estuviera en juego la final del mundo de fútbol.



de izquierda a derecha:

Fig. 65: Rémi Gaillard, "Gymnastics", 2005 // **Fig. 66** Rémi Gaillard, "Rocky", 2007.

No sólo se inserta en la vida cotidiana, sino también como un impostor en actos públicos, casi siempre acontecimientos deportivos, hasta conseguir colarse en la Final de la Copa de Francia en 2002 a celebrar la victoria con el equipo, donde hasta el propio Jacques Chirac le felicita por su juego.

Así realiza en el espacio público, acciones descontextualizadas que rompen la homogeneidad del mismo, y que documenta en vídeos de aficionado, en su *website* o la plataforma de vídeo *online* Youtube, -donde éstos alcanzaron gran popularidad-.

La pareja artística constituida por los suizos Fischli and Weiss, que vienen desarrollando su obra en conjunto desde finales de los años 70, realiza un trabajo heterodoxo, pero en el que siempre el humor y el extrañamiento de lo cotidiano están presentes. Muy recurrente es el uso de objetos para diversas composiciones, donde los mismos parecen perder su identidad anterior para redefinirse en una suerte de composiciones escultóricas de carácter endeble, incluso irrisorio. En la serie *Equilibrios*, (fig. 67) los objetos se mantienen en un equilibrio frágil, como dispuestos a renunciar a la inquebrantable tendencia al desorden del universo pero, sin embargo, sin llegar a hacerlo. Según los artistas:

“Primero vinieron los equilibrios. Estábamos sentados en un bar en alguna parte jugueteando con las cosas sobre la mesa, y pensamos para nosotros mismos que esta energía de un colapso sin fin -ya que nuestra construcción solo se mantenía en pie momentáneamente, colapsando antes de que la pudiéramos continuar- debería ser aprovechada y desafiada en una dirección determinada.”¹⁴⁷

¹⁴⁷ TExto original: *“First there were the equilibres. We were sitting in a bar somewhere and playing around with the things on the table, and we thought to ourselves, this energy of never-ending collapse -becasue our construction stood for a moment and then collapsed before we built it up again - should be harnessed and challeged in a particular direction.”* En HEISER, J. *“The odd Couple”* (entrevista a David Fischli), *Frieze*, 2006, p. 205. citado en MILLAR, J. *Fischli and Weiss The Way Things Go*, Afterall Books. London, 2007.



Fig. 67: Peter Fischli and David Weiss: "Equilibres, The Fart", 1984.

Esta línea de trabajo sería posteriormente desarrollada en el memorable medimetro realizado en 1987 *"The Way Things Go"* (figs. 68 y 69), donde se sucede una larga reacción en cadena de aproximadamente treinta metros de largo, hecha por objetos cotidianos y domésticos tales como teteras, ruedas, zapatos viejos, rampas de madera, etc. que reaccionan entre sí físicamente en un gran caos orquestado, donde los objetos, anteriormente cotidianos, pasan a formar parte de un universo independiente, cerrado, y autártico, regido por sus propias leyes. Una procesión de eventos donde el movimiento

de estos objetos-residuos de la producción de masas parece hablar, como señala Jeremy Millar¹⁴⁸, de la historia del siglo XX, de la historia de la edad de la post-ilustración, de la Modernidad e incluso de la propia totalidad de la historia y del tiempo.



Fig. 68 y 69: Fischli and Weiss: fotogramas de la película *"The Way Things Go"*, 1986 - 87.

Otro artista que trabaja con objetos banales y cotidianos para subvertir su condición y uso es Erwin Wurm, quien se sitúa en un terreno híbrido entre escultura y performance, interesándose en la (in)definición de esa zona

¹⁴⁸ MILLAR, J, *Ibid.* p. 26

fronteriza. En una muestra de fino humor que le caracteriza, Wurm afirma *“me convertí en escultor por casualidad”*¹⁴⁹.

Wurm invita al espectador a permanecer en determinadas posiciones inusuales con ciertos objetos durante un minuto, en las series *“One minute Sculptures”* (figs. 70 y 71), haciendo al espectador dejar de serlo para formar parte de una escultura que anula la lógica y uso de las cosas, posturas que en ocasiones fotografiará y enviará al espectador-escultura, introduciendo una nueva capa de indefinición y redefinición de fronteras artísticas. El resultado: situaciones absurdas, irrisorias, incluso jocosas, que despiertan una sonrisa de asentimiento. El uso de una *pseudometodología*, mediante el uso de instrucciones, presenta una gran concomitancia con la obra *“FAQ: Manual para una vida sencilla”*.



Figs. 70 y 71: Erwin Wurm, *“One minute Sculptures”*, 1997-2005



¹⁴⁹ *“By coincidence I became sculptor”*. en *“Erwin Wurm: The Artist Who Swallowed the World”*, Ostfildern, Hatje Cant, 2006. Citado en FRIELING, R. *The art of participation : 1950 to now [catálogo de exposición]*, Thames and Hudson. New York, 2009. p. 162

La presencia de este tipo de humor en el *media art*, es más difícil de rastrear en un estado puro, derivando quizás éste al juego, al uso de lo lúdico que la propia esencia interactiva del mismo facilita, aunque sí se pueden encontrar obras o trayectorias con una presencia del sentido del humor palpable.

Perry Hoberman, en "*Faraday's garden*" (fig. 72), utiliza pequeños aparatos eléctricos cotidianos *low-tech*, encontrados en rastros y mercadillos, que cobran vida. Gracias al movimiento del visitante, se irán activando, en una especie de sinfonía doméstica: "*ya que abarcan la totalidad del siglo XX, el movimiento alrededor de la habitación funciona también como una especie de viaje en el tiempo*"¹⁵⁰.



Fig. 72: Perry Hoberman, "*Faraday's garden*", 1990

O en "*cathartic user interface 2.0*" (2000) (véase ficha 17) donde, humorísticamente, se plantea la relación conflictiva amor-odio con la tecnología. En la página web del proyecto se plantea de esta manera:

"HAS DESEADO ALGUNA VEZ:

Arrojar tu querido ordenador desde la ventana DE UN DÉCIMO PISO?

¹⁵⁰ "Since they span the entire twentieth century, movement around the room also functions as a kind of time travel". En WILSON, S. *Information arts. Intersections of art, science and technology*, The MIT Press. Cambridge (Massachusetts), 2002. p. 394

*ENTRAR en la pantalla y estrangular a un PROGRAMA REBELDE?"*¹⁵¹

La solución que plantea Hoberman es, como su nombre indica, una catártica instalación interactiva donde desembarazarse de estas emociones, lanzando balones a una pantalla forrada por teclados de ordenador y en la que se proyectan imágenes y sonidos de los más problemáticos aspectos de la tecnología doméstica. Una forma de afrontar la relación con la tecnología de una manera lúdica y humorística.

Otro artista que trabaja con el humor y la tecnología es Alan Rath. Artista e ingeniero electrónico, Rath realiza esculturas y robots que combinan pantallas con elementos maquinales y electrónicos (*figs. 73 y 74*), creando máquinas "humanoides", remitiendo a la "parafernalia de la edad electrónica"¹⁵², donde los componentes electrónicos son visibles, formando parte estética de las piezas.



Fig. 73: Alan Rath, "I like to watch", 2000.

¹⁵¹ "HAVE YOU EVER WANTED TO: HURL your beloved computer right out of a TENTH STORY WINDOW? REACH right into your screen and strangle a MISBEHAVING PROGRAM?" En [En línea], [consulta:12/6/2010] Documento HTML (frameset) en <http://www.perryhoberman.com/>

¹⁵² WILSON, S. Ibid. p. 394

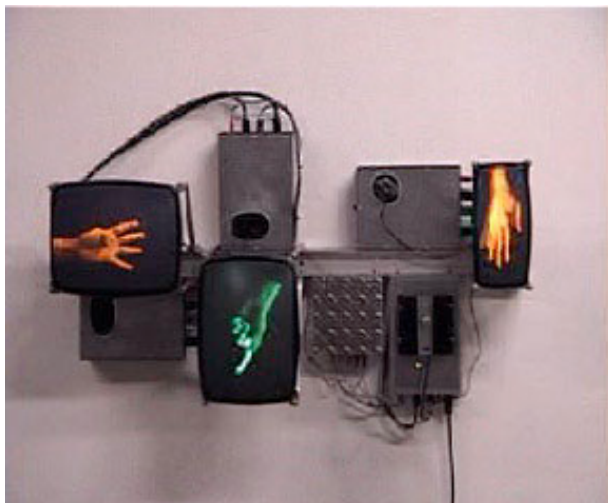


Fig 74: Alan Rath, *"Clock II (2 O' Clock)"*, 1991

También existe un uso de lo humorístico en algunos de los proyectos de Bruce Cannon, que mezcla dispositivos analógicos y digitales para crear objetos escultóricos interactivos que hablan con ironía de cuestiones como el tiempo o la muerte. Por ejemplo, en la serie *"Capsules"* (1999-2003) (fig. 75), donde cada cápsula independiente es un teléfono antiguo que sirve para que su dueño grave mensajes para ser escuchados en el futuro. El teléfono se programará y hasta que no llegue ese momento en el futuro, no podrá escuchar su mensaje del pasado. Similar humor pero más macabro es el de la obra *"Your Book Of Days"* (1998) (fig. 76), un libro que mediante un microcontrolador y una pantalla dispuestos en su interior, le dicen a su dueño cuantos meses le quedan de vida, según las estadísticas de compañías de seguros.



Fig. 75: Bruce Cannon, *"Capsule"*,



Fig. 76: Bruce Cannon, "Book of the days"

También el ecléctico trabajo de Joseph de Lappe, con obras tan variadas como su *"Masturbatory Interactant"* (1996-97), donde una estructura mecánica lee códigos de barras para seleccionar fragmentos pornográficos que son proyectados sobre una muñeca hinchable, o sus intervenciones electrónicas *"The Great Debates, 1, 2 and 3"*, parte de sus *"online gaming performances"* intervenciones/performance de juego *online* donde lleva a los avatares personales del senador John Kerry y el presidente George Bush a replicar el debate electoral entre ambos, esta vez en entornos *online* virtuales: *"Battlefield Vietnam"*, *"Starwards Jedi Knight Outcast"* y *"The Sims Online"*.

Otro artista que trabaja con animaciones interactivas en la red cargadas de humor e ironía es Han Hoogerbrugge, pionero de la animación *online* interactiva. En su serie *"Modern Living / Neurotica"* (figs. 77 y 78), serie de animaciones interactivas, donde el *alter ego* del autor protagoniza performances surrealistas donde se retrata, mediante la ironía y el absurdo, al individuo contemporáneo y sus dificultades, obsesiones, miedos y expectativas hacia la vida. O la narración interactiva *"Hotel"* (véase ficha 31), también protagonizada por el *alter ego* del artista.

Estos son unos cuantos ejemplos de una práctica, la del humor en el arte, que se renueva día a día y que conoce múltiples aplicaciones. Hemos visto

como prácticas dispares en su forma y contenido emplean el humor como perfecta alianza para romper la homogeneidad y normalización de lo cotidiano, quebrando de manera lúdica los convencionalismos, rescatando el sentido del humor no sólo como un entretenimiento sino como una forma de penetrar en las cosas que no es la de la palabra, desde donde poder cuestionar lo inamovible, disolviendo en cierta medida la especialización del arte al hablar en un lenguaje en el que todos somos iniciados.

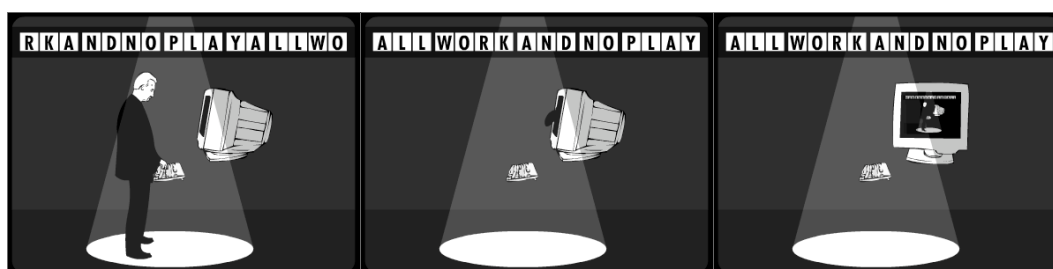


Fig. 77: Han Hoogerbrugge, "All work", animación nº 65 de "Modern Living/ Neurotica series", 1998-2001

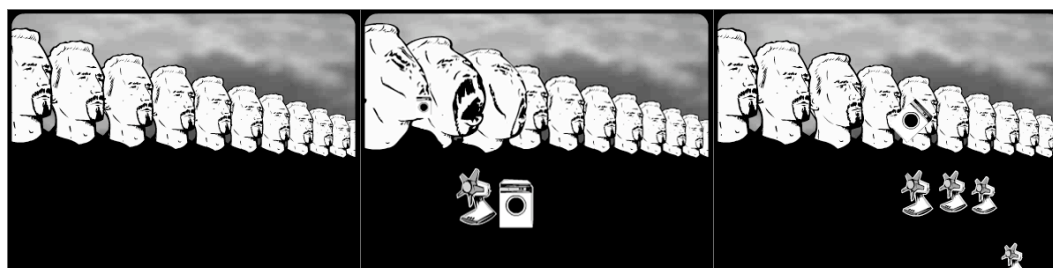


Fig. 78: Han Hoogerbrugge, "Material guy", animación nº 85 de "Modern Living/ Neurotica series", 1998-2001

PARTE II MARCO PRÁCTICO DE ESTUDIO.

4. ¿Y esto a qué viene? Ubicación de los resultados prácticos en este marco.

4.1 Introducción

Durante los anteriores capítulos hemos recorrido el fenómeno de la normalización de la experiencia que se da en nuestras sociedades debido a unos condicionantes socioculturales determinados, y hemos visto también de qué manera las prácticas artísticas y su tradición han establecido una actitud crítica ante la misma, siendo el uso del humor ideal para subvertir dicha normalización. Hecho esto, vamos por fin a situar las prácticas parte del corpus práctico de este proyecto en relación con los conceptos que se han ido desarrollando a lo largo de los anteriores capítulos.

Al principio de este proyecto hemos señalado cómo las obras “FAQ” y “Naturaleza Muerta” parten de este fondo común conceptual, el que presentará sus circunvalaciones, desvíos y ramales atendiendo a cada una de estas experiencias prácticas, derivando a diferentes estaciones que en alguno de los casos sólo estarán relacionada entre si tangencialmente. Esta autonomía de cada una de las obras dentro del marco común general habrá guiado la estructura de esta tesina, que pese a haber tratado de ofrecer una visión lo más unificada posible, se ha encontrado con la necesidad de ahondar en las especificidades conceptuales que se desarrollan en cada una de las obras, y que, sin embargo, brindan una visión de conjunto que creemos coherente para introducir el *corpus* práctico de este proyecto Fin de Máster.

4.2 ¿Por qué estaría mal? Naturaleza muerta

4.2.1 Introducción

En Naturaleza muerta, la normalización de la experiencia viene dada por la referencia al naturalismo y a la representación cartesiana del espacio, tanto en las referencias pictóricas como en la observación y recurrencia al movimiento de los cuerpos en el espacio y a su teorización en las leyes de la naturaleza, pero lo que es más, en los mecanismos mentales que generan y se generan a través de la mirada realista.

Del mismo modo que la magia ha empleado los anteriores ingenios técnicos ilusionistas para intentar zafarse de la costumbre, la lógica y las leyes naturales, y a sabiendas de que no hay tecnología ni técnica inocente, la pintura naturalista, históricamente, se ha valido de éstos o similares artificios con un propósito que se nos antoja opuesto: establecer una (la) visión correcta y real de la realidad, inaugurando un espacio visual matematizado y objetivado.

Tal proceso tiene su correlativo en el pensamiento, donde la historia de la mirada occidental es la de la mirada positivista, que trata de objetivar la realidad y predecirla mediante leyes y normas extraídas de la observación, donde desde la primacía del conocimiento tecnocientífico, se excluye la singularidad como algo desdeñable, insignificante en su falta de mensurabilidad, generando una experiencia del mundo totalizadora, englobadora, y a la que, sin embargo, nos asimos como a clavo ardiendo.

Técnica y pensamiento técnico contemporáneo que vendrían a determinar el orden de las cosas, del mismo modo que ocurriera con el pensamiento cartesiano: un orden cerrado, clausurado. *“Un mundo como lo que ya es, presente-pasado”*¹⁵³ (Brea), siguiendo el orden de las cosas al de las ideas,

¹⁵³ BREA, J. L. Ibid.

siendo el pensamiento técnico, un pensamiento que se apodera, “*en tiempo real de la totalidad de lo real*”¹⁵⁴.

Preguntar si es posible un asalto a esta realidad cerrada, una cierta insumisión es, además de alentador, posible, y así lo hemos apuntado mediante multitud de ejemplos prácticos a lo largo de este corpus teórico.

Mediante la ruptura de la homogeneidad y continuidad de los mecanismos naturalistas, “*Naturaleza Muerta*” trata de abrir un hueco a lo no-mensurable, lo no-lógico, lo no-posible, irrumpiendo momentáneamente en una realidad, como dijera Julio Cortázar, “*lamida*”¹⁵⁵ por el hábito: hábito, ideas, expectativas que como hemos señalado con anterioridad se conforman no sólo en la experiencia directa con los hechos naturales sino también en la representación/presentación interesada que determina nuestra realidad y también nuestra conciencia.

La obra trata de reflexionar de una manera lúdica sobre esta normalidad y la normalización de la experiencia, recuperando la técnica (tanto la representada del bodegón y la óptica cartesiana como la del sistema interactivo-reactivo) no ya con una intención de asentar como plomo la infalibilidad de las leyes de la naturaleza y la tajante razón de creer en lo que vemos y en lo que sabemos, sino con un fin lúdico, exorcizante. Se recuperan los usos bienhechores de la magia, reviviendo su espíritu contradictorio y estableciendo un símil entre las diferentes tecnologías, (la de la referencia al naturalismo pictórico y la propia del sistema interactivo) y la intencionalidad de su uso.

Respecto al uso de lo tecnológico, se hace una reflexión a modo de posicionamiento crítico dentro del binomio arte-tecnología, tratando de alejarse “*Naturaleza Muerta*” del uso de la tecnología como fin en si misma,

¹⁵⁴ BREA, J. L. Ibid.

¹⁵⁵ El título de *¿Por qué estaría mal?* se lo debemos a este autor. CORTÁZAR, J. Ibid. p. 12

en favor de su uso como herramienta significativa, reflexionando sobre la propia tecnología desde dentro de su territorio.

El arte como pensamiento insumiso al régimen de lo técnico puede tener un campo de acción mínima, incluso irrisorio, pero real. El arte como forma de dar cuerpo a lo que está fuera, a lo no adscrito a lo dispuesto en la visión totalizadora del orden racional, rescatando la existencia de lo no normativo ni normalizado para la sociedad y para el pensamiento.

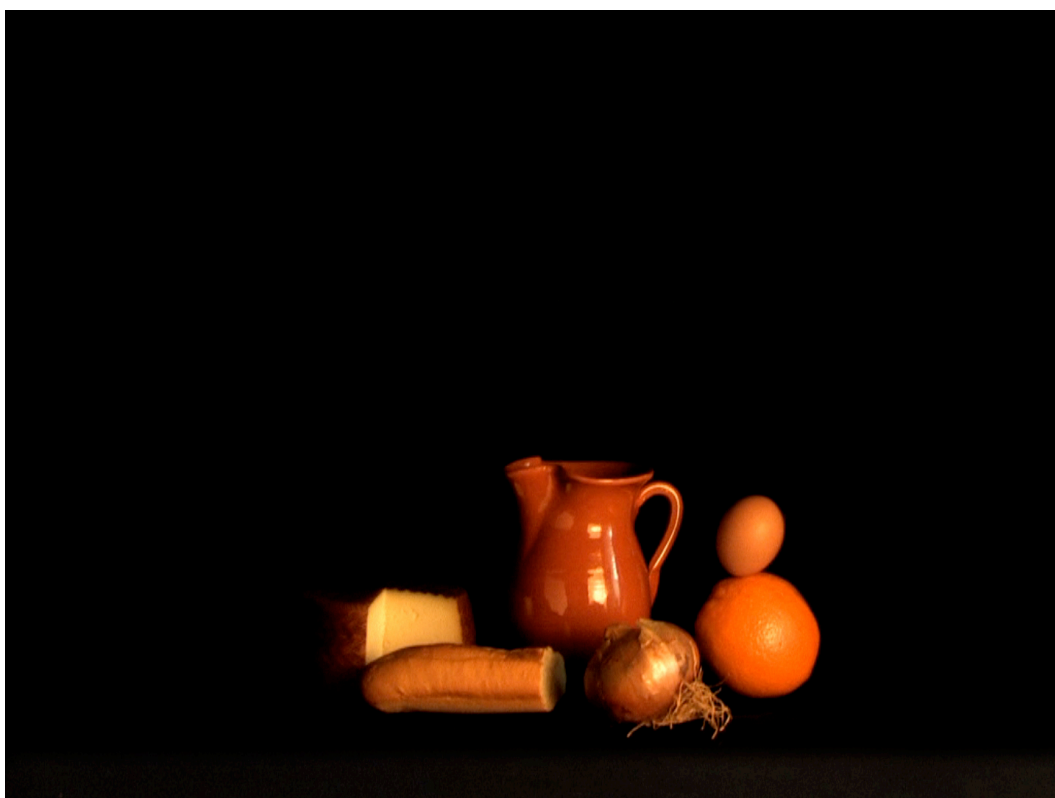


Fig. 79: La imagen proyectada es una recreación en vídeo de un bodegón pictórico.

4.2.2 Descripción y funcionamiento

“Naturaleza Muerta” es una instalación interactiva-reactiva, en la que cuando el usuario rota un marco dispuesto a tal efecto, hace rotar a su vez una imagen proyectada al frente de dicho marco. Esta imagen, estática hasta que el usuario mueve el marco, es una recreación en vídeo de un clásico bodegón tenebrista (una jarra, un queso, etc., iluminados de manera tenue) (fig. 79).

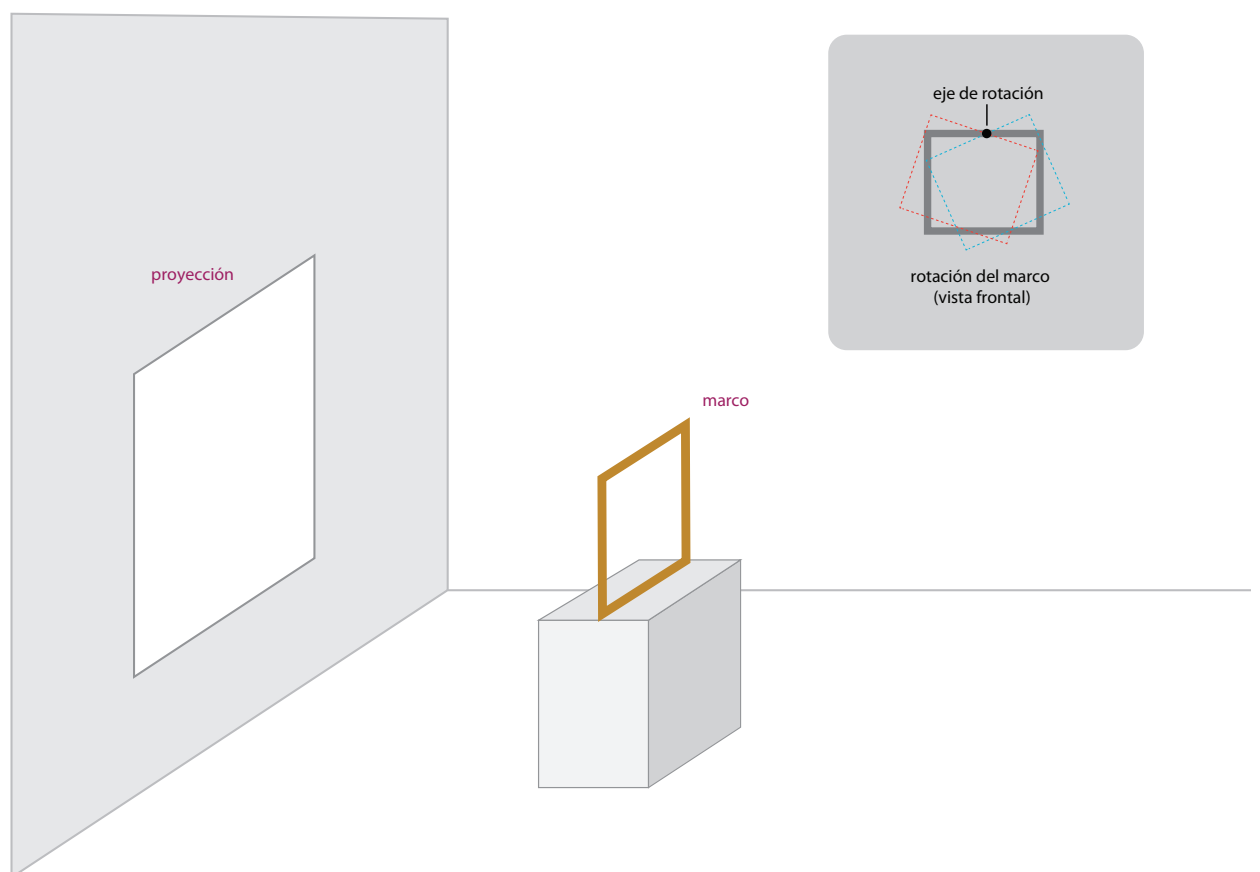


Fig. 80: Vista de los elementos de la instalación.



Fig. 81: Elementos que componen la interfaz de la instalación.

Al rotar el marco, la imagen rota a su vez siguiendo al marco, y los objetos que lo forman se animan, desplazándose por el campo de la imagen, casi siempre en movimientos naturales según la ley de la gravedad: esto es que al inclinar el marco hacia la derecha los elementos del bodegón se desplazan hacia la derecha con cierta inercia. Pero este movimiento no es siempre natural, sino que en ocasiones los objetos se desplazan de forma caprichosa: un huevo va hacia arriba en lugar de hacia abajo, todos los objetos se dispersan en todas las direcciones sin motivo, etc.

Esta autonomía de los objetos es simulada mediante dos grupos de vídeos, uno los que avanzan hacia la izquierda y otro los que se desplazan hacia la derecha (*fig. 82*), a parte de un vídeo central desde el que se enlaza con cada uno de los vídeos del grupo que corresponda a la rotación que el usuario dé al marco, de manera que si la rotación es cero, el vídeo central sería el que visualizásemos.

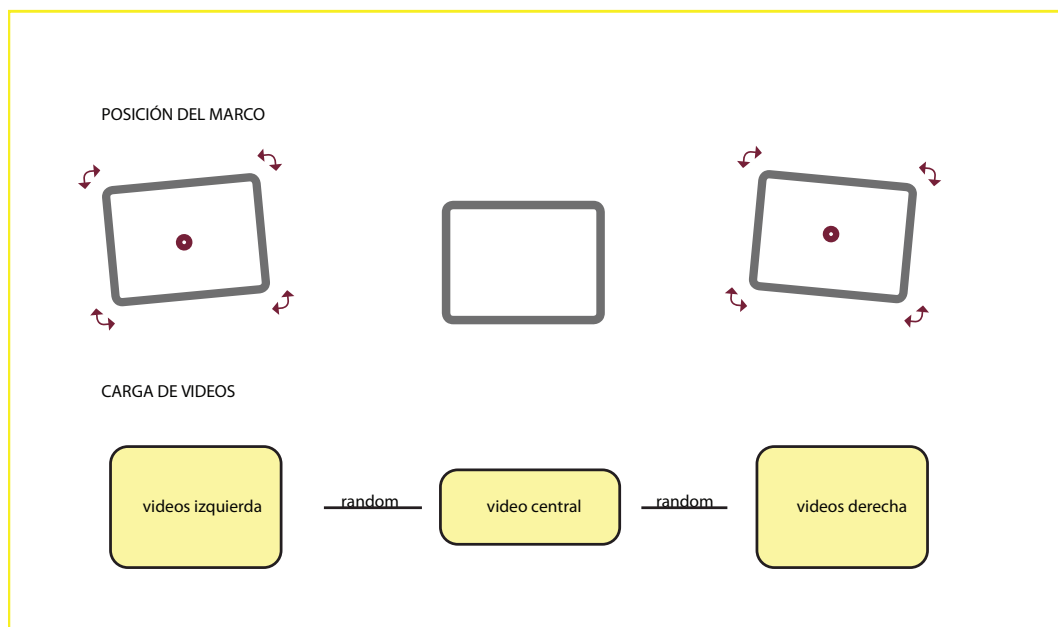


Fig. 82: Relación entre la rotación del marco y la carga de los vídeos.

4.2.3 Descripción técnica y tecnológica

Interfaz física: el marco

Es un marco (*fig. 83*) de cuadro de 80 x 100 cm, que se encuentra situado a 1 m de altura en una peana blanca, con un leve atril que lo mantiene en posición vertical.

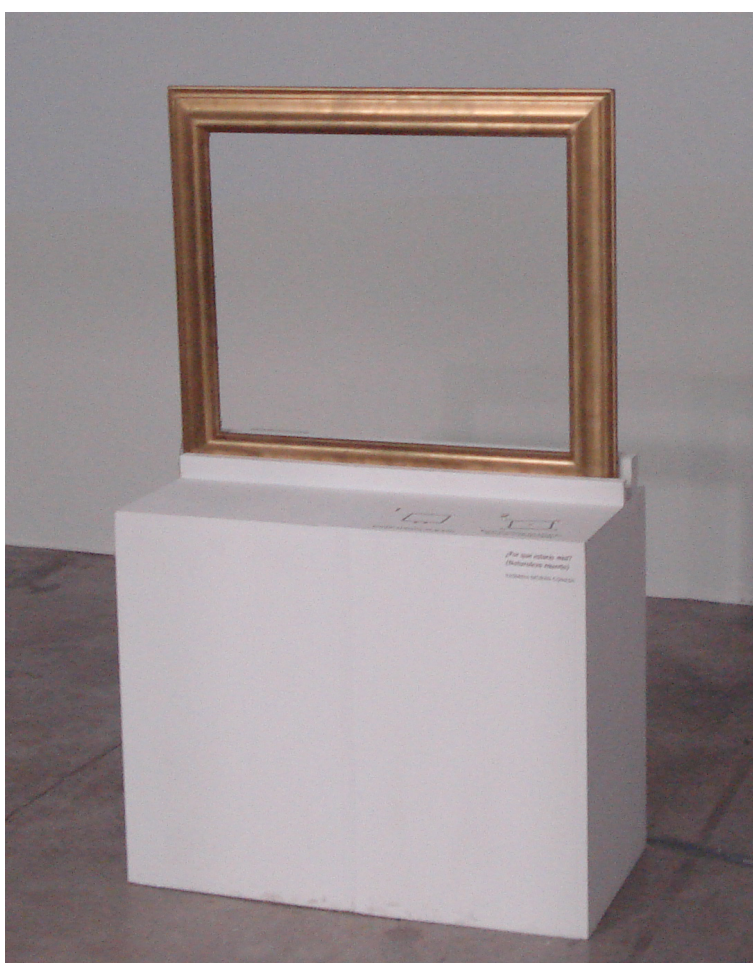


Fig. 83: Marco situado sobre el pedestal.

Ésta va a ser la interfaz física mediante la cual se interactúa con la pieza. Es la rotación o inclinación del marco respecto a su eje Z la que se va a considerar para la interacción.

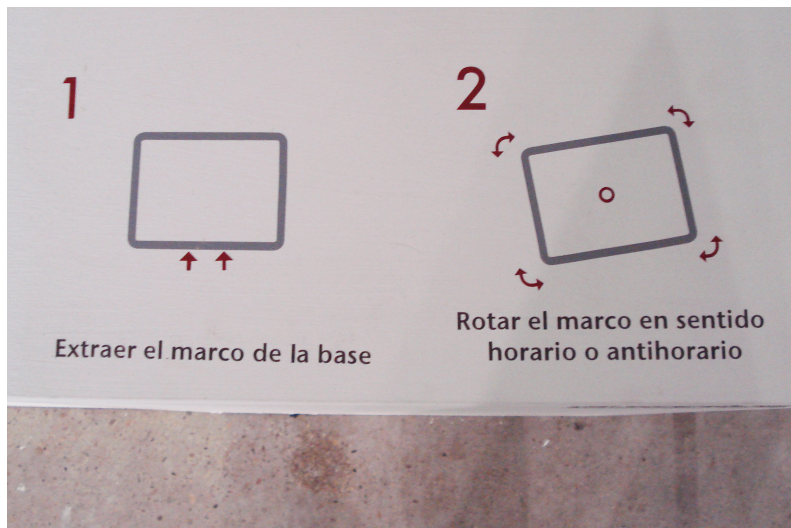


Fig. 84: La peana presenta unas concisas instrucciones del uso de la pieza.

El sensor

En la parte posterior del marco se halla el acelerómetro, el sensor que mide la inclinación del marco, que no se ha tratado de ocultar (algo que sería sencillo dado su pequeño tamaño), sino que es fácilmente visible. Se sitúa en la vertical que divide al marco por la mitad, para conseguir una medición correcta de la inclinación del mismo.

EL chip es un Memsic 2125 (*fig. 85*), un acelerómetro de dos ejes montado en un módulo por la marca Parallax. De los datos que proporciona nosotros sólo utilizaremos el de un eje, en este caso el eje Z de rotación. Estos datos son enviados a través de un cable -que une la esquina inferior izquierda del marco al microcontrolador Arduino-.

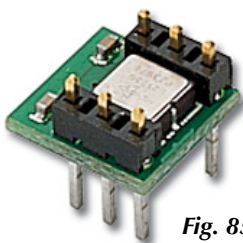


Fig. 85: Sensor memsic 2125 de la marca Parallax



Fig. 86: El sensor se ubica en la parte posterior del marco.

La señal obtenida para cada uno de estos ejes es la de una serie de pulsos de encendido y apagado de duración variable, como se aprecia en el siguiente gráfico (*fig. 87*), donde T1 sería la duración del pulso de encendido o 1 y T2 la duración total de el ciclo (la suma de la duración del pulso en encendido más el pulso en apagado), datos que nuestro programa de Arduino interpretará.

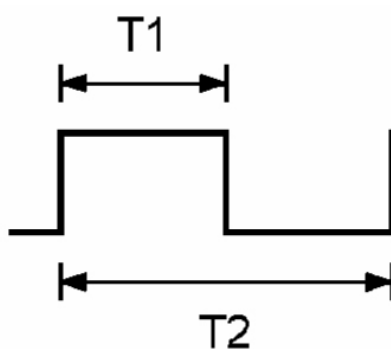


Fig. 87: Pulso digital enviado por el sensor.

Arduino

Arduino es un microcontrolador de *hardware* libre. Nos sirve para comunicar los datos obtenidos de nuestro sensor al ordenador, y más concretamente a *Puredata*. Hemos utilizado el modelo *Arduino Diecimila* (fig. 88). El microcontrolador está programado con el código recogido en el subcapítulo 4.2.5 (Programación).

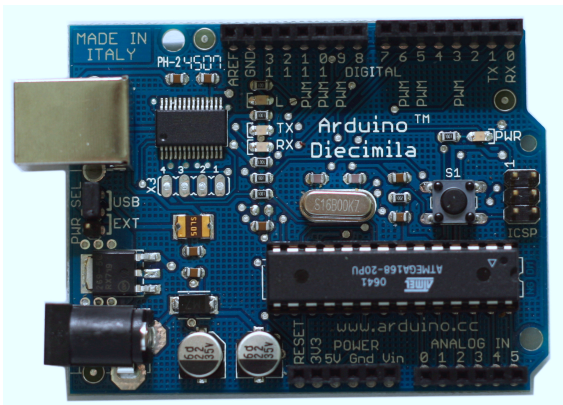


Fig. 88: Microcontrolador *Arduino Diecimila*

Visualización de los vídeos

La visualización de los vídeos es controlada por el *software* de programación visual *Puredata*, cuyo funcionamiento veremos en el apartado 4.2.5 (Programación).

La imagen se proyecta frente al usuario, encontrándose dispuesto el marco entre ambos. La ubicación de los elementos está ideada para que el usuario pueda ver a través del marco los objetos del bodegón, produciéndose el efecto visual de estar encuadrando la imagen.

Se acompaña la visualización en un monitor situado al lado de la peana cuando se da el caso de que la nitidez y luminosidad de la proyección no es la óptima, debido a factores ambientales y/o a las características del proyector.

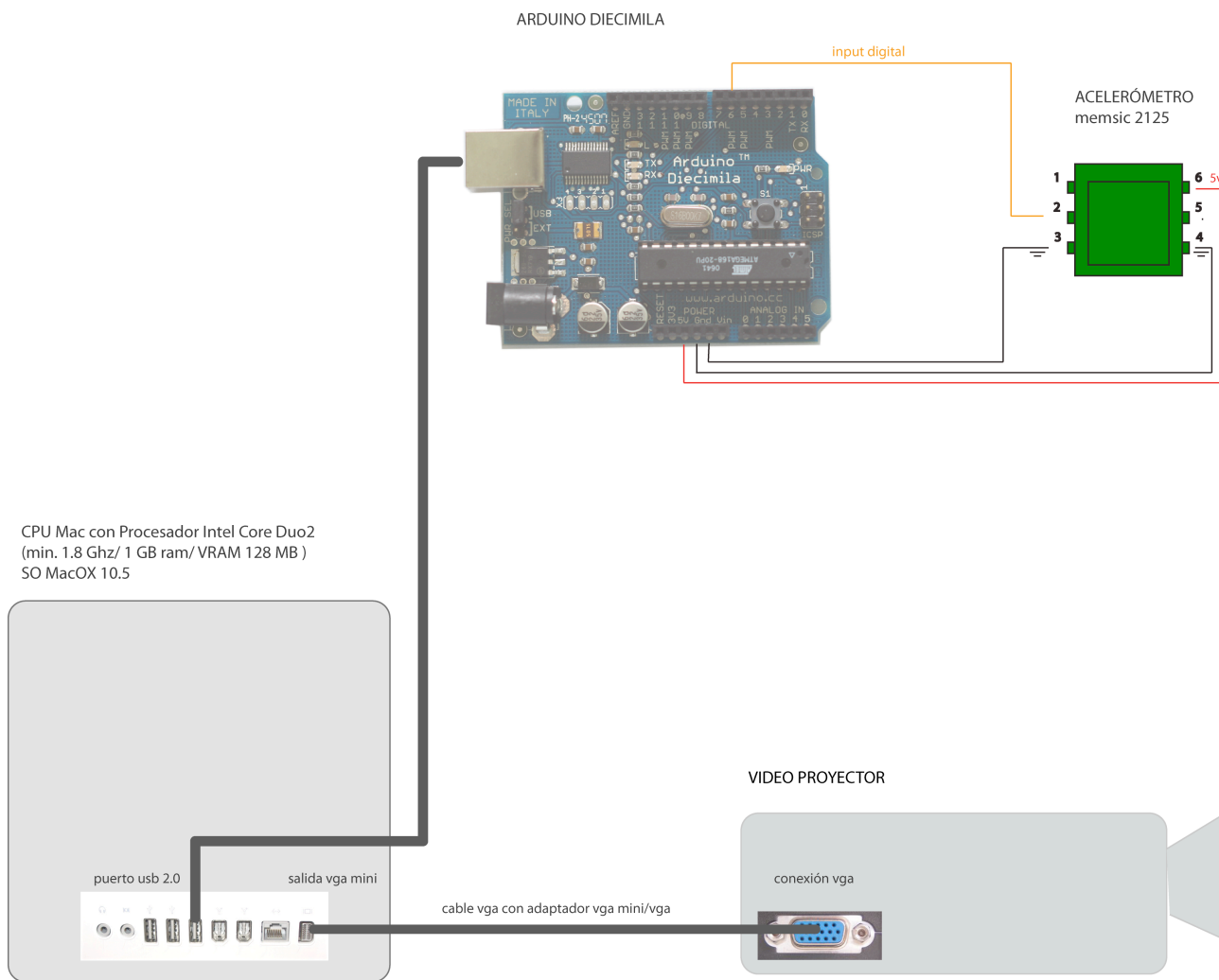


Fig. 89: Diagrama técnico de la instalación

4.2.4 Proceso de construcción

Los vídeos están grabados partiendo todos desde el mismo punto inicial, que es el estado de reposo o inclinación cero del bodegón. Fueron filmados utilizando la vieja técnica de las marionetas o el teatro de sombras, fijando a los elementos una extensión por su parte posterior que permitiera desplazarlos. Dicha extensión es negra y las personas que desplazan los objetos mediante ellas (un total de tres) van ataviados también de negro, de manera que todos los elementos se confunden con el fondo (*figs. 90 y 91*).

Este proceso de construcción se deja ver en algunos de los *clips* que se visualizan aleatoriamente.



Fig. 90: Rodaje de “Naturaleza Muerta”.



Fig. 91: Rodaje de “Naturaleza Muerta”.

En cuanto a la construcción de la interfaz física, ensamblar el sensor fue relativamente sencillo, pues bastó soldarlo a la placa de prototipado donde también fueron soldados los cables que se conectarían a *Arduino*. El sensor fue instalado de manera permanente en la parte posterior del marco; el cable de conexión fue asegurado fuertemente al marco por un extremo y a la peana por el otro, para impedir que un uso inadecuado de la pieza resultara en una rotura de las conexiones.

La peana se construyó atendiendo al plano que se muestra en la fig. 92.

Para el primer montaje de “Naturaleza muerta” en el festival *Observatori*, se instaló la placa *Arduino* dejándola visible (como una forma de mostrar el funcionamiento de la pieza), pero encerrada en una caja para su seguridad (fig. 93).

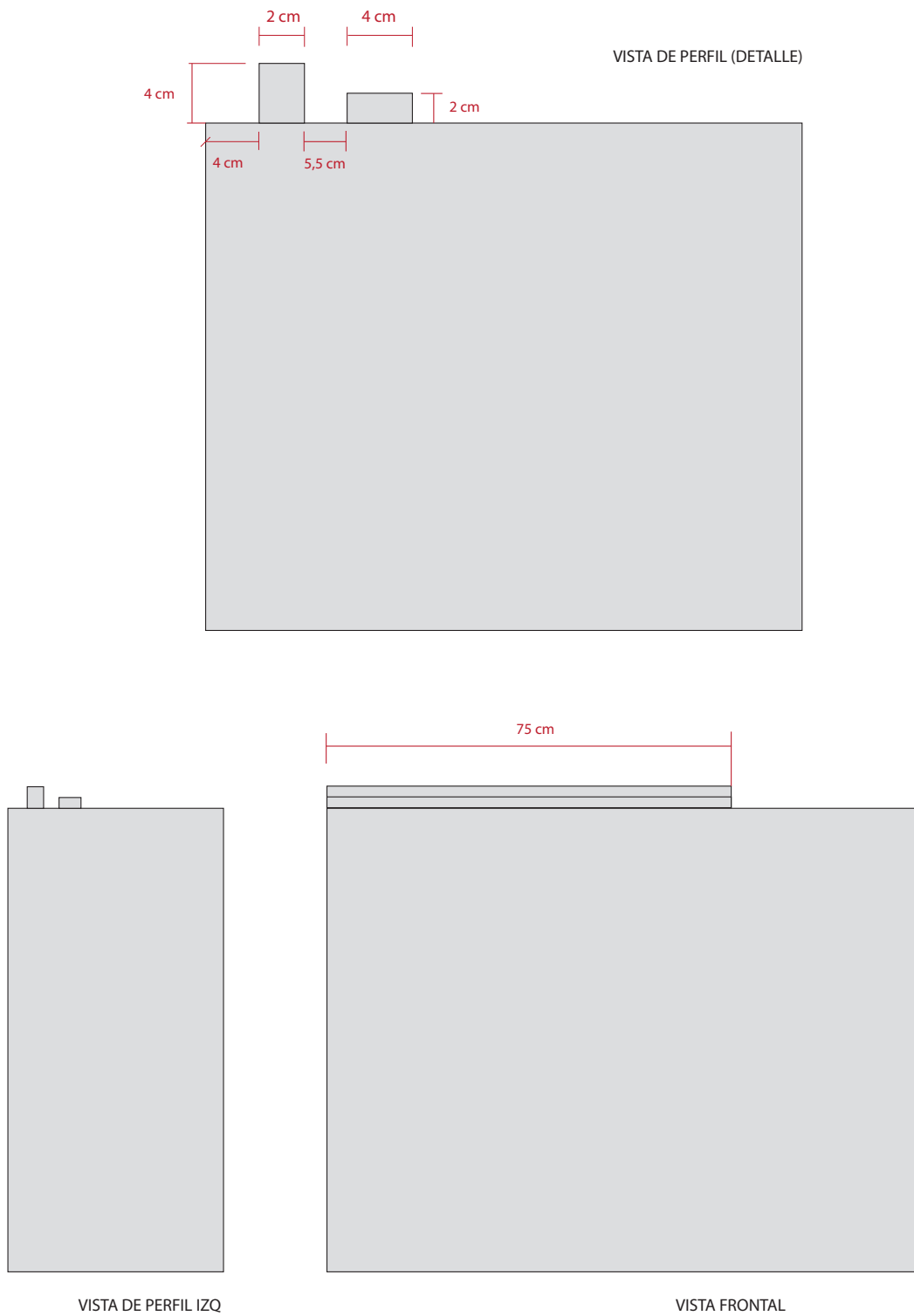


Fig. 92: Planos empleados para construir la peana.

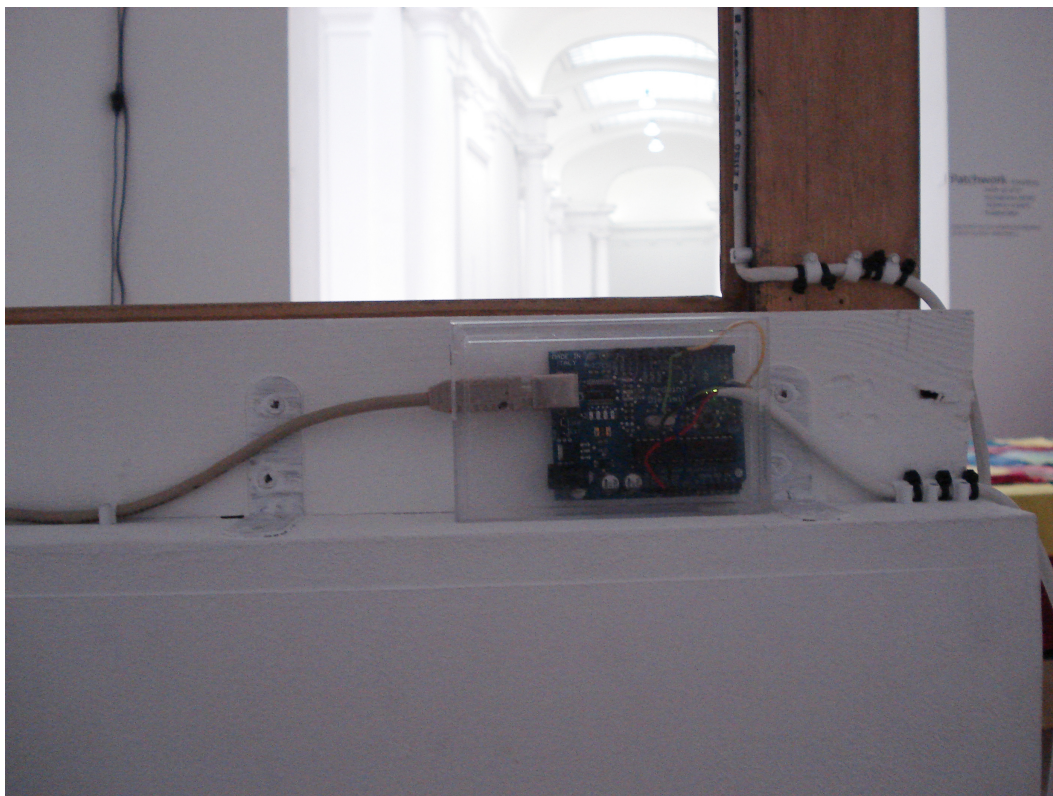


Fig 93: Caja para el microcontrolador en el montaje del festival Observatori.

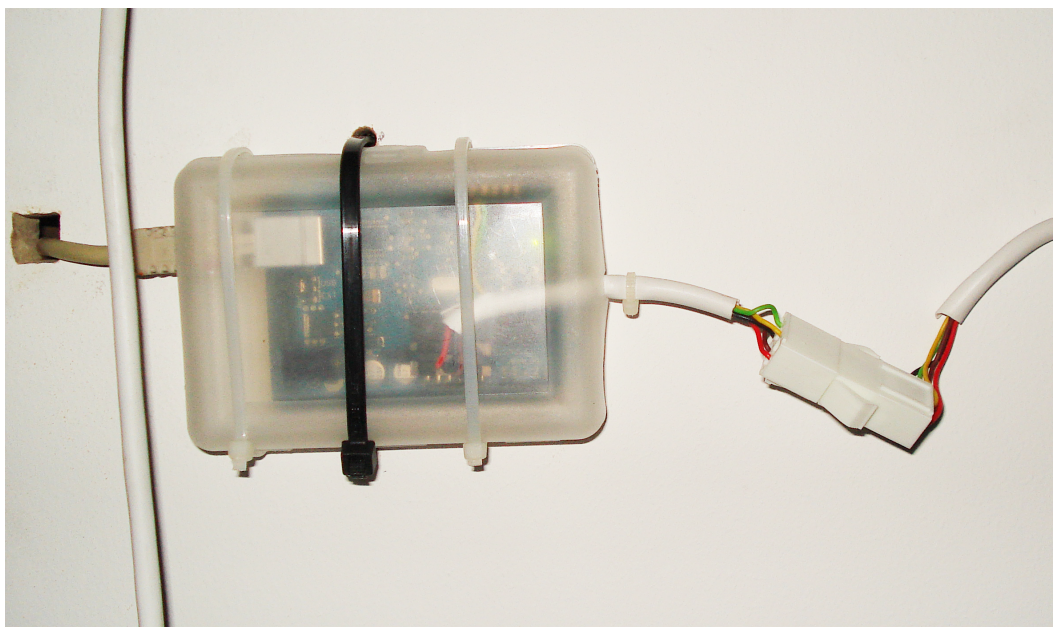


Fig. 94: Caja para el microcontrolador en la exposición SinFormato.

Para la segunda versión de “*Naturaleza Muerta*” en el marco de la exposición itinerante *SinFormato*, puesto que la pieza fue montada y desmontada en varias ocasiones, fue necesario realizar el prototipo de una forma muy sólida, no provisional. Para resistir los sucesivos montajes, la manipulación y el transporte, la placa *Arduino* fue insertada en una caja estanca de la que salían dos conexiones: por un extremo, el cable USB para conectarlo al ordenador, y por otra, un único conector que comunicaría las salidas digitales del sensor (situado de forma permanente en el marco) con nuestro *Arduino*. Con esto se consiguió que la conexión entre ordenador, placa *Arduino* y marco/sensor fuera tan sencilla como enchufar dos clavijas (*fig. 94*).

4.2.5 Programación

Arduino ha sido programado con un *patch* desarrollado por Marcos Yarza (Universidad de Malmö, <http://www.0j0.org>) y modificado por Matt (<http://antipastohw.blogspot.com/>). El programa interpreta los pulsos de encendido y apagado que el sensor enviará proveniente de la inclinación del eje, devolviendo un rango numérico que va de menor a mayor, que comunicará a través del puerto serie a Puredata. Éste es el código de *Arduino* que hemos utilizado:

```
//Pin definitions
int ledPin = 13;
int xaccPin = 6;
int yaccPin = 7;

//Global variables
long xacc = 0;
long yacc = 0;

void setup() {
  beginSerial(9600); // Sets the baud rate to 9600
  pinMode(ledPin, OUTPUT);
  pinMode(xaccPin, INPUT);
  pinMode(yaccPin, INPUT);

  //clear the initial pin readouts
  pinMode(2, OUTPUT);pinMode(3, OUTPUT);pinMode(4, OUTPUT);pinMode(5, OUTPUT);

  digitalWrite(2, LOW);digitalWrite(3, LOW);digitalWrite(4, LOW);digitalWrite(5,
LOW);
}

long readAcceleration(int axe){
  int count = 0;
  long accel = 0;
  int value = 0;

  value = digitalRead(axe);
```

```
while(value == HIGH) { // Loop until pin reads a low
value = digitalRead(axe);
}

while(value == LOW) { // Loop until pin reads a high
value = digitalRead(axe);
}

while(value == HIGH) { // Loop until pin reads a low and count
value = digitalRead(axe);
count = count + 1;
}

//accel = abs(8 * (count * 18 / 10 - 500)); //this was the original function

accel = count;

return accel;
}

void loop() {
//Grab the accelerometer readings:
xacc = readAcceleration(xaccPin); //reads and represents acceleration X
yacc = readAcceleration(yaccPin); //reads and represents acceleration Y

//Print the output to the serial port:
Serial.print("Y:");
Serial.print(yacc);

Serial.print("\n\r");

//Change the status of the LEDs depending on which direction the board is facing
if (xacc < 1100) {
digitalWrite(2, HIGH);
} else {
digitalWrite(2, LOW);
}

if (xacc > 1500) {
digitalWrite(3, HIGH);
} else {
digitalWrite(3, LOW);
}

if (yacc < 900) {
```



```
digitalWrite(4, HIGH);
} else {
digitalWrite(4, LOW);
}
if (yacc > 1200) {
digitalWrite(5, HIGH);
} else {
digitalWrite(5, LOW);
}
delay(100);
}
```

Puredata, un *software* libre de programación gráfica, es el encargado de recibir los valores del sensor. Los interpretará para producir la rotación de la imagen, la carga de un vídeo u otro y la velocidad del avance de fotogramas del vídeo en funcionamiento.

En el *patch* principal “bodegon.pd” (*fig. 95*), se lee el puerto serie mediante el *subpatch* “lecturasensor” (los datos del sensor enviados constantemente por *Arduino*). El rango numérico recibido se aplica para producir la rotación de la proyección, adaptado para suavizar la brusquedad del movimiento y las características técnicas del sensor, así como para limitar la rotación a un ángulo determinado.

Este rango numérico será enviado al *subpatch* “control_video” (*fig. 96*), que controla la carga de un vídeo u otro, así como la progresión y velocidad de los mismos *clips*.

Cuando se supere un valor determinado de inclinación izquierda o derecha, se cargará un vídeo respectivo a dicha inclinación. El tiempo entre vídeo y vídeo es imperceptible para nuestro ojo, por lo que la sensación visual es de que no ha habido transición alguna -salvo por leves movimientos, apenas apreciables, de alguno de los objetos-.

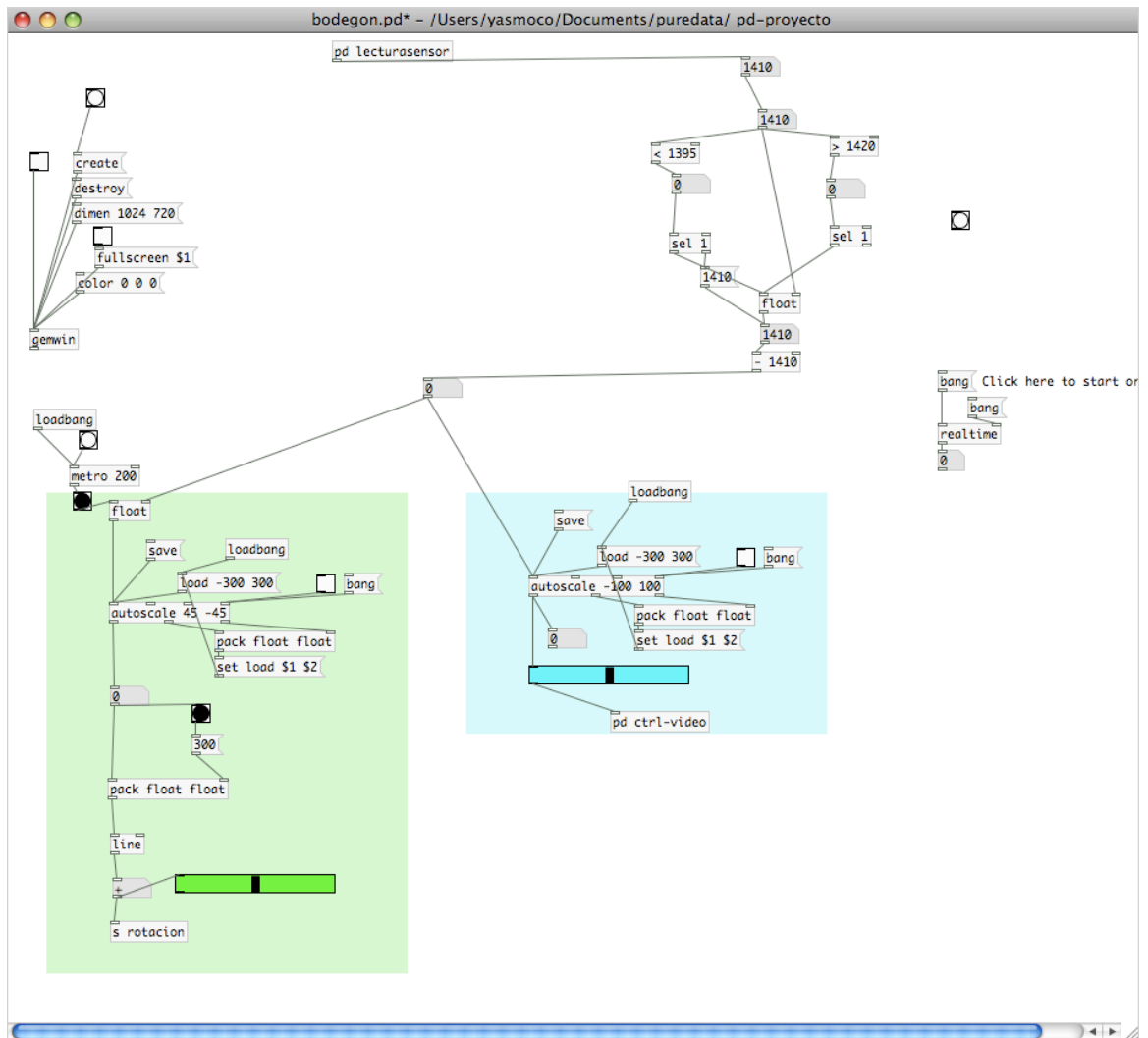


Fig. 95: Vista del patch principal de la aplicación Puredata.

El avance alcanzado por los fotogramas del vídeo será proporcional a la inclinación, aunque fluctuará siempre dependiendo de la rapidez con la que el marco se ha rotado, para producir una mayor verosimilitud y naturalidad del movimiento, que contempla la inercia y la aceleración que los objetos tendrían al desplazarse de manera natural.

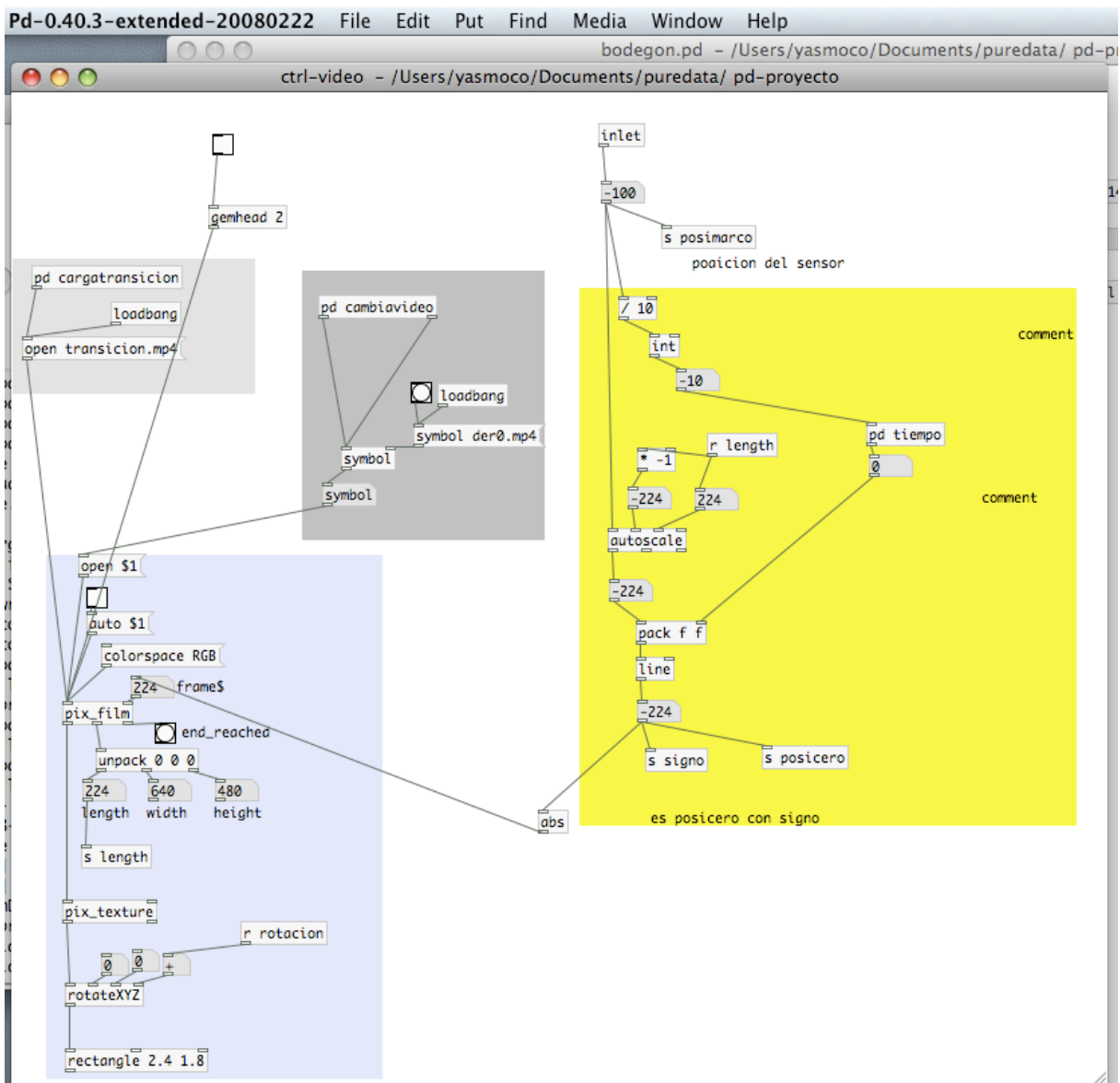


Fig. 96: Vista del subpatch desde el que se controla la carga de los vídeos.

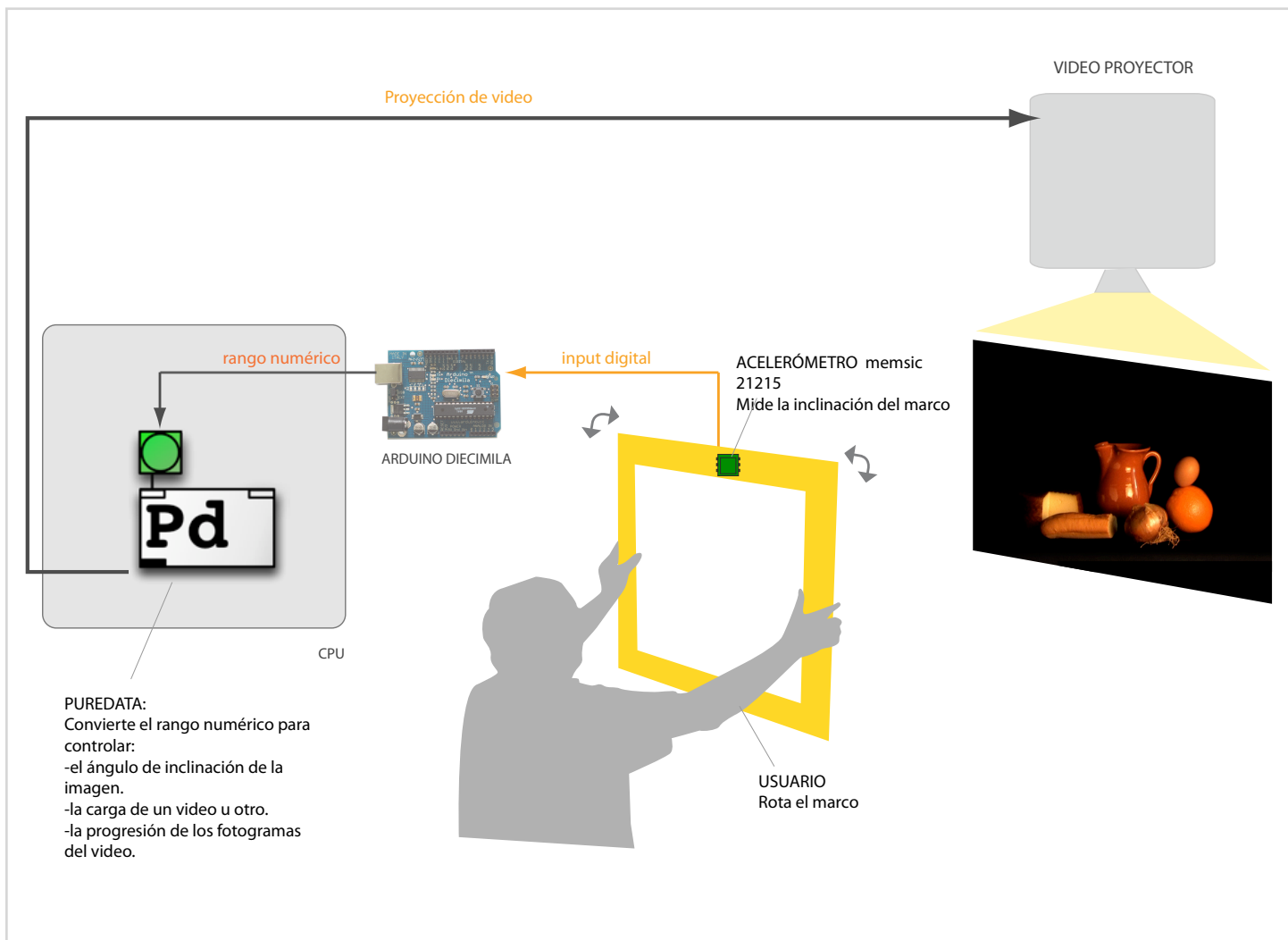


Fig. 97: Diagrama de interacción de "Naturaleza Muerta".

Encendido y apagado de la instalación

Con motivo de la itinerancia de "Naturaleza Muerta" durante un año por diferentes salas, para mayor comodidad y mejor funcionamiento de la pieza, se diseñó un sistema de apagado y encendido basado en *Apple Script* usando la aplicación Automator (fig. 98) del sistema operativo *MacOS X*, sincronizada sencillamente mediante la aplicación de escritorio *Ical*.

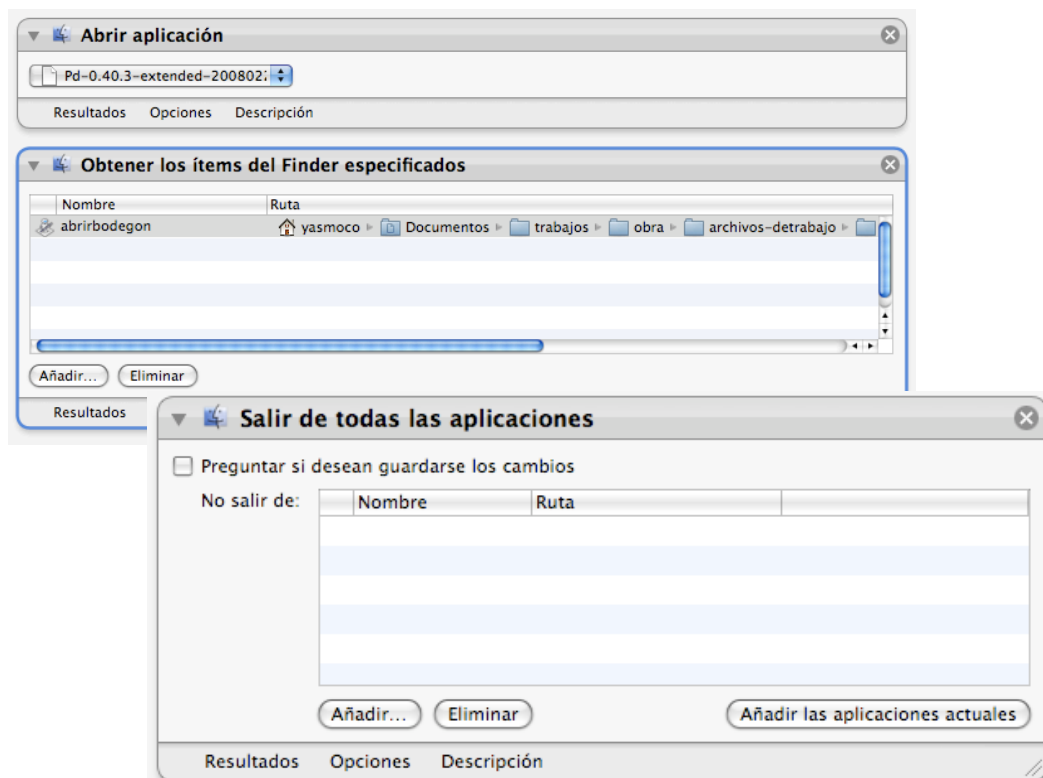


Fig. 98: Acciones de Automator.

Finalmente, debido a los diferentes horarios de las salas y a la disponibilidad de personal, se optó por su activación manual, para lo que pese a ser muy sencilla, se elaboraron unas instrucciones visuales a disponibilidad de dicho personal.

NOTA: La programación en Puredata, Arduino y Automator se acompaña a la documentación de este proyecto.

4.2.6 Imágenes de la obra

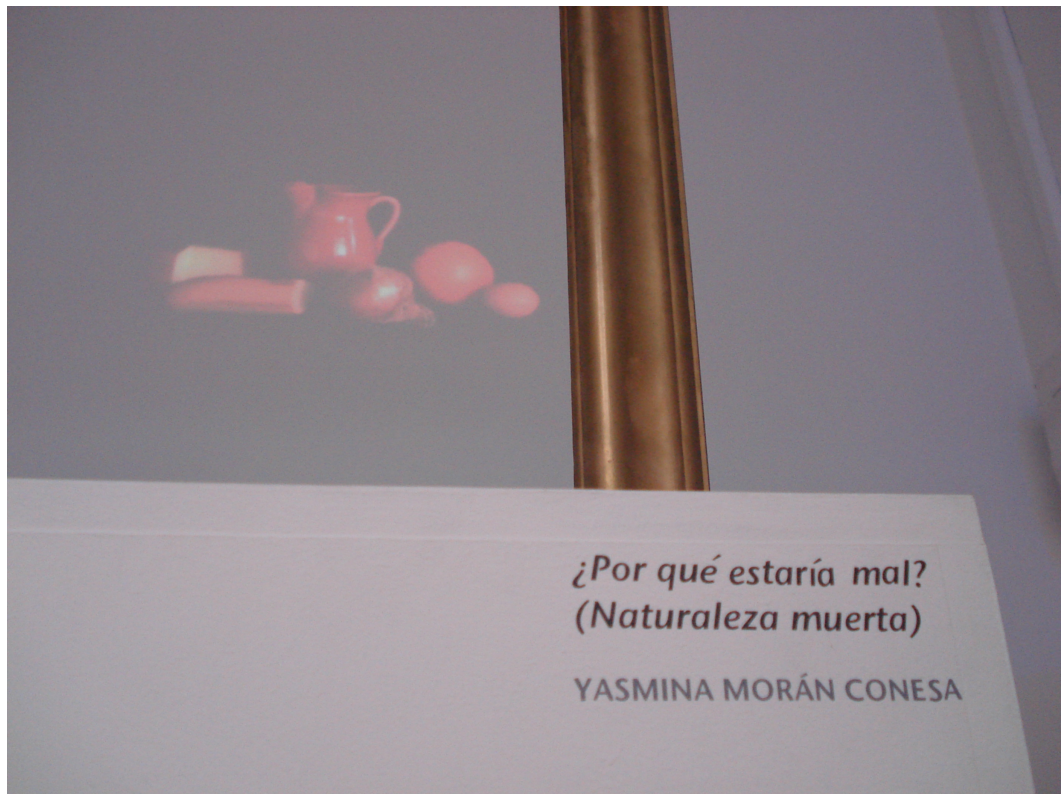


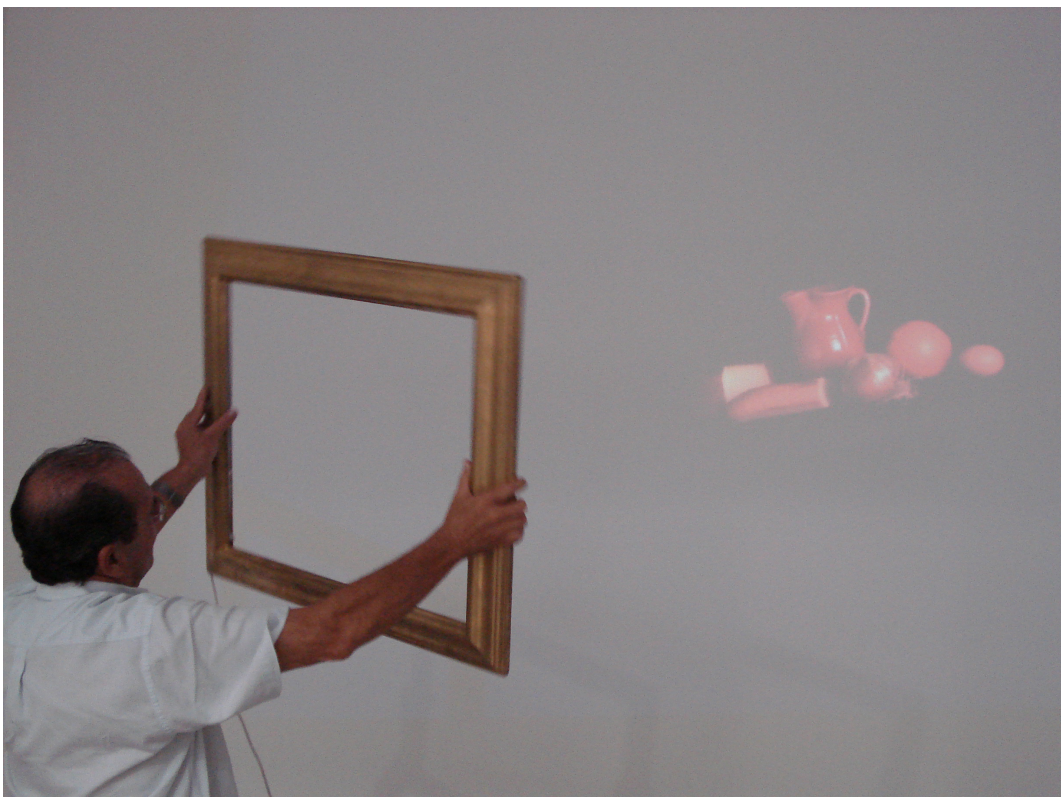
Fig. 99: "Naturaleza muerta" (detalle)



Fig. 100: "Naturaleza muerta": Vista general del montaje en el Festival Observatori.



Figs. 101 y 102: Vista general de "Naturaleza muerta" en la exposición SinFormato.



Figs. 103 y 104: "Naturaleza muerta": Interacción con usuarios.



Fig. 105 y 106: "Naturaleza muerta": Interacción con usuarios.

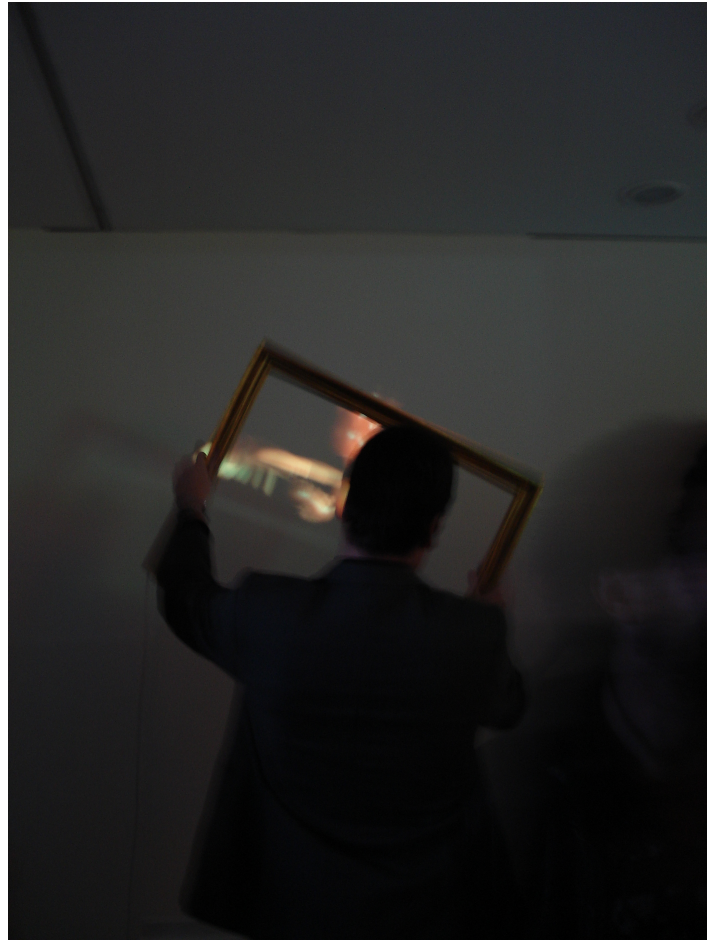


Fig. 107 y 108: “Naturaleza muerta”: Interacción con usuarios





Fig. 109 y 110: "Naturaleza muerta": Interacción con usuarios.

4.2.7 Repercusión

En el marco del Máster de Artes Visuales y Multimedia, tuvimos la posibilidad de presentar “*Naturaleza Muerta*” en el festival Observatori de Valencia en junio de 2008. (figs. 99 y 100).

También tuvimos la posibilidad, gracias a Clara Boj y Diego Díaz de presentar la obra en los encuentros *Dorkbot* de Valencia, en el mismo año.

Posteriormente, “*Naturaleza Muerta*” recibió el Tercer premio del Concurso de Arte Digital y Nuevas Tecnologías de Castilla y León SIFORMATO’09, organizado por el Museo de Arte Contemporáneo Español Patio Herreriano y Caja España, que comprendió la exhibición de “*Naturaleza Muerta*” en los siguientes espacios expositivos, durando la itinerancia aproximadamente un año:

- Museo de Arte Contemporáneo Español Patio Herreriano (Valladolid) (figs. 101 y 102)
- Casa Carnicerías (León)
- Sala de exposiciones la Salina (Salamanca)
- Sala de exposiciones La Alhóndiga (Segovia)
- Palacio de la Audiencia (Soria)
- Sala Arco de Santa María (Burgos)
- Centro cultural de Caja España (Ponferrada).

4.3 F.A.Q. Manual para una vida sencilla

4.3.1 Introducción

Ya hemos hablado de cómo la personalización extrema de bienes y servicios, la lógica del bricolaje, del Do-It-Yourself (Hágalo Usted Mismo), nos abre un abanico de múltiples posibilidades electivas en el que podemos participar activamente.

Texto técnico # 1: el manual de instrucciones (Un libro de Arena)

Según la *Directiva del Consejo 89/392/CEE*, sobre Máquinas, toda máquina ha de acompañarse de un manual de instrucciones. Los manuales de instrucciones vendrían a ser un punto de encuentro ejemplar entre la actividad consumidora y la lógica tecno-científica, siendo la actividad producción-consumo portadora y propagadora de dicha lógica. El manual, paradigma del texto técnico, donde lo que se trata se encuentra perfectamente acotado, observable, definible y mensurable, donde el funcionamiento de las cosas pero también nuestras relaciones con ellas, está perfectamente tipificado. Multitud, casi infinitos manuales y similares textos técnicos de carácter objetivo y por ello, rebosantes de ideología: Más útil, más resistente, más eficaz. Un elogio a la productividad y eficacia de tu coche, de tu crema, de tu tiempo, de tu vida.

Texto técnico #2: F.A.Q.

F.A.Q , acrónimo en Inglés de *Frequently Asked Questions*, preguntas formuladas con frecuencia, modalidad de manual técnico más seductor. Título genérico, que rebota ecos de cariz místico-espiritual; preguntas que acucian más que nunca al individuo contemporáneo apabullado por resolver sus conflictos personales y psicológicos, y que pese a no ser competencia alguna del pensamiento técnico, inmersos en la lógica de éste, busca responder no ya con la verdad, sino con una suerte de solución tranquilizadora. Tal es el éxito

de los coleccionables de salud natural, los *best-sellers* de auto-ayuda, las terapias *anti-aging*...

Dado el consumo de bienes y servicios como actividad integradora del individuo en nuestra sociedad, y dada la actividad propagadora del pensamiento técnico que el mercado ejerce, podríamos entonces hablar si no de una tiranía, sí de un dominio de lo técnico que irradia y empapa, en buena medida, nuestras relaciones con el mundo a través de los objetos, en las que las nociones de utilidad y productividad juegan un papel central, y donde el mundo se configura *como una realidad suministrada*.

Si es posible un enfrentamiento, por pequeño que sea, a esta situación del predominio del pensamiento técnico, se produce en el terreno del pensamiento y la producción simbólica. Los integrantes de la tradición utopista del ideal arte-vida creyeron, cada uno a su manera, en la posibilidad de una completa revolución de esta normalización de la experiencia. Otros, sin embargo, asumiendo sus limitaciones, encaran la oposición a este régimen de lo real desde la irrupción puntual y en la evidenciación de este panorama, y en esta tesitura se enmarca "FAQ": ironizando sobre el predominio de lo técnico y su irradiación y penetración en la vida cotidiana y en el pensamiento, mediante el extrañamiento de actividades habituales y rutinarias, cortocircuitando de este modo lógica y utilidad, en una práctica, la artística, posiblemente de limitado pero existente alcance, y que sin embargo, debe mucho a todas las prácticas radicales del arte crítico del siglo XX que sí creyeron en la capacidad revolucionaria del arte.

También "FAQ" está en deuda, en términos más disciplinares y generales, con la ampliación y difuminado de los límites entre disciplinas, la práctica intermedia de la tradición artística que hemos recorrido en este corpus teórico; "FAQ" realiza pequeños guiños a las prácticas de movimientos como *Fluxus* o el arte conceptual, donde hemos visto como el uso de instrucciones y *scripts* para las acciones ha sido un lugar común, en un intento de evidenciar conceptos de autoría y genialidad del artista. También está presente en "FAQ" la herencia del arte de acción y la *videoperformance*,

desde donde se produce una anulación de la utilidad de los objetos, desembarazándose de la mirada funcionalista a través de una relación no normativa con los mismos.

Respecto a los referentes extraartísticos “FAQ” también recurre al formato de vídeo doméstico, donde nuestro *bricoleur* hace una versión de formatos televisivos de bricolaje o de manuales videográficos disponibles en internet, en los que los propios usuarios hacen sus vídeos en una doble maniobra *DIY*. Pero en “FAQ” nuestro *bricoleur* seguirá correctamente la metodología indicada en el texto técnico del manual de instrucciones, solo que tales instrucciones del objeto A las aplicará a B, generando una situación ciertamente ridícula, pero no falta de correspondencias en nuestro día a día.

El resultado es un cortocircuito de lo racional generado por un humor que anula el sentido, posibilitando el acercamiento y la apertura al público general que hemos visto que el humor produce, abriendo la lectura al espectador de arte no especializado. El *gag* cómico y humorístico reclama aquí también su herencia, utilizando el sentido del humor como lo que hace comprender sin comprender, y ese proceso, que resulta ciertamente difícil de explicar con palabras, dada su componente no racional, es el tipo de experiencia que esta obra enmarcada en una larga tradición, intenta anteponer -aunque sea de manera fugaz- a la mansedumbre de la vida cotidiana.

“FAQ” trata de emplazar al espectador en un estado propicio para una subversión lúdica, donde la identificación con nuestro intérprete puede llevar a acciones no cotidianas, catárticas, las cuales son realizadas ilusoriamente en el terreno de la ficción, sin, no por ello, dejar de producir una cierta proyección hacia la vida real.

Es por todo lo anterior, por lo que el proyecto “FAQ”, como tantas otras prácticas generadoras de singularidades en una realidad altamente preconfigurada, deben de existir, para pasar a formar parte de lo real y seguir generando espacios de ocupación del pensamiento simbólico.

4.3.2 Descripción y funcionamiento

Los vídeos de F.A.Q. resultan de hacer leer a un actor no profesional instrucciones extraídas de manuales de funcionamiento de diversos aparatos eléctricos, que utilizará como guión para actuar y relacionarse con objetos simples y cotidianos no tecnológicos que le serán facilitados. Estas acciones serán registradas en cortos vídeos de estética híbrida entre el vídeo casero, el tutorial y la teletienda, mediante un único plano frontal. En cada uno de estos vídeos el actor lee el manual en voz alta, mientras interacciona con un único objeto.

4.3.3 Versiones de la pieza

Se han hecho varias versiones de F.A.Q.:

En una **primera versión** se grabó un vídeo con cada uno de los siguientes objetos: una planta mustia, un rollo de plástico *film*, una tetera china, un dispensador de jabón de manos, un manojo de espárragos, un bote con espaguetis, una caja de cerillas, y un paquete de bizcochos.

Todos los *clips* fueron montados en un único vídeo monocanal (*fig. 111*), manteniendo el orden de las instrucciones leídas, seccionando los *clips*, de manera que la unidad narrativa la produce el audio. Los cortes entre vídeos se producen sin transiciones.



Fig. 111: Fotogramas de la primera versión del vídeo “FAQ Manual para una vida sencilla”.

En una **segunda versión** se volvieron a grabar vídeos nuevos con el doble propósito de obtener una grabación de más calidad y hacer con la misma una instalación multipantalla, donde los vídeos se reproducirían sincronizados, en los que el tiempo y rapidez de lectura de las instrucciones fuera la misma. Se emplearon nuevos objetos: Un exprimidor y una naranja, una zapatilla deportiva, gafas de natación, un juego de paquetes de palillos de dientes, una par de ramas de dátiles, y una caja de té verde. Por limitación de recursos se decidió que se utilizarían cuatro pantallas, por lo que se eligieron cuatro de los vídeos sincronizados.

Una vez grabados, durante la edición, se decidió que los vídeos se verían simultáneamente, cada uno en una pantalla, pero que se oiría sólo el audio de un vídeo por frase.

Esta instalación multipantalla estaba siendo realizada para la muestra “*Después de Usted*” en el Instituto Francés de Valencia. Finalmente, cuando ya teníamos los cuatro videos sincronizados e independientes, no fue posible disponer del equipo necesario para realizarla, por lo que se decidió como única solución posible montar todos los vídeos en un vídeo monocanal (*fig. 112*) donde la pantalla fue dividida en cuatro, y el audio distribuido panorámicamente -de izquierda a derecha- según la ubicación del vídeo que estuviera sonando.

Esta solución provisional no significa que no tengamos proyectado el montaje de la instalación en multipantalla, mediante cuatro pantallas y cuatro reproductores de dvd que compartan el mismo control remoto, de manera que la sincronización del encendido sea exacta.

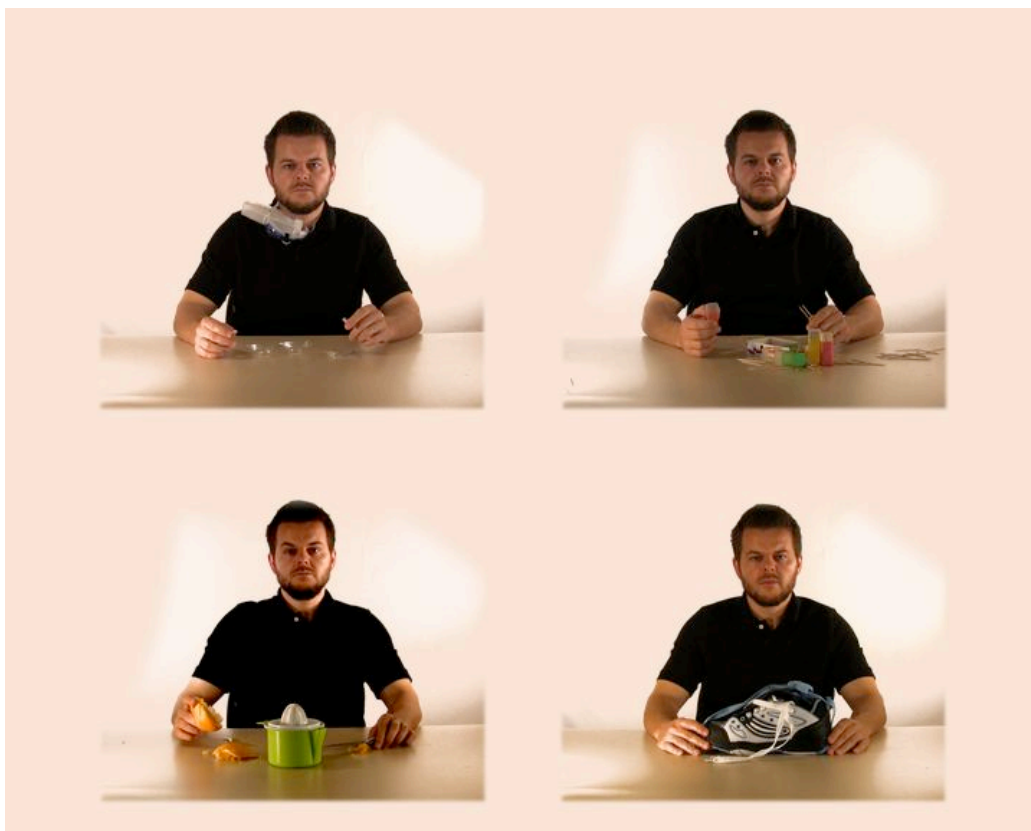


Fig. 112: Fotograma de la segunda versión de “*FAQ*”, montada en vídeo monocanal.

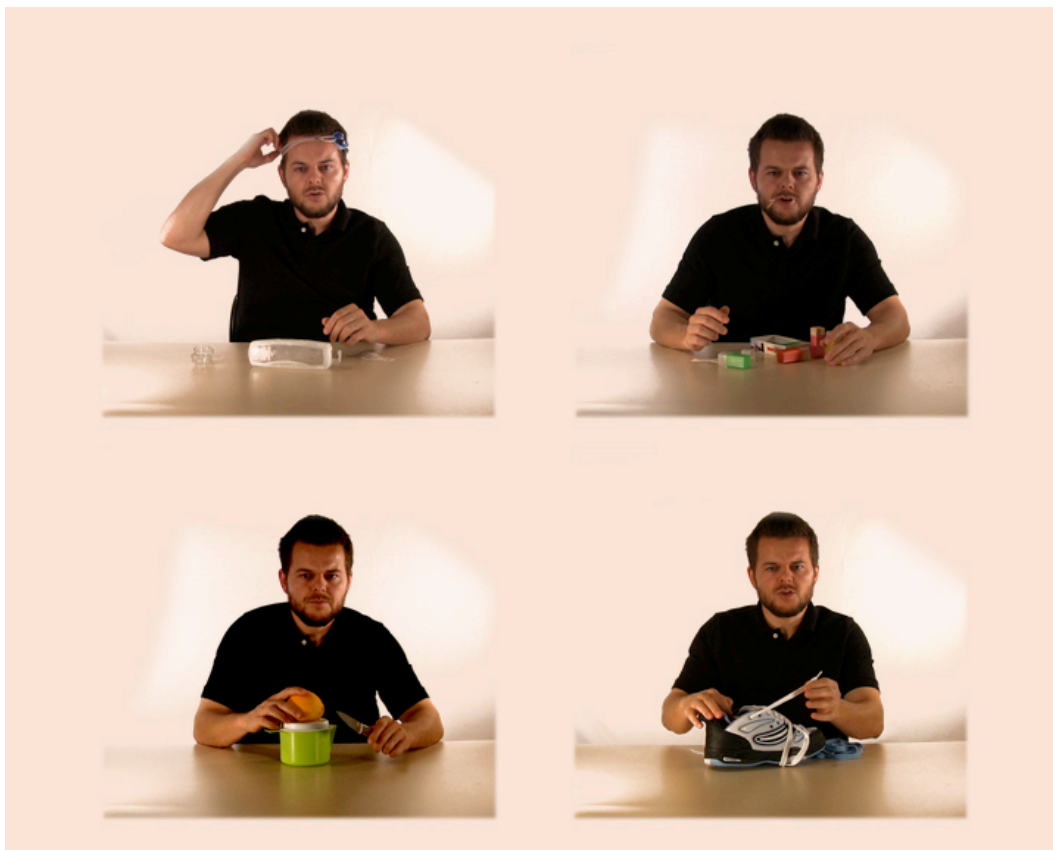
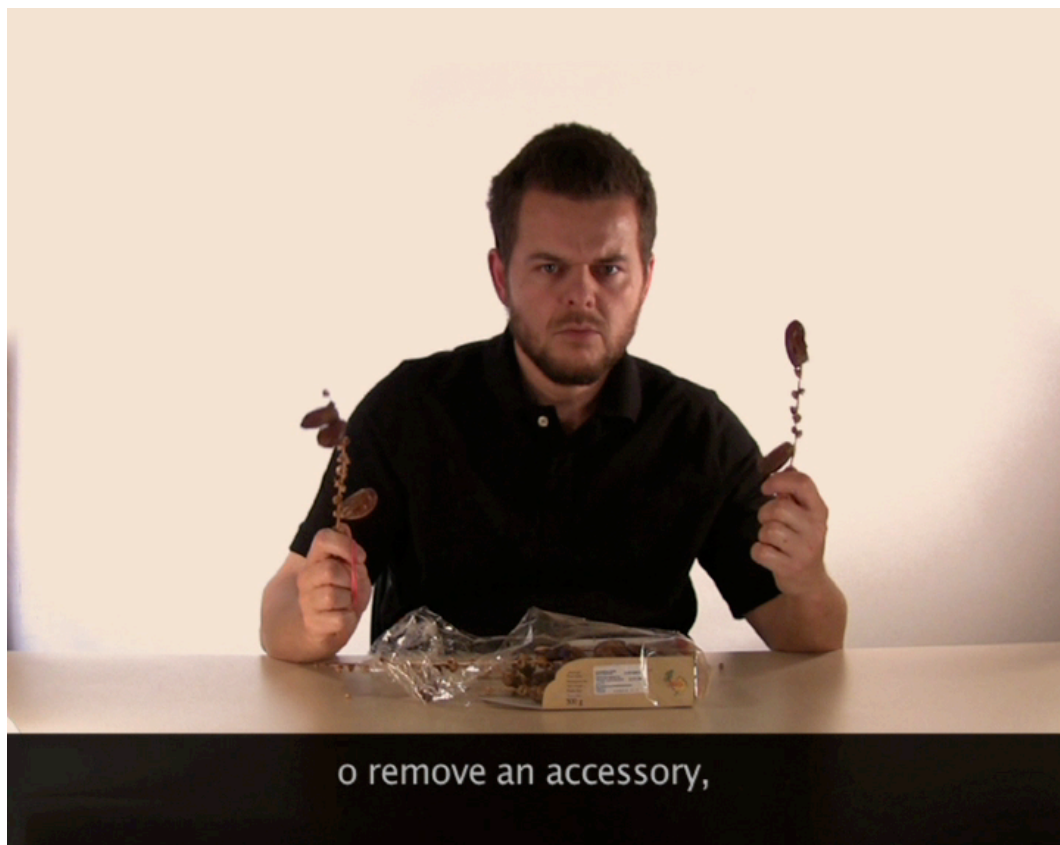
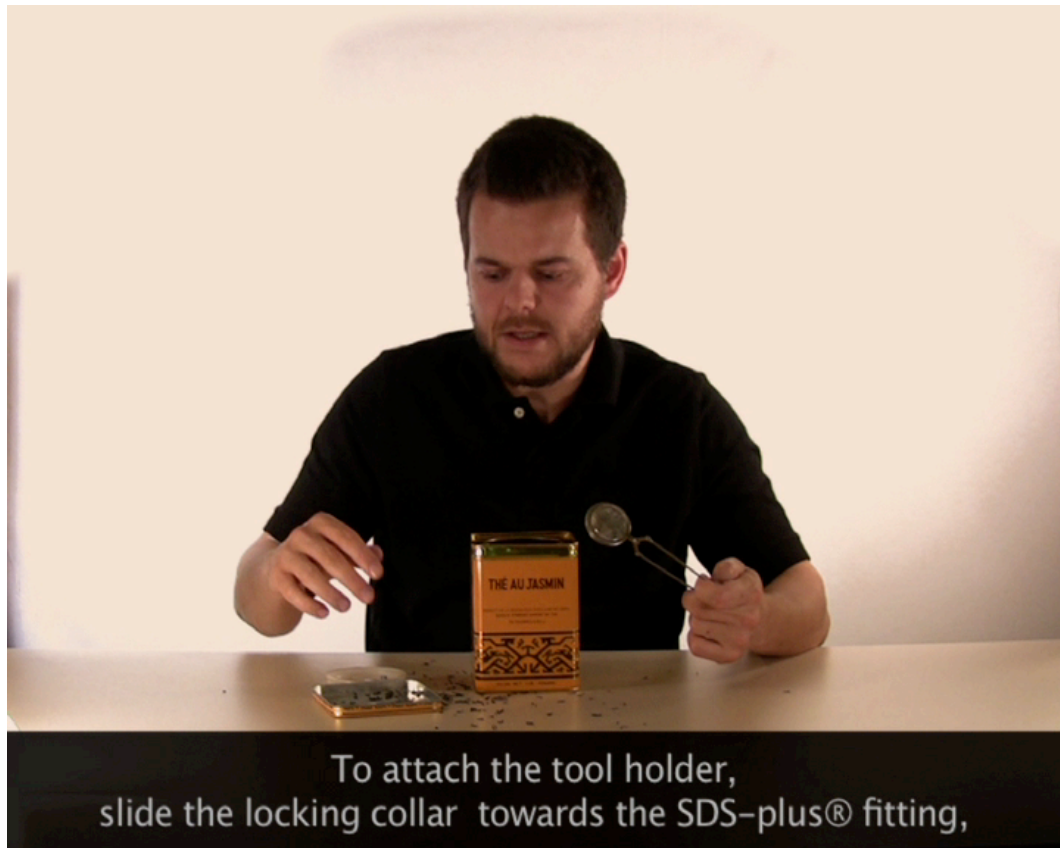
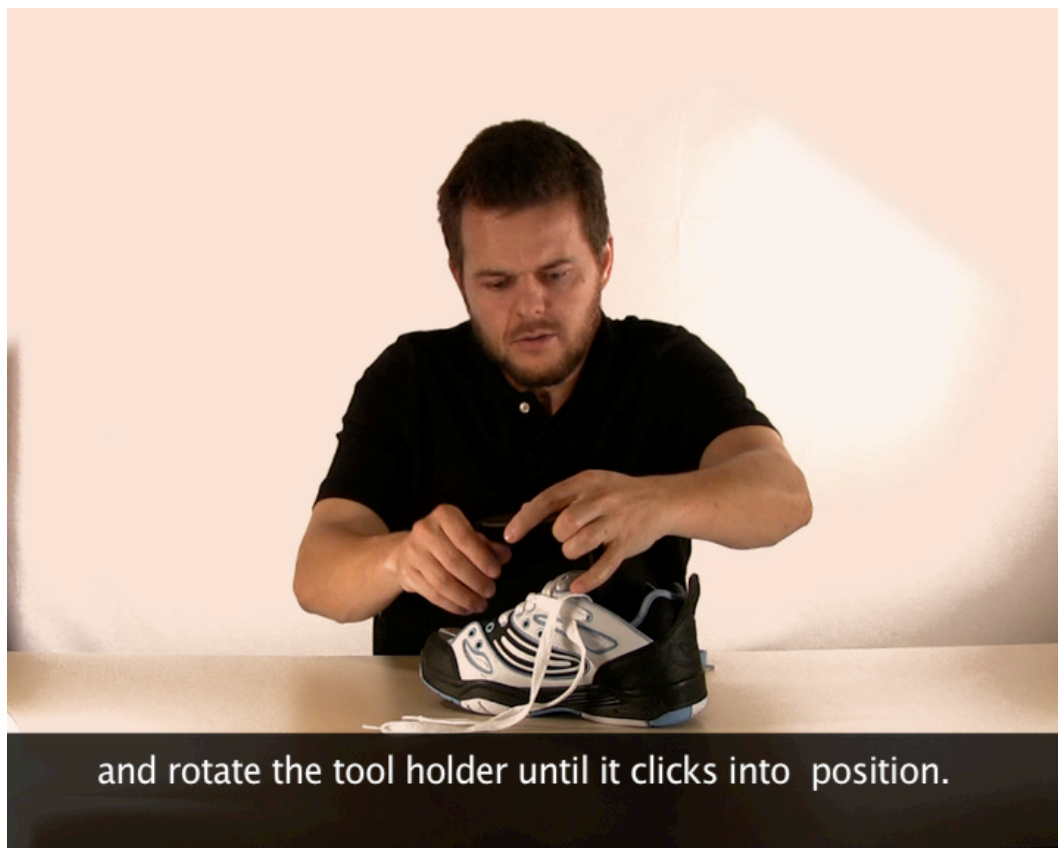


Fig. 113: Otro fotograma de la segunda versión de “FAQ”, montada en vídeo monocanal.

Por último, en una **tercera versión**, para la *1ª Muestra de Artistas españoles en Boston*, organizada por el Real Colegio Complutense (Cambridge, USA) dada la imposibilidad de producir la instalación multipantalla, y no encontrando del todo satisfactoria la versión 2 final, se volvió a hacer un vídeo monocanal -siguiendo la misma estructura de la versión 1, pero utilizando algunos de los vídeos de la versión 2 (junto con aquellos que se habían descartado), de mayor calidad, a los que fueron añadidos subtítulos en inglés.(figs 114-117)



Figs. 114 y 115: Fotogramas de la tercera versión de “FAQ”.



Figs. 116 y 117: Fotogramas de la tercera versión de "FAQ".

4.3.4 Repercusión

La primera versión de “FAQ” fue proyectada en 2008 en *laFurgoneta espacio en tránsito* (Valencia); en el festival Observatori de Valencia, y en el primer Festival de Videoarte Ca Revolta (Valencia); y en 2009 en la muestra de videoarte Videodrome (Sala el Albéitar, León).

La segunda versión fue expuesta en la exposición “*Después de Usted*” en el Instituto Francés de Valencia (2009).

La tercera versión fue expuesta en la “*1ª muestra de artistas españoles en Boston*” en el Real Colegio Complutense de Harvard, Cambridge (USA), en 2010.

5. Conclusiones

A modo de conclusión nos gustaría apuntar que en esta Proyecto de Fin de Máster hemos intentado formalizar de manera teórica y práctica nuestra primera idea que no era otra que desarrollar dos prácticas artísticas diferentes, la instalación interactiva *“¿Por qué estaría mal? Naturaleza Muerta”* y el vídeo y videoinstalación *“FAQ: Manual para una vida sencilla”*, que se nutren de un eje común que no es otro, a priori, que el juego entre conceptos tales como normalización, vida cotidiana y subversión a través del humor como catalizador y multiplicador de la propia práctica artística.

También hemos llegado a la conclusión de que el desarrollo teórico-práctico de los conocimientos y destrezas adquiridos a lo largo del máster, aspectos metodológicos, analíticos y críticos para el estudio, que antes no teníamos, han sido fundamentales para poder elaborar este estudio con cierta seriedad y por lo tanto no obviamos que podrían perfectamente ser una primera conclusión de este trabajo.

Durante todo el proceso de trabajo que apuntábamos, hemos podido extender el área de influencia conceptual del tema, en el que consideramos haber intentado aportar puntos de vista abiertos y transversales del concepto de racionalidad, normalización y humor sin descuidar lo aprendido a través del lenguaje no verbal de la práctica artística.

Mediante el análisis y estudio de fuentes bibliográficas y referentes artísticos, hemos ido elaborando descripciones y reflexiones razonadas, documentadas sobre el tema de estudio, reflexiones que creemos que en esencia se reflejan en el marco práctico del trabajo.

Desde la práctica nos habíamos adentrado intuitivamente en el tema de la normalización de la experiencia. Para su estudio teórico creímos pertinente no centrarnos exclusivamente en la raíz, el origen de este estado de las cosas, por dos razones, su complejidad y por una política de racionalización

del tiempo del que disponíamos, pero sí hicimos hincapié en intentar crear una cartografía introductoria que nos proporcionara una idea general, una posición a vista de pájaro, que nos ayudara a ubicar lo que era casi una sensación subjetiva, pero que se encontraba alimentada de una forma *intersubjetiva* gracias a otras producciones.

Para emprender la investigación, rastreamos la relación entre normalización y racionalidad, para lo que encontramos abundantes referencias bibliográficas que nos permitieron establecer los primeros lazos y además continuarlos en una línea temporal, más o menos sencilla, que dibuja y deja latente, con este ejercicio, el inmenso volumen del tema que tratábamos y que nos llevaría de un margen a otro del problema.

Con valentía, desarrollamos una línea temporal que no fue otra que la del uso del concepto de Modernidad, que se inaugurará con unos ideales de emancipación del hombre que justificarán el desarrollo del estado moderno y del capitalismo industrial, donde descubrimos a modo de conclusión que:

En la aplicación de los ideales de emancipación del hombre en el estado moderno y en el capitalismo industrial, se efectúa una regulación intensiva de todos los aspectos de la vida basada en el control social, que denota el predominio de la racionalidad instrumental.

Que con la evolución del sistema capitalista a una nueva fase del mismo este control social desaparece, y donde antes existía la disciplina y el orden como manera de cohesión social, ahora existirá la libertad de elección y el disfrute del consumo, tan radicales cambios hacen que esta sociedad ya no pueda considerarse la misma, al haber cambiado radicalmente sus valores motrices.

Cómo se sigue normalizando lo cotidiano y la experiencia, al efectuarse un cambio social tan grande en esta sociedad ahora postindustrial, y de qué manera la racionalidad se relaciona con el consumo, fueron incógnitas

difíciles de despejar desde nuestra modesta investigación. A la conclusión que llegamos, se puede ver reflejada en la propia *praxis* "FAQ":

El consumo brinda multiplicidad de opciones, pero que no dejan de ser una normalización más exhaustiva, más meticulosa, que incluye la personalización de los productos (*customización*, bricolaje) como forma de identificación.

El universo de los objetos y de la tecnología que nos rodea es facturado desde la producción industrial, de orientación tecnocientífica, por lo que los productos y bienes, y nuestra relación con los mismos, están bañados de esta ideología, mediante sus manuales, instrucciones, publicidad y estrategias de mercadotecnia. De esta manera la cadena de producción y consumo perpetúa la racionalidad de la ciencia y de la técnica.

Del mismo modo nos dimos cuenta de que la racionalidad ha determinado la normalización de lo cotidiano, en gran medida, desde la representación naturalista. Las imágenes que una sociedad produce crean también una forma de mirar. El naturalismo, al intentar crear un espacio objetivo, racionalizado, ha ejercitado también ese tipo de mirada sobre la realidad y llegamos a la conclusión de que:

Este deseo de realizar representaciones objetivas es continuado con el desarrollo de la imagen digital en disciplinas como el diseño de información, donde la mirada tecno-científica es aplicada a las representaciones.

Hemos observado, desde nuestro trabajo introductorio del tema, como la tecnología nunca es neutra, y su desarrollo mayoritario se ha situado, como toda la producción, en el marco tecnocientífico y hemos interpretado que:

La interactividad es utilizada estratégicamente de la misma manera que la personalización y la libertad de opción: como una forma de escenificar la participación en la sociedad. Pero del mismo modo que la tecnología puede

ser empleada con estos fines, también puede ser empleada separada del pensamiento instrumental con fines críticos, reflexivos o lúdicos, como realizan las prácticas de arte tecnológico que hemos seleccionado.

En este sentido, otra de los resultados presentados, "*Naturaleza Muerta*" trata de emplazarse en este uso positivo y bienhechor de la tecnología, haciendo un uso de la misma no automático sino reflexivo, posicionándose al lado de otras prácticas que han utilizado la tecnología para dar una visión de la realidad alternativa a la tecno-científica.

Que el pensamiento tecno-científico sea dominante en nuestros días, no significa que sea el único. El conocimiento artístico es un tipo de conocimiento diferente al conocimiento científico pero de igual validez, con el que algunos tratamos de comprender la realidad, y que, sin embargo, ha sido desplazado desde el alumbramiento de la ciencia moderna hasta nuestros días. El estudio de prácticas artísticas revela que la oposición a la racionalidad tecno-científica y a la normalización de la experiencia que realiza, existe paralelamente a su desarrollo. Esta oposición habrá tomado diferentes caminos, algunos más cercanos a lo específicamente artístico y otros a lo político-social.

En esta oposición, hemos encontrado que:

El humor es una herramienta ideal para subvertir dicha normalización, y que el arte que utiliza el sentido del humor tiene una vía directa para abordar las cosas, ya que anula el sentido del discurso, creando un estado de excepción que, desde la rebeldía, puede zarandear aquellas normas y costumbres más sagradas, más consolidadas y costumbristas.

El humor permite además, ampliar el espectro de receptores, permitiendo múltiples y curiosas lecturas de las cosas, fracturando, desequilibrando la institución arte, haciendo que parezca comprensible lo incomprensible, desde la posición más absurda, construyendo discursos subversivos, irónicos, poniendo en tela de juicio la propia ignorancia del ser y

sorprendiéndonos de reconocernos en nosotros mismos, al igual que se sorprendería Buster Keaton en la escena del espejo de la película *Film* de Becket.

Todos estos conceptos, hemos intentado que se reflejaran en el desarrollo tanto práctico como teórico de este proyecto. Agradecemos a todos los autores citados su trabajo ya que sin estos no hubiera sido posible el desarrollo de esta tesis de máster y es oportuno señalar, para terminar, que ahora somos conscientes del volumen del tema que elegimos como estudio y no debemos olvidar apuntar, que si bien ya partíamos de trabajos personales anteriores enfocados en la misma línea, hemos encontrado puertas abiertas desde el estudio a futuras investigaciones a través del campo de la antropología y la sociología para el desarrollo de próximos proyectos artísticos relacionados con el tema que presentamos, siguiendo así con mi evolución personal como creadora.

Sin más agradecer al lector su paciencia e invitar a la lectura y uso de este trabajo a futuros investigadores esperando que les sea de utilidad.

Pd. "Estos son mis principios. Si a usted no le gustan, tengo otros".

Groucho Marx

6. BIBLIOGRAFÍA

6.1. Bibliografía General

- ANDERS, G. *Nosotros, los hijos de Eichmann : Carta abierta a Klaus Eichmann*, Paidós. Barcelona, 2001.
- AUGÉ, M. *Ficciones de fin de siglo*, Gedisa. Barcelona, 2001.
- BAUDRILLARD, J. *El Sistema de los objetos*, Siglo XXI. Mexico, 1975.
- BAUMAN, Z. *Modernidad y holocausto*, Sequitur. Madrid, 1998.
- BAUMAN, Z. *Modernidad líquida*, Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires, 2007.
- BAUMAN, Z. *Vida de consumo*, Fondo de Cultura Económica de España. Madrid, 2007.
- CASTELLS, M. *La era de la información : economía, sociedad y cultura*. Vol. 1, La sociedad red, Alianza Editorial. Madrid, 2005.
- CHÂTELET, F. *Una historia de la razón : conversaciones con Émile Noël*, Pre-textos. Valencia, 1998.
- CLARKE, A. C. *Perfiles del futuro : investigación sobre los límites de lo posible*, Luis de Caralt. Barcelona, 1977.
- CORTÁZAR, J. *Historias de cronopios y de famas*, Minotauro. Buenos Aires, 1969.
- DEBRAY, R. *El estado seductor : las revoluciones mediológicas del poder*, Manantial. Buenos Aires, 1995.
- DELEUZE, G. *Conversaciones: 1972-1990*, Pre-Textos. Valencia, 1995.
- FEYERABEND, P. K. *El mito de la "ciencia" y su papel en la sociedad*, Revista Teorema. Valencia, 1979.
- FOUCAULT, M. *Vigilar y castigar : nacimiento de la prisión*, Siglo XXI de España. Madrid, 1978.
- FOUCAULT, M. *Qué es la Ilustración?*, Alción Editora. Córdoba, Argentina, 1996.
- FOUCAULT, M. *Tecnologías del yo : y otros textos*, Paidós Ibérica. Barcelona, 1991.

- HABERMAS, J. *Ciencia y técnica como "ideología"*, Tecnos. Madrid, 1984.
- HABERMAS, J. *Teoría de la acción comunicativa*, Taurus. Madrid, 2003.
- HAZARD, P. *La crisis de la conciencia europea : (1680-1715)*, Pegaso. Madrid, 1941.
- HOCKNEY, D. *El conocimiento secreto : el redescubrimiento de las técnicas perdidas de los grandes maestros*, Ediciones Destino. Barcelona, 2002.
- HORKHEIMER, M. y ADORNO, T. W. *Dialéctica de la Ilustración: fragmentos filosóficos*, Trotta. Madrid, 1998.
- KANT, I. "Respuesta a la pregunta: Qué es Ilustración?" en VV. AA., *¿Qué es Ilustración?*, Tecnos, Madrid, 1988.
- KAWAKAMI, K. *101 inventos imbéciles, inútiles y japoneses*, Glénat. Barcelona, 1998.
- LIPOVETSKY, G. *La era del vacío: ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Anagrama. Barcelona, 1998.
- PEREC, G. *Las cosas: una historia de los años sesenta*, Anagrama. Barcelona, 2001.
- PEREC, G. *La Vida instrucciones de uso*, Anagrama. Barcelona, 1988.
- RHEINGOLD, H. *Multitudes inteligentes: la próxima revolución social*, Gedisa. Barcelona, 2004.
- RITZER, G. *La McDonalización de la sociedad: un análisis de la racionalización en la vida cotidiana*, Ariel. Barcelona, 2002.
- ROBERTS, K. *Lovemarks: el futuro más allá de las marcas*, Urano. Barcelona, 2005.
- SENNETT, R. *La cultura del nuevo capitalismo*, Anagrama. Barcelona, 2007.
- VERDÚ, V. *Yo y tú, objetos de lujo: el personismo : la primera revolución cultural del siglo XXI*, Debate. Barcelona, 2005.

6.2 Bibliografía Específica

- ALBERTI, L. B. *De la pintura y otros escritos sobre arte*, Tecnos. Madrid, 1999.
- BAIGORRI, L. *Vídeo: Primera etapa: El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70*, Asociación Cultural Brumaria. Madrid, 2004.
- BAIGORRI, L. y CILLERUELO, L. *Net.Art : prácticas estéticas y políticas en la red*. Brumaria 6. Asociación Cultural Brumaria, Madrid, 2006.
- BERGER, J. (Ed.) *Modos de ver*, Gustavo Gili. Barcelona, 2005.
- BISHOP, C. *Participation*, the MIT Press. Cambridge, Massachusetts, 2006.
- BRIEVA, M. *Bienvenido al mundo: enciclopedia universal clismón*, Random House Mondadori. Barcelona, 2007.
- CARRILLO, J. *Arte en la red*, Cátedra. Madrid, 2004.
- COMPAGNON, A. *Los antimodernos*, Acantilado. Barcelona, 2007.
- GOLDBERG, R. L. *Performance art from Futurism to the present*, Thames and Hudson. London, 1988.
- GÓMEZ, L. *Las especies en el humor en el arte contemporáneo. Derivas del humor en la Modernidad*, Departamento de Escultura. Facultad de Bellas Artes de San Carlos - Universidad Politécnica de Valencia. Valencia, 2008.
- GREIL, M. *Rastros de carmín: una historia secreta del siglo XX*, Anagrama. Barcelona, 1993.
- KRAUSS, R. E. *La escultura en el campo expandido*, Kairós. Barcelona, 1992.
- MANOVICH, L. *El lenguaje en los nuevos medios de comunicación la imagen en la era digital*, Paidós. Barcelona, 2005.
- MILLAR, J. *Fischli and Weiss The Way Things Go*, Afterall Books. London, 2007.
- MOREY, J. M. *De la santificación de la risa*. Acto: revista de pensamiento artístico contemporáneo, 2005 246-266.
- PANOFSKY, E. *La perspectiva como "Forma simbólica"*, Tusquets. Barcelona, 1983.
- PAUL, C. *Digital art*, Thames & Hudson. London, 2003.

- PAZ, O. *Los Hijos del limo: del romanticismo a la vanguardia*, Seix Barral. Barcelona, 1974.
- TZARA, T. y PICABIA, F. *Siete manifiestos Dadá*, Tusquets. [Barcelona], 1977.
- VVAA. *Infraestructuras emergentes : sobre producción, gestión y difusión artística*, Editorial UPV. Valencia, 2009.
- VIRILIO, P. *La máquina de visión*, Cátedra. Madrid, 1998.
- WILSON, S. *Information arts : intersections of art, science, and technology*, The MIT Press. Cambridge (Massachusetts), y London, 2002.

Catálogos de exposiciones

- DRUCKREY, T. *Ars Electronica : Facing the Future : A Survey of Two Decades*, The MIT Press. Cambridge, Massachusetts, 1999.
- FRIELING, R. *The art of participation : 1950 to now*, Thames & Hudson. New York, 2008.
- VV.AA. *El discreto encanto de la tecnología: artes en España*. MEIAC- Ministerio de Cultura, Subdirección General de Publicaciones, Información y Documentación. Madrid, 2008.
- VV.AA. *Fluxus y Gino di Maggio en el Museo Vostell Malpartida*, Editora Regional de Extremadura. Mérida, 1998.
- VV.AA. *Máquinas & almas*, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, MNCARS. Madrid, 2008.

Artículos citados aparecidos en prensa

- BLUME, A. y B. *De la A a la Z*. Revista Exit: Imagen y cultura. Nº 7, Ed. Rosa Olivares. Madrid, 2002.

6.3. Recursos Audiovisuales consultados

Cine

- CHAPLIN, C. *Tiempos modernos*, 1936, Warner Home Vídeo España. Madrid, 2005.
- DAMMBECK, L. *The Net: The Unabomber, LSD and the Internet*. ARTE EDITION/absolut Medien. Holanda, 2003.
- FINCHER, D. *El club de la lucha*[DVD], Twentieth Century Fox Home Entertainment, 1999.
- FISCHLI, P. y WEISS, D. *The way things go*, First Run Features. New York, 1987.
- MÉNY, J. *Méliés, le cinémagicien*, Arte Vídeo. France, 2001.
- VV.AA. *The Yes Men*. Documentales FNAC. Fnac : Morena Films, 2007.

Video

- NAUMAN, B. *Bouncing in the corner*, Electronic Arts Intermix. New York, 2003.
- NAUMAN, B. *Slow angle walk: (Beckett walk)*, Electronic Arts Intermix. New York, 2003.
- ROSSLER, M. *Semiotics of the Kitchen*. Electronic Arts Intermix. New York, 2003.
- MOORMAN, C. y PAIK, N.J. *Rare Performance Documents 1961-1994 Volume 1: Paik-Moorman Collaborations*. Electronic Arts Intermix. New York, 2000.
- PAIK, N. J. *Documenta 6 satellite telecast*, Electronic Arts Intermix. New York , 1967.
- PAIK, N. J. *Video Synthesizer and "TV Cello" Collectibles*. Electronic Arts Intermix. New York , 1965-71.

Vídeo (en línea)

- BESTUÉ, D. y VIVES M. *Acciones en casa*, 2006. En [en línea], [consulta: 28/04/2010]. Documento flv en <http://performancelogia.blogspot.com/2008/01/david-bestu-y-marc-vives-acciones-en.html>
- BLUENOSES *If I were Harry Potter*, 2007. En [en línea], [consulta: 15/06/2010]. Documento flv en <http://www.youtube.com/watch?v=bv3svdWCpKw>
- BLUENOSES *My fire*, 2000. En [en línea], [consulta: 15/06/2010]. Documento flv en http://www.youtube.com/watch?v=q0_D2OvaCg&feature=related
- BLUENOSES *A-A-A-A-Absolut*, 2002. En [en línea], [consulta: 15/06/2010]. Documento flv en <http://www.youtube.com/watch?v=LYvgQf2txXs>
- GAILLARD, R. *Gymnastics*, 2005. En [en línea], [consulta: 11/06/2010]. Documento flv en http://www.nimportequi.com/en/video_gymnastics.html
- GAILLARD, R. *Rocky*, 2000. En [en línea], [consulta: 11/06/2010]. Documento flv en http://www.nimportequi.com/en/video_rocky.html
- GAILLARD, R. *Rèmi Gaillard as a soccer player impostor*, 2002. En [en línea], [consulta: 11/06/2010]. Documento flv en http://www.nimportequi.com/en/video_remi_gaillard_as_a_soccer_player_impostor.html

6.4. Recursos en red consultados

Libros en red

- LESSIG, L. *Cultura libre*. [En línea], [consulta: 4/4/2010]. Documento pdf en <http://cyber.law.harvard.edu/blogs/gems/ion/Culturalibre.pdf>

Artículos citados y otros textos publicados en red

- BASSI, L. *Historias Increíbles*. En [En línea], [consulta: 23/3/2010] documento html en http://www.leobassi.com/archives/activismo/historias_increibles.html
- BREA, J. L., *Algunos pensamientos sueltos acerca de arte y técnica* en Aleph. [En línea], [consulta: 21/11/2009] Documento html en <http://aleph-arts.org/pens/arttec.html>
- BOXER, S. *Paintings Too Perfect? The Great Optics Debate*, New York Times, 2001 en [en línea], [consulta: 19/7/2009]. Documento html en: <http://www.nytimes.com/2001/12/04/arts/paintings-too-perfect-the-great-optics-debate.html>
- DEBORD, G. *Informe sobre la construcción de situaciones y sobre las condiciones de organización y acción de la tendencia situacionista internacional*. En *Sindominio* [En línea], [consulta: 27/2/2010] Documento html en <http://www.sindominio.net/ash/informe.htm>
- FABRIZIO, A. *El cuadro, la fábrica y el hospital: la producción del espacio en la época clásica*. *Eidos*, 2008, no.8, p.104-135. Disponible en [en línea], [consulta: 14/2/2010]. Documento html en: http://www.scielo.unal.edu.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-88572008000100005&lng=es&nrm=iso
- FERNÁNDEZ SAVATER, A. *La emancipación pasa por una mirada del espectador que no sea la programada*. Entrevista a Jacques Rancière. En *Público*, 2010 en [en línea], [consulta: 15/4/2010]. Documento html en: <http://blogs.publico.es/fueradelugar/140/el-espectador-emancipado>
- HEYDRICH, R. *Carta adjunta al protocolo de Heydrich a Luther*. Disponible en [en línea], [consulta: 04/12/2009]. Documento htm en <http://www.ghwk.de/span/carta.htm>

- JARDÍ, P. *La escultura según Wurm*. Lápiz. Revista Internacional de Arte nº 215, 2005. Disponible en [en línea], [consulta: 11/9/2009]. Documento html en: <http://www.revistasculpturales.com/articulos/10/lapiz-revista-internacional-de-arte/381/1/la-escultura-segun-wurm.html>
- LAGO, P. *Mobile art o la creación en la era del fin de la Privacidad*. en Interactive nº 17, 2010. Disponible en [en línea], [consulta: 24/05/2010]. documento html en: <http://interartive.org/index.php/2010/01/mobile-art>
- LATOUR, B. *Is there a non-modern Style*. Domus, 2004 en [en línea], [consulta: 3/5/2010]. Documento html en: http://www.bruno-latour.fr/presse/presse_art/GB-01%20DOMUS%2001%2004.html
- MANCEBO, A. *Entrevista a Anna-Bernhard Blume*, en [En línea], [consulta: 10/5/2010] documento html en <http://www.uclm.es/cdce/sin/sin6/blume.htm>
- MANOVICH, L. *The Anti-Sublime Ideal in Data Art* . En [En línea], [consulta:20/5/2010] documento Word en www.manovich.net/DOCS/data_art.doc
- MAYOL, A. *Tecnocracia, el falso profeta de la Modernidad* en Documentos de Trabajo del INAP (Instituto de Asuntos Públicos) , Universidad de Chile. En [En línea] [consulta:10/2/2010] documento pdf en <http://www.inap.uchile.cl/cienciapolitica/doc-trabajo/doc81.pdf>
- MUSEO DE ARTE MODERNO LILLE MÉTROPOLE. *Dossier de prensa de "Robert Filliou, Génie sans talent"*, 2003. Disponible en [en línea], [consulta: 16/05/2010]. documento pdf en <http://mam.cudl-lille.fr/mam/data/sandbox/pj10.pdf>
- OLIVARES, ROSA, *Jo, que risa*, Revista Exit: Imagen y cultura. Nº 13, Ed. Rosa Olivares. Madrid, 2002. Disponible en [en línea], [consulta: 24/1/2009]. Documento html en <http://www.exitmedia.net/prueba/esp/articulo.php?id=103>
- OLIVER, J. *Perceptual Play: Optical Illusion Art as Radical Interface*. 2008 En [en línea], [consulta: 5/6/2010]. documento pdf en: http://selectparks.net/~julian/share/text/Oliver_Optical-Illusion-Art-as-Radical-Interface.pdf
- PEREZ, D. *"En el marco del tiempo... (mientras los objetos pasan en silencio y el té hierve)"*, en *Esther Ferrer en la Bienal de Venecia*, Ministerio de Asuntos Exteriores , Madrid, 1999 . Disponible en Arteleku. [En línea],

- [consulta:11/5/2010] Documento html en <http://www.arteleku.net/estherferrer/EFerrer.html>
- *Real Decreto 56/1995, de 20 de enero, por el que se modifica el Real Decreto 1435/1992, de 27 de noviembre, relativo a las disposiciones de aplicación de la Directiva del Consejo 89/392/CEE, sobre Máquinas.* BOE 33/1995, de 8 febrero 1995, disponible en [en línea], [consulta: 26/10/2009]. Documento htm en: http://www.consumo-inc.es/Seguridad/normativa/56_95.htm
 - ROMANO, A. *Expertinent: Why the Obama "Brand" Is Working.* Newsweek, 2008 en [en línea], [consulta: 23/2/2010]. Documento aspx en: <http://blog.newsweek.com/blogs/stumper/archive/2008/02/27/how-obama-s-branding-is-working-on-you.aspx>
 - SMITH, G. *Information Visualization and Interface Culture* En [En línea], [consulta:5/6/2010] documento pdf en <http://serialconsign.com/images/portfolio/creative-informatics/smith-infovis-interface-culture.pdf>
 - UNABOMBER *La ciudad industrial y su futuro*, en [en línea], [consulta: 16/11/2009]. Documento html en: <http://www.sindominio.net/ecotopia/textos/unabomber.html>
 - VELTHMAN, K., "Electronic Media, The Rebirth of Perspective and the Fragmentation of Illusion", en DRUCKNEY, T. (Ed.) *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Aperture, New York, 1995 pp. 208-227 en [En línea], [consulta:10/4/2010] documento pdf en <http://www.mmi.unimaas.nl/people/Veltman/veltmanarticles/1995%20Electronic%20Media%20%20Fragmentation%20of%20Illusion.pdf>
 - WASIK, B. *My crowd: Or, phase 5*, Harper`s Magazine, 2006. En [en línea], [consulta: 5/3/2010]. Documento html en <http://harpers.org/archive/2006/03/0080963>

Proyectos artísticos en red

- ABAD, A. *Megafone*. En [en línea], [consulta: 26/05/2010]. Documento html en <http://www.megafone.net/>
- ALLYS, F. *From Alberti to the thief*. DIA ART FOUNDATION. En [en línea], [consulta: 19/05/2010] documento html en <http://awp.diaart.org/alyis/frameset.html>

- CUEVAS, M. *Mejor Vida.Corp.* En [en línea], [consulta: 21/05/2010] documento html en <http://www.irational.org/mvc/espanol.html>
- *Electronic Civil Disobedience.* Thing.net. En [en línea], [consulta: 24/05/2010] documento html en <http://www.thing.net/~rdom/ecd/ecd.html>
- GARCÍA, D. *Insertos en tiempo real.* En [En línea], [consulta:12/4/2010][En línea]. documento html en <http://doragarcia.net/elfactorhumano/index.html>
- HOOGERBRUGGE, H. *Hotel.* En [en línea], [consulta: 24/06/2010]. Documento swf en <http://www.hoteloscartangoecholima.com/splash.html>
- HOOGERBRUGGE, H. *Modern living.* En [en línea], [consulta: 24/06/2010]. Documento swf en <http://ml.hoogerbrugge.com/>

Documentación en red de proyectos artísticos

- CHAOS COMPUTER CLUB, *Blinkenlights.* En [en línea], [consulta: 06/06/2010]. Documento html en <http://blinkenlights.net/home>
- LALALAB, *Hybrid playground.* En [en línea], [consulta: 17/03/2010]. Documento html en <http://www.lalalab.org/hybrid.htm>
- LALALAB, Observatorio. En [en línea], [consulta: 17/03/2010]. Documento html en <http://www.lalalab.org/observatorio.htm>
- LOZANO HEMMER, R. *Amodal suspension.* En [en línea], [consulta: 23/05/2010] documento html en <http://www.amodal.net/intro.html>
- ®TMARK, *The Yes Men* En [en línea], [consulta: 4/11/2009] documento html en <http://www.rtmark.com/yestro.html>
- SAUTER, J. *Zerseher.* En [en línea], [consulta: 6/6/2010] documento html en <http://www.joachimsauter.com/en/projects/zerseher.html>
- VALBUENA, P. *Entramado.* En [en línea], [consulta: 21/2/2010] documento flv en http://www.pabloalbuena.com/videos/pza_letras_video.html
- VVAA, *The advertiser.* En [en línea], [consulta: 17/03/2010] documento html en <http://selectparks.net/~julian/theartvertiser/>

Documentación en vídeo *online* de proyectos artísticos:

- CARDIFF, J. *The Telephone Call*. En [en línea], [consulta: 11/06/2010] documento mov en http://www.sfmoma.org/multimedia/audio/aop_tour_421
- MiNIM++, *Tools'life*. En [en línea], [consulta: 17/06/2010] documento mov en <http://www.plaplax.com/legacy/artwork/minim++/artwork/tools-e.htm>
- SAUTER, J. y LÜSEBRINK, D. *Iconoclast*. En [en línea], [consulta: 11/06/2010] documento flv en <http://www.youtube.com/watch?v=yi8d41ATMVM>

Otros vídeos en red consultados

- BASSI, LEO. Presentación de *Francolandia* en Buenafuente, emitido el 3 de marzo de 2010, laSexta tv. Disponible en [en línea], [consulta: 22/05/2010]. Documento flv en [http://www.youtube.com/watch?v=v\]66u-qmEFk](http://www.youtube.com/watch?v=v]66u-qmEFk)
- “Subversion Rusa II: Blue Noses”, Metrópolis rtve, emitido el 17 de mayo de 2009, La 2. Disponible en [en línea], [consulta: 15/06/2010]. Documento flv en <http://www.rtve.es/mediateca/videos/20090518/metropolis---subversion-rusa-ii-blue-noses/506907.shtml>
- “*Mind and Hand (Mens et Manus) Illustrated in Diderot's 'Encyclopédie (Entrevista a Kristel Smentek)*” en MichTechTV. [En línea], [consulta: 27/02/2010]. Documento de vídeo FLV en <http://techtv.mit.edu/videos/5141>

Sitios web de artistas

- Alan Rath: <http://www.alanrath.org/>
- Anna and Bernhard Blume: http://www.myspace.com/anna_bernhard_blume
- Chaos computer Club : <https://berlin.ccc.de/wiki/Hauptseite>
- David Bestué y Marc Vives: <http://www.bestuevives.net/>
- David Rockeby: <http://homepage.mac.com/davidrokeby/home.html>
- Dora Gacía: http://doragarcia.net/inserts/index_es.html

- Esther Ferrer: <http://www.arteleku.net/estherferrer/EFerrer.html>
- Hans Hoogerbrugge: <http://hoogerbrugge.com>
- Lalalab: <http://www.lalalab.org/>
- Perry Hoberman: <http://www.perryhoberman.com/>
- Philippe Ramette: http://www.xippas.com/en/artist/philippe_ramette

Recursos en red misceláneos

- APPLE: <http://www.apple.com/ipad/gallery/#ad>
- ALEPH: <http://aleph-arts.org/pens/>
- ARDUINO WORKSHOPS: <http://www.arduino.ws/>
- ARS ELECTRONICA FESTIVAL: http://www.aec.at/index_de.php
- ARTNET: <http://www.artnet.com/>
- CREATIVE COMMONS: <http://creativecommons.org/>
- DADART: <http://www.dadart.com/dadaism/dada/023-dada-newyork.html>
- DESIGNING OBAMA: <http://www.designing-obama.com/>
- EHOW: http://www.ehow.com/how_2197678_flash-mob-event.html
- E-JOURNAL MECAD: <http://www.mecad.org/e-journal/>
- ENCICLOPEDIA CONCISA DEL HOLOCAUSTO: <http://www1.yadvashem.org/education/entries/Spanish/77.asp>
- FUNDACIÓN GUSTAVO BUENO: <http://www.fgbueno.es/med/tes/t028.htm>
- GPS: <http://www.gps.gov/>
- IKEANDO: <http://www.ikeando.com/>
- Intersections of Art, Technology, Science & Culture - Links: <http://userwww.sfsu.edu/~infoarts/links/wilson.artlinks2.comput.html>
- INTERNATIONAL CHINDOGU SOCIETY: <http://chindogu.com/chindogu>
- INTERZONA: <http://www.interzona.org/MASTER/nomas.htm>
- IRATIONAL: <http://www.irational.org/cgi-bin/cv/cv.pl?member=irational#biography>

- GNU PROJECT: <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>
- LABORATORIO DEL PROCOMÚN. MEDIALAB PRADO: [http://medialab-prado.es/article/video que es el procomun](http://medialab-prado.es/article/video_que_es_el_procomun)
- L'Encyclopédie de Diderot et d'Alembert: <http://diderot.alembert.free.fr/PLANCHES/index.html>
- LUDOLOGY: <http://www.ludology.org/page/2/>
- LUTHER BLISSET: <http://www.lutherblissett.net/>
- MEDIENKUNSTNETZ: <http://www.medienkunstnetz.de/mediaartnet/>
- PERFORMANCELOGÍA: <http://performancelogia.blogspot.com/>
- RUBE GOLDBERG: <http://www.rubegoldberg.com/>
- SOCIOSITE: <http://www.sociosite.org/flashmob.php>
- STANDFORD ENCICLOPEDIA OF PHILOSOPHY: <http://plato.stanford.edu/entries/bayle/>
- RED DE TECNÓCRATAS EUROPEOS: <http://www.eoslife.eu/>
- REWIND MUSEUM: <http://www.rewindmuseum.com>
- TECNOCRACY.ORG: <http://www.technocracy.org/>
- UBU: <http://www.ubu.com/>
- W3ART: <http://w3art.es/>
- WIKIPEDIA: <http://www.wikipedia.org/>

6.5 Fichas de referentes

Las fichas de referentes artísticos manejados en este proyecto se pueden encontrar en formato electrónico (documento pdf) en el dvd anexo a este proyecto. A continuación se muestra un ejemplo de una de estas fichas.