



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



MÁSTER UNIVERSITARIO EN ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

AUTOMATISMOS, CHISMES, CACHARROS Y CACHIVACHES.

INSTALACIÓN MULTICANAL

Trabajo presentado por: Guillermo Lechón Esteban

Dirigido por: Francisco Sanmartín

VALENCIA, Agosto de 2017

Agradecimientos:

Gracias a Francisco Sanmartín por su dedicación, supervisión, a M^aJosé Martínez de Pisón por las excelentes referencias bibliográficas, a Irene Santiago por apoyarme siempre, a Ayelen Agüero por sus buenos consejos y Ainhoa Salas por ser mi compañera en tantos proyectos.

Índice

1. INTRODUCCIÓN	6
1.1. Motivación y objetivos	8
1.2. Metodología del proyecto	9
2. DESARROLLO CONCEPTUAL	10
2.1. El uso del humor en la obra de arte	10
2.1.1. El simulacionismo	11
2.2. El uso del objeto	13
2.2.1. Apropiación y ready-made	13
2.2.2. Indiferencia visual	14
2.2.3. Juguetería	15
2.3. La instalación.....	18
2.3.1. Interacción	19
2.4. Arte cinético.....	21
2.5. Referentes.....	23
3. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	24
3.1 Descripción de la instalación	24
3.2 Descripción de las piezas formal, conceptual y técnicamente	27
4. EVENTOS EXPOSITIVOS	60
4.1. Antecedentes.....	60
4.2. Exposición PAM! PAM!, 2015.....	64
4.2.1 Espacio expositivo	64
4.2.2 Comisariado	64
4.2.3 Texto	64
4.2.4 Clipping	66
4.3. Exposición XVII Call Luis Adelantado 2015	67
4.3.1 Espacio expositivo	67
4.3.2 Comisariado	67
4.3.3 Clipping	68

5. CONCLUSIONES	69
6. BIBLIOGRAFÍA	71

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto consta de una serie de piezas que forman un todo con un concepto y estética comunes. Hay un interés en mostrar relaciones entre diferentes imágenes o conceptos. Evoca al arte outsider y marginal.

Hay una predilección por el movimiento continuo e hipnótico, tanto de la imagen como del sonido que crean sensaciones fatigosas, estrambóticas, cautivadoras y magnéticas. Elementos sencillos combinados que crean maquinarias absurdas, hay una búsqueda de lo singular del objeto que se muestra gracias a la construcción de diferentes mecanismos.

Una combinación frenética de diferentes medios artísticos que incluye pintura, escultura, objetos encontrados, fotografía, cacharros electrónicos intervenidos y material audiovisual.

La investigación también trata sobre el humor en el arte, lo abyecto e inusual

y lo cotidiano que pasa inadvertido.

Proponemos una instalación ya que nos interesa esta forma de expresión porque pensamos que es idónea para crear experiencias en el espectador. Queremos que el espectador no sea un observador pasivo que se mueve de una pieza a otra sino que todo el conjunto atrape al visitante desde que entra a la sala y este disfrute, se lo pase bien; creemos que esto se consigue concibiendo el espacio expositivo como un todo, utilizarlo como parte de la composición y crear así un lugar, un ambiente con un concepto y una estética comunes, poniendo en relación diferentes materiales, objetos y mecanismos. Para ello crearemos piezas con un interés visual y sonoro, en algunos casos interactivas, que se disponen en la sala ocupando suelo, paredes y techo; estableciendo un aparente desorden visual y sonoro nuevamente, para dotar al espacio de un ambiente lúdico, en el que parece reinar una anarquía donde todo puede ser, el espectador entra en un mundo desenfadado, fresco y atrevido en el que las máquinas no cumplen una función práctica.

Para la construcción de las piezas, del mismo modo que hacía Duchamp, quien elegía los objetos para sus ready-mades basándose en la “indiferencia visual” de estos, elegimos objetos que pasan desapercibidos por su carácter cotidiano; en nuestro caso, ese objeto que seleccionamos tiene, a nuestro juicio, una característica concreta que lo hace valioso, que lo saca de esa “indiferencia visual” (o sonora) y para que el espectador pueda apreciar esa característica que lo hace extraordinario construimos nuestras máquinas. Máquinas crudas y directas, en el sentido de que no hay un ocultamiento de los mecanismos que componen la pieza (cables, motores, sensores, microprocesadores...) porque pensamos que son parte de la obra y preferimos mostrarlo.

1.1. Motivación y Objetivos

La principal motivación surge del interés por crear una instalación interactiva y cinética donde impera el humor y la ironía. La instalación pretende destensar el cinismo y la frialdad de las exposiciones habituales al mismo tiempo que parodia los nuevos medios artísticos donde la tecnología no es más que un recurso que no aporta nada significativo a las piezas, y así de este modo utilizando el mismo recurso que algunos necesitan para que su obra tenga algún valor, nosotros hacemos un reflejo amorfo y ridículo que se ríe de si mismo.

Las motivaciones principales de esta investigación son:

- Reflexionar sobre las primeras vanguardias, concretamente el dadaísmo y los ready-mades de Duchamp
- Hacer un análisis del panorama actual tanto a nivel cultural como artístico y hacer una crítica a este mediante nuestras piezas.
- Crear una instalación participativa que resulte entretenida e inmersiva para los visitantes así como crear una experiencia satisfactoria.
- Introducir mecanismos en objetos cotidianos
- Aumentar los conocimientos de programación para poder emprender proyectos más ambiciosos en este ámbito en el futuro.

1.2. Metodología del proyecto

Este proyecto supuso un reto ya que nunca habíamos trabajado con los ámbitos que desarrollamos para esta instalación: el ready-made, arte cinético, materiales pobres, lo kitch, lo trash, la interactividad y la apropiación.

En primer lugar, buscamos artistas que habían trabajado estos temas con anterioridad y que nos resultaban interesantes como Tully Arnolt o Rafael Rosendall de quien nos interesó su forma de utilizar el cromatismo. Por otro lado, también tomamos como referencia artistas como Bosch & Simons, Fischli Weiss o el propio Duchamp.

A continuación establecimos dos líneas diferentes de creación objetual, en algunos casos pensamos inicialmente la pieza para posteriormente buscar los materiales, hacer pruebas y finalmente crearla. En otros casos, el proceso comenzaba directamente en la tienda, bazar o lugar de almacén, donde un objeto llamaba nuestra atención por alguna característica llamativa y a partir de este comenzaban las pruebas, automatización y creación de la pieza.

Una vez pensada la pieza y la programación informática que ha de tener, comienza la búsqueda y compra de los objetos necesarios para realizarla. Una vez conseguidos todos estos, comienza la fase de programación informática, que en algunos casos da lugar a cambios en la pieza que se había concebido inicialmente.

La mayor parte de las piezas están controladas con microcontrolador arduino que controla motores.

Paralelamente a la creación de las piezas se va estableciendo una relación entre estas, pero no es hasta el punto en el que todas están desarrolladas y nos encontramos en el espacio donde vamos a montar la instalación donde surge la verdadera relación entre las piezas, el espectador y el espacio.

Así pues, se concluye la fase de creación en el momento de instalar todas las piezas en el espacio.

2. DESARROLLO CONCEPTUAL

2.1. El uso del humor en la obra de arte

Entendiendo nuestra instalación como una obra crítica que utiliza el humor como principal ingrediente, así como la ironía y la irracionalidad, hemos realizado una búsqueda de autores que trabajan o han trabajado estos mismos ámbitos.

De este modo, en este apartado nos hemos centrado en la tesis doctoral de Leonardo Gómez Haro, “ Las especies del humor en el arte contemporáneo. Derivas del humor en la modernidad” de la cual hemos extraído algunos conceptos que revisaremos y relacionaremos con la obra.

El humor no siempre ha estado presente en el arte, de hecho, para la mayor parte de las personas que no se encuentran inmiscuidas en el mundo del arte, este ha de ser un reflejo de la belleza. Como dice Leonardo “hasta no hace mucho, la estética occidental entendió el humor más como una actividad moral que como un placer estético, a consecuencia de lo cual quienes más se han interesado por ese término durante siglos han sido pensadores cuya reflexión concernía más a la ciencia médica, a la psicología, o a la filosofía moral, que a los estudios sobre el arte y la belleza¹” es en las vanguardias cuando el humor se suma a las preocupaciones y los temas que dedican los artistas en la realización de sus obras. De este modo, en nuestra obra el humor funciona como agente crítico, que tiene en su punto de mira el propio arte, cuestionando este de manera irónica y ácida, de modo similar a cómo funcionaron las vanguardias “las vanguardias, conscientes de la tradición

¹ GÓMEZ HARO, L. (2008). *Las especies del humor en el arte contemporáneo. Derivas del humor en la modernidad*. Dra. Marina Pastor Aguilar. Tesis. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. p.15

que tenían a sus espaldas (toda la Historia del Arte), se esforzaron en crear obras antiestéticas” “las vanguardias huyen de toda sentimentalidad, de toda verosimilitud, y proclaman un arte deshumanizado, irracional, azaroso y caótico, en consonancia reflexiva con su tiempo²” menciona Leonardo en su tesis. Encontramos en este punto un gran número de similitudes entre la forma de operar de las vanguardias y nuestro trabajo. Planteamos una instalación formada por objetos encontrados que han sido intervenidos, así como imágenes y grabaciones de la cotidianidad donde impera lo absurdo. Mediante una estética desenfadada, colorida y ligera hacemos una reflexión sobre el panorama artístico del momento, es en esta doble cara, que compartimos con las vanguardias, donde se crea la paradoja que caracteriza nuestra obra, ya que esta estética sencilla y fácil de asimilar, está ocultando un punto de vista analista y sarcástico del mundo expositivo actual, tanto en las galerías, como el arte tecnológico.

2.1.1. El simulacionismo

El *simulacionismo* se trata de una corriente artística derivada del neoexpresionismo que surge en los años 80 en Estados Unidos. La principal característica de este es la forma en que se da importancia al objeto y a su apariencia sin dotarlo de un valor conceptual subyacente. La sociedad de consumo juega un papel importante en nuestra instalación, tanto a nivel global como en el sentido de cada pieza individualmente. Como bien explica **Bourriaud** “Con el pop art la noción de consumo constituía en cambio un tema abstracto ligado a la producción en masa, que sólo adquirirá un valor concreto una vez que se vincule de nuevo con deseos individuales a comienzos de los años ochenta . Los artistas que reivindicaron el *simulacionismo* consideraron entonces la obra de arte como un a "mercancía absoluta" y la creación

² ibíd. p. 619

como un simple *ersatz* del acto de consumir. Compro, luego existo, como escribiera entonces Barbara Kruger. Se trata de mostrar el objeto desde la perspectiva de la compulsión de comprar, desde el deseo, a medio camino entre lo inaccesible y lo disponible . Tal es la tarea del marketing que representa el verdadero tema de las obras simulacionistas. Entre los simulacionistas, la obra surge de un contrato que estipula la idéntica importancia del consumidor y el artista proveedor. Koons utiliza entonces a los objetos como condensadores de deseo, puesto que el sistema capitalista occidental concibe el objeto como una recompensa por el trabajo efectuado o por el éxito (...). Y una vez acumulados esos objetos definen la personalidad del yo, realizan y expresan sus deseos"³

En nuestra instalación, convertida en juguetería o rastro, dada la situación y enlaces entre las piezas expuestas, se subraya la condición del arte como mercancía del mismo modo en que los simulacionistas tenían consideración de esta. En ella, se copian las pautas empleadas en el mercado, la separación de diferentes zonas, la utilización de diferentes planos espaciales, la saturación de estímulos, el carácter atrayente.

³ BOURRIAUD, NICOLAS. (2009) *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora. p.29

2.2. El uso del objeto

Partiendo de que nuestro proyecto se formula en torno al objeto encontrado, resulta necesario realizar un estudio y una clasificación de las formas de uso e intervención que se han realizado con anterioridad en este ámbito.

Así pues, resulta interesante el modo en que Dan Cameron nombró en 1996 a una de sus exposiciones “Entre lo crudo y lo cocido”⁴refiriéndose con este tanto, a los artistas que trabajan el objeto como materia maleable, que someten a numerosas transformaciones hasta tornarla irreconocible, con esto entenderíamos lo cocido, como a aquellos artistas que presentan el objeto manteniendo sus características originales y en muchos casos resaltándolas, lo crudo.

Nuestra línea de trabajo ha seguido ese segundo modo de tratar al objeto, nuestro interés por este surge de una cualidad intrínseca en el objeto que generalmente pasa desapercibida y que tenemos la intención de destacar a través de diferentes mecanismos.

2.2.1. Apropiación y ready-made

La apropiación consiste en tomar un objeto ya existente y utilizarlo o modificarlo con una intención específica, de este modo la producción artística se da al dar una nueva idea a un objeto, al igual que al crearlo. Lo cual corrobora Duchamp con esta definición “crear es insertar un objeto en un nuevo escenario ; considerarlo como un personaje dentro de un relato”.⁵

⁴ Dan Cameron, (1995). Cocido y crudo. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

⁵ BOURRIAUD, NICOLAS. (2009) *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora. p.14

La idea del arte como producto de consumo que ha de fascinar los sentidos para conseguir su propósito de atraer, es la misma que perseguimos con esta instalación, donde cada objeto ha sido diseñado de modo que no deje escapatoria para el espectador, que se entrega a la suerte de colores, sonidos, estímulos que pueblan la sala. Es en esta compulsión de comprar donde se hace atrayente la instalación que se transforma en una juguetería o un bazar, creando a su vez un paralelismo con el lugar de procedencia de la mayor parte de los objetos que en ella se encuentran.

En relación al ready-made, “Marcel Duchamp desplaza la problemática del *proceso creativo* poniendo el acento sobre la mirada dirigida por el artista hacia un objeto, en detrimento de cualquier habilidad manual. Afirma que el acto de elegir basta para fundar la operación artística”⁶ escribe Bourriaud.

En nuestra instalación esa mirada potencia una cualidad inherente del objeto, como por ejemplo en la pieza “Objeto cinético n2” consistente en un muelle de colores de uso infantil que oscila sobre una plataforma de plástico que se apoya sobre una varilla de un tendedero. En esta se pretende resaltar el movimiento y sonido del muelle, aquello de este que forma parte de su utilidad, para mantenerlo, pero eliminando la interacción humana que genera la utilidad del objeto. De este modo, el ready-made en nuestro caso se produce al escoger una característica pequeña del objeto y potenciarla hasta convertirla en su cualidad más sustancial.

2.2.2. Indiferencia visual

En este punto, nos detenemos en la mirada que el artista tiene sobre el objeto a la hora de crear. Al igual que Duchamp, que elegía sus ready-mades basándose en la “indiferencia visual”, “una forma objetiva de

⁶ ibíd. p. 24

distanciarse del objeto estético, y del buen gusto o el mal gusto. Para Duchamp, el gusto era cosa del hábito. Hábito adquirido por la repetición de algo ya aceptado. Por lo tanto, los suyos eran ejercicios para evitar el arte como hábito”⁷ menciona Leonardo Gómez Haro en su tesis doctoral. Esta indiferencia visual de la que Duchamp puede ser un ejercicio o algo que sucede de manera simultánea. En nuestro día a día nos encontramos rodeados de numerosos objetos que pasan desapercibidos estéticamente debido a su indiferencia visual, que en muchos casos viene dada por su utilidad, es decir, al usar un objeto para su fin, dejamos de lado esa otra mirada que lo ensalza y pretende potenciarlo, pero gracias a esta indiferencia que nos produce el objeto podemos de pronto darnos cuenta de algo que generalmente pasa desapercibido para potenciarlo, transformarlo o aislarlo.

Como decíamos antes, esta forma de mirar el objeto durante el proceso de la creación artística, viene dada por la penetración del humor en el mundo del arte. Es en este momento en el que se comienzan a cuestionar nuevas formas de creación que conlleva el cambio de lo que se considera arte para ampliarse y dar lugar a nuevos formatos como el ready-made, objeto de nuestro estudio. No es hasta el momento en que se olvida la idea del arte como algo que busca la belleza y el decoro que se convierte en legítimo este nuevo mirar sobre los objetos, ya que el artista comprende que no es más que un productor.

2.2.3. Juguetería

El principal proveedor de los objetos y materiales que pueblan la instalación se trata del bazar o juguetería. Resulta paradójico como la

⁷ GÓMEZ HARO, L. (2008). *Las especies del humor en el arte contemporáneo. Derivas del humor en la modernidad*. Dra. Marina Pastor Aguilar. Tesis. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. p.620

instalación final se asemeje al lugar de compra de los objetos. Esto se debe a la acumulación aparentemente incoherente de objetos, sonidos y barullo constante. El día de la inauguración, parecía un día de rebajas, donde los espectadores están aún más sensibles a los estímulos que los productos lanzan, acercándose a todas las piezas, tocándolas e interaccionando con estas.

También tiene similitudes con el rastro, de donde provienen otra gran cantidad de objetos de la instalación. Podríamos relacionar cada apartado de la instalación como un puesto del rastro que actúa como bloque que se encuentra unificado de alguna manera, donde los espectadores se acercan y se relacionan con este del mismo modo que con un puesto del rastro, donde la gente toca, pregunta, curiosear, observa para posteriormente dirigirse a otro puesto y continuar con el ciclo.

El artista Liam Gillick explica “En los años ochenta una gran parte de la producción artística parecía indicar que los artistas hacían sus compras en los negocios adecuados. Ahora se diría que los nuevos artistas también han salido a hacer compras, pero en negocios inapropiados, en toda clase de negocios”⁸ Así pues, se vuelve a recalcar lo que en capítulos anteriores mencionábamos sobre Duchamp, que consideraba que el proceso artístico comienza en el momento en que se elige un objeto, trasladando esto al lugar en que se elige el objeto. De este modo, nuestra producción artística nace en la juguetería, bazar...y desemboca de nuevo en el mismo formato, dadas las similitudes de nuestra instalación con el lugar de origen de sus objetos.

Según Bourriaud “Podríamos representar el paso de los años ochenta a los años noventa yuxtaponiendo dos fotografías: la primera sería la vidriera de un negocio, la segunda mostraría un mercado de pulgas o una galería comercial en un aeropuerto”⁹ así el lugar de compra de material artístico pasa de ser un lugar sedentario como es una tienda que permanece en un mismo sitio que tiene prácticamente siempre la misma

⁸ BOURRIAUD, NICOLAS. (2009) *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora. p.7

⁹ *ibíd.* p.29

oferta de productos a un lugar nómada, con puestos que cambian, que se encuentra en continua transformación. Aquí de nuevo podemos hacer un paralelismo entre estos lugares con el panorama artístico que del mismo modo se encuentra cada vez sometido a más cambios en menos cantidad de tiempo de asimilación de estos. “Un sistema formal ha sustituido a otro y el sistema visual dominante se acerca al mercado al aire libre, al bazar, a la feria, reunión temporaria y nómada de materiales precarios y productos de diversas procedencias. El reciclaje (un método) y la disposición caótica (una estética) suplantando como matrices formales a la vidriera y los anaqueles.”¹⁰ continúa Bourriaud. De la misma forma en que los objetos se encuentran colocados en un mercado, como puede ser el rastro de valencia, lugar del que proceden parte de nuestras piezas, la colocación formal de estas en la instalación se asemeja al lugar en el que fueron recogidas, así como la forma en que estas se encuentran: usando así el suelo, una mesa, las paredes del espacio con enganches precarios, el hecho de no ocultar los cables, ni ningún mecanismo. Por otro lado, también se asemeja en la presencia de productos de diferentes procedencias, así como el reciclaje, usamos partes de objetos como soporte para otros o como parte del mecanismo...

¹⁰ ibíd. p.29

2.3. La instalación

En este apartado, vamos a profundizar sobre el concepto de la instalación, para ello comenzaremos con la definición de Sánchez Argiles “El término “instalación” se empieza a emplear de forma generalizada en el mundo del arte a principios de los años ochenta, para individualizar someramente un amplio número de obras, cuya naturaleza heterogénea no encontraba clasificación bajo el orden tradicional de las categorías artísticas. El término alude exclusivamente al acto de desplegar diversos elementos en las coordenadas espacio- temporales”.¹¹ Nuestro trabajo se trata evidentemente de una instalación, ya que en él encontramos un gran número de obras de diferentes medios que se encuentran relacionadas entre si por sus aspectos formales y conceptuales.

Pese a la descripción inicial que damos de la instalación, encontramos que no existe una única definición para esta, si no múltiples. Dado que el espacio es un factor que siempre está presente, es difícil identificar cuando algo es una instalación y cuándo no. Partiendo de la dificultad de su identificación, resulta comprensible que tampoco exista una definición inequívoca para el término.

Podemos entender instalación como de nuevo describe Sánchez Argilés “una manifestación artística tridimensional, interesada principalmente en la manipulación y activación del espacio en el proceso de relacionar elementos, tradicionalmente separados, en un todo articulado, y concentrado en la idea de interacción entre obra y experiencia física, subjetiva y temporal del espectador”.

Como el espacio representa la condición más general del mundo material y perceptible, la instalación resulta sumamente voraz: absorbe el resto de medios artísticos como son pinturas, esculturas, fotografías, texto o película, ofreciéndoles un lugar en su espacio. Por ello, la cuestión de cómo se atribuye el estatus artístico ya no se plantea en relación con los

¹¹ SANCHEZ, ARGILÉS. (2006). *Aspectos teóricos de de la instalación contemporánea*. Madrid. Tesis. Universidad Autónoma de Madrid. p. 3

objetos aislados, sino en relación con el espacio de la instalación como totalidad .

2.3.1. Interacción

La intención primordial en nuestra instalación se trata de producir en el espectador interés mientras que este, se inmiscuye con la obra y participa de esta de forma activa, interaccionando y sobrepasando el papel que generalmente tiene en los museos o lugares expositivos de simple observador para, en nuestra instalación, ser otro engranaje más de la pieza final.

Sin el espectador y su interacción, la obra no sería completa al fin y al cabo, ya que, de nuevo, equiparando la obra al mercado de consumo, no existe producto sin un consumidor, así pues, en nuestra obra el espectador pasa a ser un consumidor que convierte las piezas en productos de consumo.

Partiendo de la idea de generar una instalación que favorezca dicha interacción se eligen piezas que se automatizan para dotarlas de movimiento, lo cual genera mayor interés en el espectador, que se acerca de modo diferente a la obra del que se acercaría si esta permaneciera inmóvil.

En nuestro trabajo, las piezas dotadas de interacción pueden clasificarse en dos bloques diferentes, por un lado aquellas cuya interacción es automatizada, y por otro lado las piezas reactivas, que son activadas manualmente por el espectador.

Las piezas de interacción automatizada no forman parte directa de esta instalación, se tratan de piezas que hicimos en consecuencia de las

piezas creadas en esta, mantienen la misma estética y concepto pero añadiendo el factor de la interacción automatizada. Esta interacción viene dada por un sensor de movimiento análogo de ultrasonidos conectado a los motores de los CDs que forman la pieza. Por otro lado, las piezas reactivas, que son “Objeto sonoro nº2” y “Objeto sonoro nº3”, consisten en piezas sonoras que se activan mediante la interacción directa del espectador que ha de accionarlas de modo sencillo e intuitivo tal y como posteriormente explicamos.

Así pues, se recalca la importancia de la interactividad en la instalación ya que en primer lugar, este formato favorece la interacción y recíprocamente la interacción hace más rica la instalación.

2.4. Arte cinético

El interés en el arte cinético surge de la forma en la que este, dadas sus características consigue aunar el arte mecánico, con la interactividad y el espacio.

Como bien definen Pamela Figueroa e Yto Aranda, en el artículo “Arte cinético latinoamericano y sus relaciones con el arte electrónico: GYULA KOSICE Y ABRAHAM PALATNIK” en la Revista Virtual de Arte Contemporáneo y nuevas tecnologías el arte cinético “es una categoría de las artes visuales de la postguerra que se inauguró con la exposición Le Mouvement de la Galería Denise René en París (1955), que tuvo posteriormente un boom durante los años sesenta de producción teórica y exposiciones internacionales en Europa y EEUU, reuniendo un abanico diverso de obras que tenían en común existir a través del movimiento, derivándose a obras que tenían como base el juego con la percepción visual del espectador (el llamado arte óptico o perceptual), el uso de la luz móvil (luminocinetismo) o que tenían movimiento mecánico, accionado por fuerzas naturales o por la acción directa del espectador (por su manipulación o desplazamiento)”.¹²

Resulta interesante cómo el movimiento da lugar a movimiento, mediante la creación de piezas dinámicas se produce en el espectador un mayor interés e involucración que favorecen la interacción mediante la curiosidad, mientras que una pieza que permanece inmóvil y que podría ser interactiva pasará desapercibida con mayor probabilidad.

El modo de crear piezas interactivas se produce al aportar cinetismo a la pieza, esta característica móvil puede venir dada de forma manual, algo que los espectadores han de accionar con sus propias manos y que está desprovisto de automatización, o de forma automática. Es en este segundo caso, el de las piezas automáticas, donde surge la relación entre el arte cinético y el arte electrónico. Es aquí donde hemos tenido que

¹² *Arte cinético latinoamericano y sus relaciones con el arte electrónico*. Agosto 2013. N°161. Argentina. p. 2.

aplicar los conocimientos aprendidos durante el máster de Artes Visuales y Multimedia sobre programación para la creación de piezas automatizadas.

2.5. Referentes

Existen autores que tienen formas de trabajar similares a las que se plantean en este proyecto. Como puede ser la obra de Tully Arnot cuyas piezas e instalaciones exploran la repetición y la futilidad, sus obras tienen un estado inacabado, pero actúan como expresión completa de una idea. En el ámbito del color y el loops también estamos muy influenciados por Rafaël Rozendaal un artista visual que su práctica artística consiste en páginas web, instalaciones, pinturas lenticulares, concretamente “Broken Self” del 2010 en Spencer Brownstone Gallery NYC, tiene un interés especial, es una instalación participativa, un estudio sobre la felicidad que causa la destrucción. Los usuarios estrellan botellas de cristal contra un muro. Esta actividad nos interesó por ser algo tan rudimentario y poco convencional en una galería de arte.

Por otro lado, Fischli & Weiss se encuentran relacionados con nuestra producción artística por la forma en la que estos emplean el humor y el distanciamiento para reflexionar sobre la percepción del tiempo mezclando temas banales con otros de carácter más sublime.

De este modo, plantean una investigación asidua del entorno y los objetos cotidianos que nos rodean para establecer una jerarquía.

Al igual que en nuestro caso, su obra bebe directamente de la influencia de Duchamp y el Dadaísmo.

3. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

3.1 Descripción de la instalación.

Se propone una instalación, ya que esta expresión artística es considerada como la más idónea para generar experiencias en el espectador. La intención principal de hacer del espectador algo más que un simple observador pasivo que se mueve de una pieza a otra, es posible gracias a este formato mediante el cual, se consigue crear un conjunto, que mantiene una conexión dinámica entre cada pieza, el espacio y la propia experiencia del espectador.

De este modo se crea un lugar donde se cuida con esmero el ambiente y la estética bajo la cual se relacionan los diferentes materiales, objetos, videos y mecanismos consiguiendo así que el visitante quede atrapado y forme parte activa de la instalación, involucrándose e interaccionando con esta.

Por otro lado, las piezas que forman parte de la instalación se crean buscando un interés visual y sonoro que en algunos casos están dotadas de interactividad y dinamismo.

Todas estas obras se disponen por la sala ocupando suelo y paredes estableciendo un aparente desorden visual y sonoro para dotar al espacio de un ambiente lúdico en el que parece reinar la anarquía. De este modo el espectador se introduce en un mundo desenfadado, fresco y prefabricado en el que los mecanismos y audiovisuales no cumplen ninguna función práctica más allá que la de impresionar a los sentidos .

Para la construcción de las piezas, se eligen aquellos objetos en los que encontramos una característica valiosa y específica, pese a pasar desapercibidos por su carácter cotidiano. Así pues, del mismo modo que hacía Duchamp con sus ready-mades, basando estos en la “indiferencia visual” que le proporcionaban los objetos escogidos para la creación de sus obras, encontramos en el objeto seleccionado una característica

concreta que lo hacepreciado y lo aleja de esa “indiferencia visual” (o sonora) a la que estaba originalmente sometido debido a su presencia latente en la cotidianidad para que, de este modo, el espectador pueda percatarse de esa “facultad” que el objeto posee y que siempre ha estado ahí pero que solo se puede apreciar en este nuevo contexto en el que se encuentra.

Así, creamos a partir de objetos cotidianos máquinas crudas y directas, donde no se ocultan los mecanismos, cables o componentes (motores, sensores, microprocesadores...) que finalmente pasan a conformar la instalación que se convierte en vía experiencial para el visitante.

Se propone una instalación ya que nos interesa esta forma de expresión porque pensamos que es idónea para crear experiencias en el espectador. Queremos que el espectador no sea un observador pasivo que se mueve de una pieza a otra sino que todo el conjunto atrape al visitante desde que entra a la sala y este disfrute, se lo pase bien; creemos que esto se consigue concibiendo el espacio expositivo como un todo, utilizarlo como parte de la composición y crear así un lugar, un ambiente con un concepto y una estética comunes, poniendo en relación diferentes materiales, objetos, videos y mecanismos. Para ello se crean piezas con un interés visual y sonoro, en algunos casos interactivas, videos en loop que a través de la representación de situación cotidianas un tanto banales que se disponen en la sala ocupando suelo y paredes; estableciendo un aparente desorden visual y sonoro nuevamente, para dotar al espacio de un ambiente lúdico, en el que parece reinar una anarquía donde todo puede ser, el espectador entra en un mundo desenfadado, fresco y atrevido..

Para la construcción de las piezas, del mismo modo que hacía Duchamp, quien elegía los objetos para sus ready-mades debido a, como en nuestro caso hemos hecho, una característica concreta que lo hace valioso, a nuestro juicio, que lo saca de esa “indiferencia visual” (o sonora) y para que el espectador pueda apreciar esa característica que lo hace

extraordinario construimos nuestras máquinas. Máquinas crudas y directas, en el sentido de que no hay un ocultamiento de los mecanismos que componen la pieza (cables, motores, sensores, microprocesadores...) porque pensamos que son parte de la obra y preferimos mostrarlo.

Vídeo documentativo de la instalación: https://youtu.be/6_VTWI8-nKc

3.2 Descripción de las piezas formal, conceptual y técnicamente

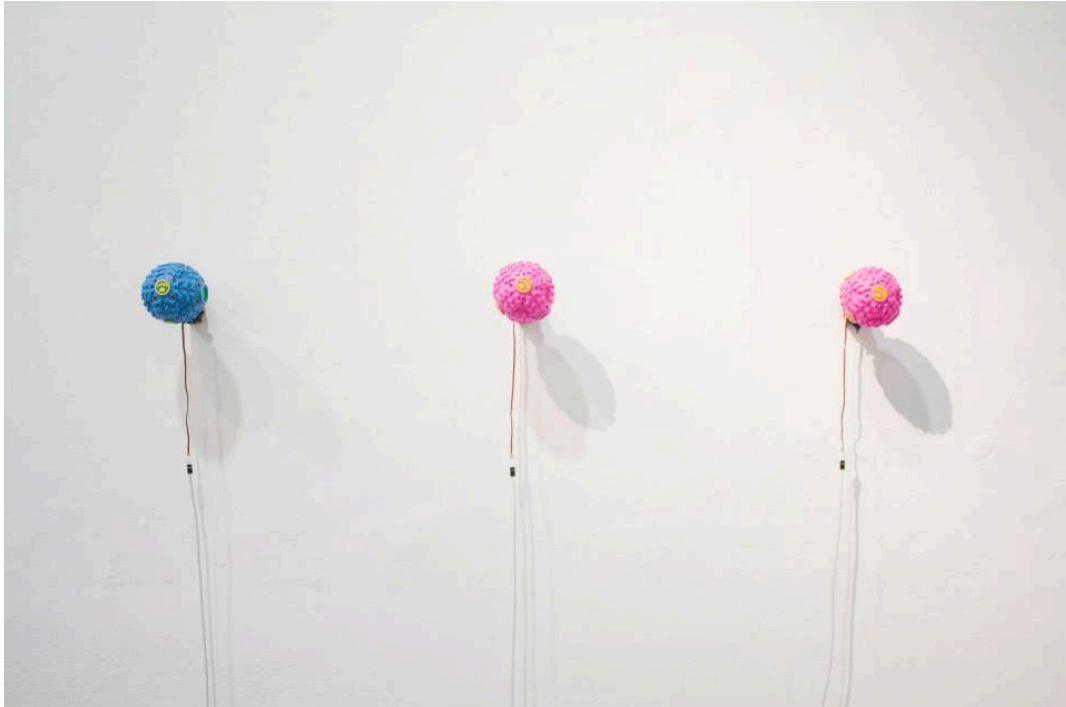


fig. 1 –Objeto sonoro nº 1

Título: Objeto sonoro nº1

Técnica: servomotores, pelotas, microcontrolador

Edición: pieza única

Tamaño: 200x15x5 cm.

Año: 2015

Vídeo consulta pieza: <https://goo.gl/D3vtFq>

Esta pieza se compone por tres pelotas de colores llamativos que se caracterizan por emitir un sonido estridente al girar. Cada una de ellas se encuentra conectada a un servomotor, que genera el movimiento giratorio de cada pieza, que a su vez se encuentra acoplado a la pared de la sala.

Las pelotas usadas, que fueron encontradas en un bazar chino, son de uso recreativo para perros y contienen una membrana que produce un sonido agudo similar a un chillido. Fue este sonido lo que se quiso resaltar y tratar de automatizar mediante los servomotores, de este modo se comenzó la fase del estudio de la pieza. Descartamos varias opciones hasta que dimos con esta solución, en la que programamos varios giros independientes para cada bola, de modo que los sonidos se solapan y crean una melodía.

La intención era crear, mediante los tres servomotores, una sinfonía que se repetía en loop. De este modo, se consigue acrecentar la sensación hipnótica del movimiento circular de las piezas y así erradicar el tiempo, haciendo que este deje de ser lineal, ya que no hay un principio ni un fin, vuelve a empezar en un eterno retorno.

Por otro lado, la pieza tiene dos niveles sonoros que se complementan, por un lado el sonido subjetivo, la melodía creada por el mecanismo sonoro que se activa de forma análoga cuando las bolas giran y el sónico objetivo, creado por el roce de los servomotores con sus diferentes engranajes, los cuales crean *soundscape* o paisaje sonoro, que también se suman a la experiencia hipnótica ya que están en un constante funcionamiento cíclico o loop.

En un primer momento se separó los movimientos de cada pelota en funciones, pero de esta forma solo se conseguía que los servos fueran uno detrás de otro, por lo tanto sonaban separados y se consiguió una secuencia y no una composición de sonidos entrelazados.

Programación

```
#include <Servo.h> //libreria para servo
//declaramos diferentes servos y le damos un nombre a cada uno
Servo serv01;
Servo serv02;
```

```

Servo serv03;
void setup() {
//decidimos el pin de cada servo
serv01.attach(9);
serv02.attach(10);
serv03.attach(11);
}
void loop() {
//llamamos a todas las funciones que hacen funcionar los servos
movimientoservo1();
movimientoservo2();
movimientoservo3();
}
void movimientoservo1(){
serv01.write(80);
delay(1000);
serv01.write(110);
delay(1000);
}
void movimientoservo2(){
serv02.write(70);
delay(2000);
serv02.write(110);
delay(2000);
}
void movimientoservo3(){
serv03.write(70);
delay(2000);
serv03.write(80);
delay(2000);
}

```

/*los servos hacían una de las acciones que le enviamos pero no paraban porque esa orden no se podía cumplir hasta que no volvía a hacer el loop*/

Programación final:

En el “Objeto cinético nº1” y el “Objeto cinético nº2” la programación estaba dentro del mismo arduino para economizar materiales.

```
#include <Servo.h>
```

```
Servo serv01;
```

```
Servo serv02;
```

```
Servo serv03;
```

```
void setup() {
```

```
serv01.attach(9);
```

```
serv02.attach(10);
```

```
serv03.attach(11);
```

```
}
```

```
void loop() {
```

```
serv01.write(80);
```

```
delay(3000);
```

```
serv01.write(90);
```

```
serv02.write(60);
```

```
delay(1000);
```

```
serv03.write(10);
```

```
delay(1000);
```

```
serv03.write(90);
```

```
delay(1000);
```

```
serv03.write(170);
```

```
serv02.write(90);
```

```
delay(200);
```

```
serv02.write(130);
```

```
delay(800);
```

```
serv01.write(30);
```

```
delay(2000);
```

```
serv02.write(90);  
delay(500);  
serv01.write(90);  
delay(900);  
serv03.write(90);  
delay(20000);  
}
```

*/*Esta es la programación que utilizamos,
no tratamos cada servo por separado sino como un conjunto,
no contiene funciones en el loop para cada servo y así pueden funcionar
los servos a la vez*/*



fig. 2. Objeto cinético nº 2

Título: Objeto cinético nº2

Técnica: muelle, servo, microcontrolador

Edición: pieza única

Tamaño: 16x24x7 cm.

Año: 2015

Vídeo consulta pieza: <https://goo.gl/K556PY>

Pieza consistente en un muelle de colores colocado sobre un soporte abatible que se encuentra conectado a un motor que proporciona un movimiento oscilante a la pieza.

El recuerdo de la infancia de este objeto siempre va unido a las manos, de modo que en esta pieza la intención es separar esa conexión intrínseca entre el objeto y su manipulación, para convertirlo en algo que ya no es para el uso humano, si no solo para su observación.

De nuevo, en esta pieza el loop es el protagonista, tanto a nivel de movimiento como, en consecuencia, con el sonido que este produce. A través de esta repetición en bucle se genera una percepción del tiempo distorsionada, similar a la que tenemos cuando nos encontramos en una tienda o bazar, donde se reduce el peso del tiempo.

En la parte de la mecánica se aprendió que los servomotores no pueden estar un largo tiempo en funcionamiento continuo, ya que, como más tarde indicó el profesor del Máster AVM, Miguel Sánchez; los servomotores están pensados para modelismo y tras muchas horas de funcionamiento se pueden desgastar los engranajes y por lo tanto dejar de funcionar. Durante la exposición hubo fallo de varios servomotores que tuvieron que ser repuestos.

Programación:

En el “Objeto cinético nº1” y el “Objeto cinético nº2” la programación estaba dentro del mismo arduino para economizar materiales.

```
#include <Servo.h>
Servo myservo; //declaramos servo
int pos = 0; //variable para angulo de servo
int motor = 6; //declaramos el pin para el motor de los CDs
void setup() {
  //inicializar la comunicacion con el puerto serie
  Serial.begin(9600);
  pinMode(motor, OUTPUT); // declaras que el pin del motrfo es una salida
  myservo.attach(11); //declaras el pin del servo
  myservo.write(90); //el servo se inicializa en 90 grados
}
void loop()
{
  //motores CDs
```

```

analogWrite(motor, 200); /* elegimos la velocidad adecuada para los
motores,
no demasiada porque no se verían los colores de ellos*/
//servo muelle
for(pos = 80; pos <= 100; pos += 1) // el servo va de 80 a 100 grados
{
    // en pasos de 1 grado
myservo.write(pos); // le decimos al servo que vaya a la posicion de
la variable 'pos'
delay(15); // espera 15ms para que el servo vaya a la
posicion
}
for(pos = 100; pos>=80; pos-=1) // va de 100 a 80 grados
{
myservo.write(pos); // le decimos al servo que vaya a la posicion
de la variable 'pos'
delay(15); // espera 15ms para que el servo vaya a la
posicion
}
}
//para utilizar el servomotor utilizamos la libreria servo.
//para el movimiento del servo nos basamos en el ejemplo "sweep" de la
librería servo que viene por defecto con arduino.

```

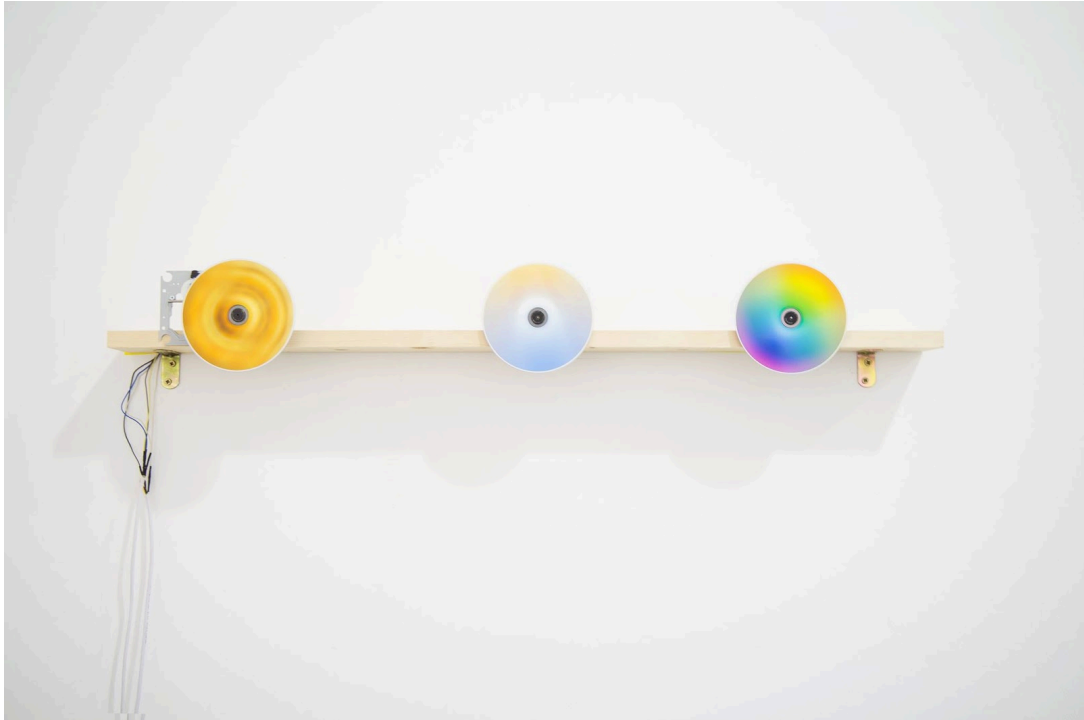


fig. 3. Objeto cinético nº1

Título: Objeto cinético nº1

Técnica: CDs, impresión digital, motores DC

Edición: pieza única

Tamaño: 55x12x7 cm.

Año: 2015

Vídeo consulta pieza: <https://goo.gl/y3jQyx>

Esta obra está formada por 3 CDs conectados a 3 lectores de CDs enganchados a un listón de madera. Los lectores de los CDs son motores de corriente continua y en los CDs están impresos unos filtros básicos de photoshop. Un microcontrolador arduino alimenta los motores de los Cds haciendo que estos giren de modo que los filtros impresos generen atractivos efectos visuales.

Esta pieza, se encuentra directamente relacionada con la obra cinética de Duchamp *Rotoreliefs* (1965), consistente en 6 discos de cartón impresos a ambos lados con dibujos litografiados.

En nuestra obra, estos discos son CD-ROM cuyas impresiones también crean en el espectador una ilusión de profundidad.

“Los rotorrelieves son un ejemplo de la investigación crítica sobre lo óptico realizada por Duchamp. El ojo cree percibir una profundidad que la mente sabe que no es tal.”¹³ se hace una explicación de este fenómeno en la obra de Duchamp.

Programación:

En el “Objeto cinético nº1” y el “Objeto cinético nº2” la programación estaba dentro del mismo arduino para economizar materiales.

```
#include <Servo.h>
Servo myservo; //declaramos servo
int pos = 0; //variable para angulo de servo
int motor = 6; //declaramos el pin para el motor de los CDs
void setup() {
//inicializar la comunicacion con el puerto serie
Serial.begin(9600);
pinMode(motor, OUTPUT); // declaras que el pin del motor es una salida
myservo.attach(11); //declaras el pin del servo
myservo.write(90); //el servo se inicializa en 90 grados
}
void loop()
{
```

¹³ LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL. *Rotoreliefs* (1965) < <http://www.laboralcentrodearte.org/es/recursos/obras/rotoreliefs-1965> > [Consultar: 29 de agosto de 2017]

```

//motores CDs
analogWrite(motor, 200); /* elegimos la velocidad adecuada para los
motores,
no demasiada porque no se verían los colores de ellos*/
//servo muelle
for(pos = 80; pos <= 100; pos += 1) // el servo va de 80 a 100 grados
{
    // en pasos de 1 grado
myservo.write(pos); // le decimos al servo que vaya a la posicion de
la variable 'pos'
delay(15); // espera 15ms para que el servo vaya a la
posicion
}
for(pos = 100; pos>=80; pos-=1) // va de 100 a 80 grados
{
myservo.write(pos); // le decimos al servo que vaya a la posicion
de la variable 'pos'
delay(15); // espera 15ms para que el servo vaya a la
posicion
}
}
//para utilizar el servomotor utilizamos la libreria servo.
//para el movimiento del servo nos basamos en el ejemplo "sweep" de la
librería servo que viene por defecto con arduino.

```



fig.4. Gorra con ventilador

Título: gorra con ventilador

Técnica: objetos encontrados, flexo

Edición: pieza única

Tamaño: 200x15x5 cm.

Año: 2015

Vídeo consulta pieza: <https://goo.gl/joD8nK>

Obra consistente en una cabeza de maniquí con una gorra que contiene un mini ventilador con placa solar que es activado por una lámpara, se encuentra situado sobre una mesa de escritorio que contiene diversos objetos de decoración casera.

Esta pieza es un claro ejemplo del ready made crudo del que hablamos con anterioridad, dado que su manipulación es mínima. En ella, no hay ningún mecanismo creado por nosotros, tan solo hemos recopilado objetos para enlazarlos. De este modo, un ventilador, cuyo existencia se

basa en la utilidad que tiene para el ser humano, se encuentra ahora sobre la cabeza de un maniquí, accionado a su vez por un flexo, en lugar del sol, que sería el accionador habitual de las mini placas solares que normalmente ponen en funcionamiento el ventilador. Así, se crea un disparate de conexiones entre objetos que generalmente permanecen separados mediante la descontextualización de su uso habitual.



fig. 5. Pollos vibradores

Título: Pollos vibradores

materiales: objetos encontrados, cuadro lenticular y motores vibradores

Edición: pieza única

Tamaño: 20x170x50 cm.

Año: 2015

Vídeo consulta pieza: <https://goo.gl/QVnfeC>

La pieza consiste en un cuadro lenticular de canarios bajo el que se encuentra una peana que sostiene unos huevos fritos de gominola, una

mini sartén y unos pollos de peluche que llevan insertados unos motores vibradores de teléfono móvil.

El público se acerca a esta obra con especial curiosidad, debido a la vibración de los pollos y su extremada suavidad.

Esta pieza es un homenaje al objeto, en ella surgen relaciones entre estos sin ningún mensaje o concepto latente que lo sustente. Su relación se basa en lo formal, se trata de pollos, huevos de gominola, una pequeña sartén y un cuadro de pájaros. Es una cadena donde cada eslabón tiene una naturaleza diferente, mezclando diferentes dimensiones, ya que hay tanto piezas tridimensionales como bidimensionales, también de diferentes materiales: peluche, gominola, metal...todo esto unido por el pollo y su traqueteo debido a la vibración constante de sus motores, que fueron introducidos en sus partes traseras.

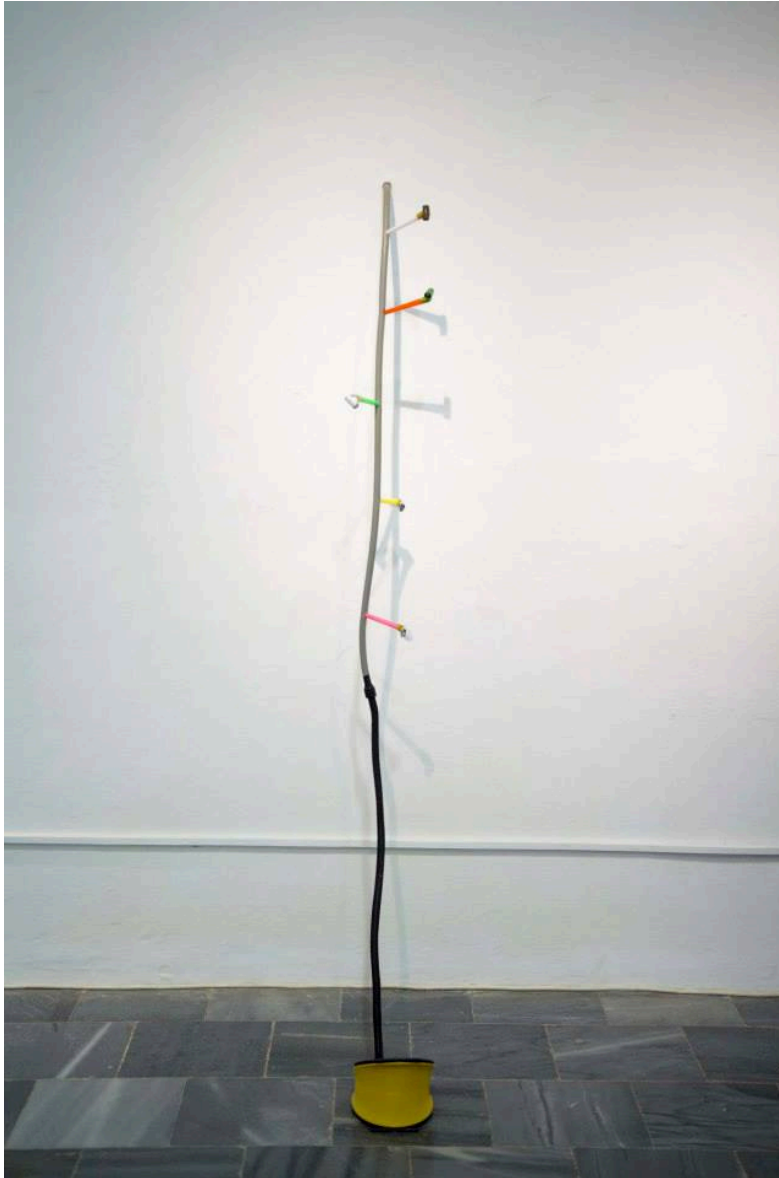


fig. 6. Objeto sonoro nº2

Título: Objeto sonoro nº2

Técnica: hinchador, matasuegras, manguera

Edición: pieza única

Tamaño: 20x170x50 cm.

Año: 2015

Vídeo consulta pieza: <https://goo.gl/bDnsm2>

Pieza interactiva formada por 5 matasuegras unidos por un tubo de ducha y conectados a un hinchador que se encuentra colocado en el suelo.

El usuario ha de pisar el hinchador de modo que active los matasuegras a través del aire, que se estirarán creando su sonido característico ofreciendo al mismo tiempo sus colores al desenroscarse.

Se crea un juego en el que la reacción consiste en una activación visual y sonora del objeto accionada por el usuario que se recrea en su acto propulsor.

Así, se genera un juego entre esta pieza y Objeto sonoro nº3, de modo que se crea una conversación entre los sonidos que ambas piezas producen al ser activadas. Conversación sonora que se suma al amalgama de sonidos que pueblan la sala. De este modo, como hablábamos antes, al igual que en un mercado, los puestos que se encuentran distanciados unos de otros se encuentran a su vez unidos por el conjunto sonoro que se comporta como un gen cohesionador que lo sustenta.



fig. 7. Objeto sonoro nº3

Título: Objeto sonoro nº3

Técnica: hinchador, objetos silvadores, manguera

Edición: pieza única

Tamaño: 50x90x180 cm.

Año: 2015

Vídeo consulta pieza: <https://goo.gl/Qog2KB>

Pieza interactiva compuesta por bomba de aire y diferentes juguetes silbadores conectados a través de tubos y mangueras. El usuario se vale de las bombas de aire (hinchadores manuales) para hacer silbar a los diferentes muñecos.

Esta es la pieza de la que hablábamos antes que se encuentra en relación con el Objeto sonoro nº2. Destaca la diferente disposición de estos, ya que, por un lado esta pieza se extiende de manera orgánica por el suelo, mientras que su compañera, se eleva vertical pegada a la pared.

De este modo, dos piezas que se encuentran íntimamente relacionadas, tanto por sus materiales, conceptos y su interactividad conquistan a su vez el espacio desde diferentes planos.



fig. 8. Cuadro observador

Título: Cuadro observador

Técnica: objeto encontrado, mecanismo juguete

Edición: pieza única

Tamaño: 15x70x50 cm.

Año: 2015

Vídeo consulta pieza: <https://goo.gl/4vqYL7>

Pieza consistente en un cuadro que representa un retrato, este ha sido intervenido eliminando los ojos del rostro pintado y sustituyéndolos por unos ojos de juguete que están provistos de movimiento oscilante.

Los ojos añadidos al cuadro se mueven mediante una serie de engranajes conectados a un motor de corriente continua que se alimenta a través de un transformador conectado a la toma de luz.

El cuadro se trata de un retrato pintado al óleo con un carácter solemne y casposo que se ve ridiculizado por los ojos de juguete que miran de lado a lado, pestañean y observan al espectador.

Hay una reminiscencia aquí a las primeras vanguardias que basaban sus obras en el humor, teniendo como ejemplo el bigotito que le pintó Duchamp a la Gioconda.

Por otro lado, también se plantea en esta pieza la idea del intercambio de papeles entre el espectador y la obra, que generalmente se encuentra pasiva e inerte frente a la mirada observadora del espectador, siendo en este caso lo contrario: el cuadro observa al espectador atónito. En referencia a esto, en el monográfico que Metrópolis dedicó a Hito Steyerl con motivo de su exposición "Duty-Free Art"¹⁴, Hito menciona la posibilidad de un futuro en el que al entrar en un museo son las obras de arte quienes observan a los espectadores y al verlos cambian su apariencia para satisfacerlos de alguna manera.

En relación a la instalación, el espectador encuentra el cuadro frente a él cuando entra a la estancia en la que se encuentra, de este modo se siente atraído por sus ojos móviles que lo invitan a formar parte de la observación activa de la instalación.

Composición de retratos intervenidos y relojes de aguja. Se crea un espacio que genera una especie de incertidumbre de una forma visual y sonora. Esta sensación de inquietud, se origina principalmente a través de la mirada desorbitada de las figuras y es aumentada por la sensación sonora del tic-tac de los relojes, pero paradójicamente, también se hace más liviana por el toque ácido y de humor que producen unos ojos caricaturescos en unos retratos con un carácter solemne como los que se eligen para esta pieza.

¹⁴ RTVE. *Metrópolis. Hito Steyerl*.
<http://www.rtve.es/alacarta/videos/metropolis/metropolis-hito-steyerl/3512578/> [Consulta: 12 de agosto de 2017]

En la obra Cuadro observador, se refleja ese aire de irracionalidad y humor, al despoblar de toda seriedad a una serie de pinturas de corte figurativo y tradicionalista, en los cuales se representan diferentes retratos técnica al óleo. Los cuadros están intervenido, mediante esa transformación se produce un cambio de significado.

Se recortan los ojos representados en el lienzo y se cambian por los de un muñeco. El cuadro parece que mira hacia los lados observando la zona, haciendo un guiño a todas esas películas e historias en las que aparece un cuadro misterioso que miraba siguiendo al individuo.

Y en lo que a nuestro estudio concierne, de cuanto aduce Parreño nos interesa subrayar lo que a continuación de ese razonamiento sigue: *“todo esto lo sabían los airados artistas de las primeras vanguardias, y prueba de ello son las grandes dosis de humor que inyectaron en sus creaciones. El bigotito que Duchamp le pintó a la Gioconda basta como prueba”*¹⁵

En la obra "Cuadro observador", se refleja ese aire de irracionalidad y humor, al despoblar de toda seriedad a una pintura de corte figurativo y tradicionalista, en la cual está representado el retrato de una señora. El cuadro fue intervenido en su fisionomía, mediante esa transformación se produce un cambio de significado.

Se recortaron los ojos representados en el lienzo y se cambiaron por los de un muñeco. Haciendo dos cortes circulares en la zona en la que estaban pintados los ojos e introduciendo en su lugar unos ojos de juguete que se movían gracias a un mecanismo creado a partir de un motor y diferentes engranajes.

El cuadro parece que mira hacia los lados observando la zona, haciendo un guiño a todas esas películas e historias en las que aparecía un cuadro misterioso que miraba siguiendo al inquilino.

¹⁵ PARREÑO, J M. (2016) *Un arte desconocido*. Autor- editor: Madrid. Pág. 92

Este cuadro fue encontrado en el rastro, ahí los vendedores rompen los objetos que no despachan y van a dejar abandonados, así la gente que va a recoger las sobras se encuentran que están deterioradas. Este en concreto tenía un roto en la tela lo que hace tener un carácter más violento y frío y se crea un contraste más grande con los ojos de juguete.



fig. 9. Automatismo fotográfico

Título: Automatismo fotográfico

Técnica: objeto encontrado, mecanismo juguete

Edición: pieza única

Tamaño: 15x70x50 cm.

Año: 2015

Vídeo consulta pieza: <https://goo.gl/3ZRVWL>

Pieza consistente en un álbum giratorio formado por 8 fotografías analógicas de pequeño formato. Este está fijado a la pared por una estructura de hierro y un cilindro de cartón que sostiene las fotografías permitiendo que estas giren mediante un servomotor conectado al microcontrolador arduino.

Las fotos son capturas de la cotidianidad a modo de diario del autor.

De este modo, se hace una reflexión sobre la temporalidad y la fotografía, ya que las capturas suponen un alto en el tiempo, algo atemporal y único, así, en este álbum giratorio las fotos se vuelven a reinsertar en el tiempo ya que de nuevo están girando y sucediéndose unas a otras impidiendo que las contemples del modo en el que estas acostumbrado.

La programación va junto con la de la obra Objeto sonoro N°4

```
#include <Servo.h>
```

```
Servo servoFotos, servoCarraca; // Crea un Objeto servo
```

```
int posicion; // Variable de la posicion del servo
```

```
void setup()
```

```
{
```

```
servoFotos.attach(11);
```

```
servoCarraca.attach(9);
```

```
}
```

```
void loop()
```

```
{
```

```
servoFotos.write(82);
```

```
servoCarraca.write(80);
```

```
}
```



fig. 10 . Objeto sonoro nº4

Título: Objeto sonoro nº4

Técnica: objeto encontrado, servomotor

Edición: pieza única

Tamaño: 15x70x50 cm.

Año: 2015

Vídeo consulta pieza: <https://goo.gl/vqMxZM>

Esta pieza consiste en una rueda postillón exenta del bastón, que se encuentra conectada a un servomotor que la hace girar.

Al igual que en su funcionamiento habitual, a través de los giros, en este caso motorizados, se crean unos sonidos al agitarse los sonajeros que se encuentran en su interior.

La idea consiste en extraer su función original y automatizarla, es decir, darle un carácter mecánico a un objeto muy simple y rudimentario que

para su activación precisa de la manipulación humana. Se trata de una crítica a la masiva automatización de la vida.

La programación va junto con la de la obra Automatismo fotográfico

```
#include <Servo.h>
```

```
Servo servoFotos, servoCarraca; // Crea un Objeto servo
```

```
int posicion; // Variable de la posicion del servo
```

```
void setup()
```

```
{
```

```
servoFotos.attach(11);
```

```
servoCarraca.attach(9);
```

```
}
```

```
void loop()
```

```
{
```

```
servoFotos.write(82);
```

```
servoCarraca.write(80);
```

```
}
```



fig. 11. Audiovisuales

Título: Audiovisuales

Técnica: material audiovisual

Edición: pieza única

Tamaño: 15x70x50 cm.

Año: 2015

Vídeo consulta pieza: <https://goo.gl/tU91oq>

<https://goo.gl/CMPqNk>

Vídeo consulta audiovisuales: <https://goo.gl/HjoS3g>

<https://goo.gl/pz4y8i>

<https://goo.gl/jRmm2m>

<https://goo.gl/hsKzHc>

Conjunto de audiovisuales sobre diferentes formatos, proyección y televisiones que generan una composición a diferentes alturas proporcionando visiones cotidianas que se suceden en loop. Los audios

se solapan creando un manto de sonido que cubre toda la sala entrelazándose con el resto de sinfonías automátatas.

En primer lugar, la proyección se encuentra dominando este espacio por su gran tamaño. Se trata de una proyección que va desde el suelo, teniendo el proyector apoyado directamente en este. Consiste en una grabación en bucle de unos pies, en chanclas y calcetines, bailando un derivado de break dance.

Justo a su derecha se encuentra una televisión pequeña en la que hay un video en el que se ven unas manos con un fajo de billetes que se mueven imitando el vuelo de un pájaro. La imagen se encuentra en el interior de una estrella que sigue el movimiento de la mano dejando lo que la rodea en oscuridad. Aquí se hace referencia al conocido dicho “El dinero vuela”.

A continuación, en una televisión más grande, también apoyada en el suelo, se reproduce un video de una gallina que va andando y cada cierto tiempo pone un huevo de plástico. En la esquina derecha inferior se encuentra ubicada la gallina del video, que es de juguete, a la cual sometimos a un circuit blending para que fuese a la fuente de alimentación de toma de luz a través del transformador y no necesitase pilas. Al principio, la gallina avanzaba hacia la pantalla hasta chocarse con ella sin descanso, de este modo chocándose contra su propio video, al cabo de un par de semanas se estropeó el mecanismo de la gallina y quedó cadente de movimiento. Por último, en una pantalla pequeña se reproduce un video grabado en el Arco del Triunfo de Barcelona en el que se ve a una niña bailando, este baile es producido por unos artistas callejeros que hacían piruetas y ponían música para amenizar, de este modo el público observaba a los artistas, pero lo que nos llamó la atención fue esta niña a quien nadie prestaba atención.



fig. 12. Mopa motriz

Título: Mopa motriz

Técnica: motores paso a paso, mopa

Edición: pieza única

Tamaño: 40x15x5 cm.

Año: 2015

Vídeo consulta pieza: <https://youtu.be/dqU2dXR--30>

Objeto encontrado, peculiar por su color vibrante y su forma compuesta por filamentos gruesos.

La pieza consiste en una mopa de limpieza de color verde fosforito que se encuentra sobre el suelo y en la que tres motores de microondas, a través de unas manivelas, generan giros que se transforman en movimientos hipnóticos en los filamentos de la mopa. Estos movimientos recuerdan a los de una anémona marina.

Esta pieza forma parte de una posterior exposición en la que se continuo este proyecto, fue expuesta en el XVII Call Luis Adelantado 2015.

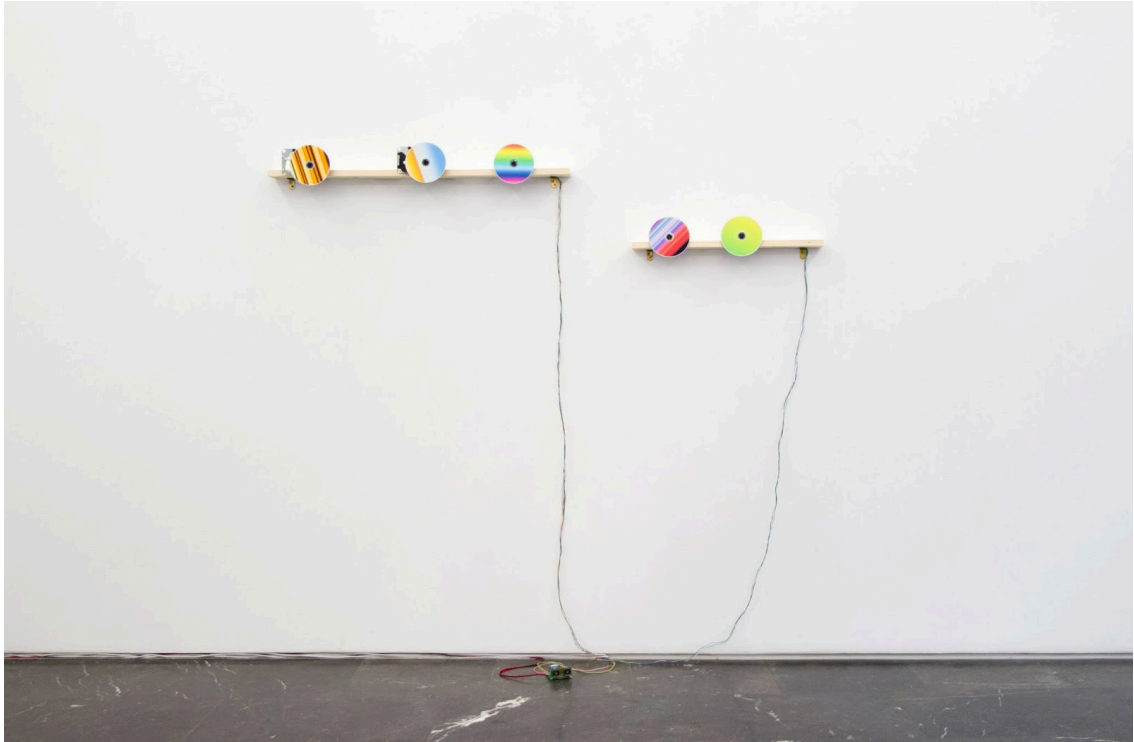


fig. 13. Objeto cinético nº1 2.0

Título: Objeto cinético nº1 2.0

Técnica: CDs, impresión digital, motores DC, sensor proximidad, microcontrolador

Edición: pieza única

Tamaño: 55x12x7 cm.

Año: 2015

Vídeo consulta pieza: <https://youtu.be/8D2629QI-QU>

Esta obra, es un remake de la pieza “Objeto cinético nº1”, a la que se añade interacción por medio de un sensor de movimiento de ultrasonido. Este sensor es un cebek i 78, el cuál se activa sin necesidad de programación.

Cuando el usuario pasa por delante de la obra los motores se activan y comienzan a girar accionando los CDs y generando los efectos visuales de los que hablamos al definir la pieza original.

Esta pieza también forma parte de una posterior exposición en la que se continuo este proyecto, fue expuesta en el XVII Call Luis Adelantado¹⁶2015.

¹⁶ XVII Call Luis Adelantado 2015
Luis Adelantado Valencia, del 9/7/2015 al 11/9/2015.
Obra por Ainhoa Salas y Guillermo Lechón. Galería Luis Adelantado (Valencia). Comisario, Olga Adelantado.

4. EVENTOS EXPOSITIVOS

Esta instalación fue pensada para la Exposición colectiva PAM! PAM! en el Centre del Carme en Mayo de 2015. En la que fuimos seleccionados Ainhoa Salas y yo. A través de esta exposición continuamos el proyecto en una nueva muestra en la que fuimos seleccionados, el “XVII Call Luis Adelantado 2015”.

4.1. Antecedentes

Anteriormente, Ainhoa Salas y yo realizamos otros proyectos que desencadenaron la presente instalación. A continuación mostramos las más importantes.



fig. 14. Escenas

Título: Escenas

Técnica: televisión, potenciómetro, microcontrolador

Edición: pieza única

Tamaño: 150x170x150 cm.

Año: 2014

Vídeo consulta pieza: <https://youtu.be/DOmWjjFjSWQ>

Instalación interactiva que pone en relación el sonido con el tratamiento de la imagen. A través de una clavija manipulable que el usuario puede girar se van creando variaciones tonales tanto en la parte gráfica como en la sonora.

Atraídos por el arte cinético, el movimiento continuo, las máquinas de dibujo automático, los bucles y rutinas de movimiento, la inestabilidad y los procesos azarosos; planteamos una obra interactiva para jugar con el color y el sonido, creando atmósferas variables.

Interesados también en el proceso de creación y manipulación de la pieza por parte del espectador, le hacemos partícipe de ésta.

En esta obra comenzamos a adentrarnos en el mundo del loop y el efecto hipnótico, las tonalidades de alta saturación, así como con los interactivos, todo de una formas más digital.

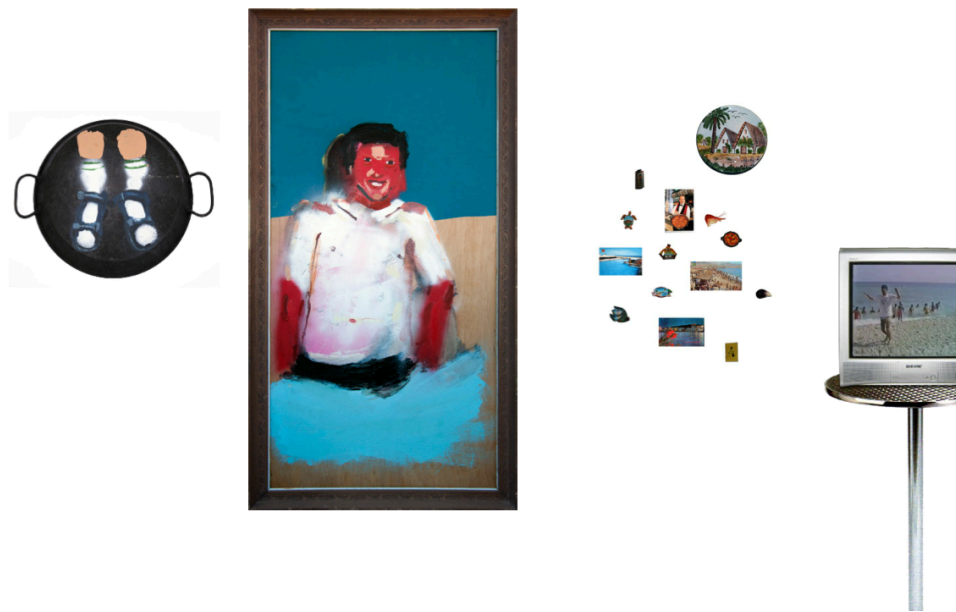


fig. 15. Beach party

Título: Beach party

Técnica: pinturas, souvenirs, televisión, imán, reproductor dvd, objetos

Edición: pieza única

Tamaño: 150x200x150 cm.

Año: 2014

Vídeo consulta pieza: <https://youtu.be/sGDRkzr3UIY>

Obra que habla de la parte más disoluta del Mediterráneo. En esta ocasión buscamos las imágenes o momentos más kitsch y crápulas, creados por el turismo masivo y los estilos de vida más marrulleros. Esto nos inspira para crear un esperpento que concentra esa visión en una pequeña muestra.

Se presentan un personaje quemado por el sol, chanclas con calcetines pintadas sobre una paella, diferentes objetos kitsch como imanes con forma de paella o distintos mariscos y postales con imágenes típicas de la costa, además de una televisión en la que se reproducen videos caseros

que los veraneantes extranjeros han grabado en sus vacaciones, el espectador puede manipular y distorsionar la imagen, enfatizando así el toque ácido de la pieza.

Para las pinturas se han utilizado técnicas como óleo, esmalte, pintura plástica y espray. Los objetos son *souvenirs* que encontramos en las tiendas dedicadas a ellos y los videos son metraje encontrado (found footage).

4.2. Exposición PAM! PAM!, 2015

4.2.1 Espacio expositivo

Una de las salas superiores del claustro renacentista y, en 2015, en la Sala Ferreres del Centre del Carme.



fig. 16. Centro del Carmen

4.2.2 Comisariado

Greta Alfaro, Johanna Caplliure, Elena Vozmediano, Olga Adelantado, Rosa Santos, Ana Portaceli, Moisés Mañas y Ricardo Forriols.

4.2.3. Texto

El profesor de la Facultad de Bellas Artes de San Carlos en la Universidad Politécnica de Valencia, José Luis Clemente encargado de la organización del PAM dedicó unas palabras en el catálogo del PAMPAM! 2015 a este proyecto:

“Desde la precariedad, Anihona Salas y Guillermo Lechón presentan el proyecto Automatismos, chismes, cacharros y cachivaches (2015), una instalación en la que todo se mueve, mires donde mires; donde el sonido va de un lado a otro para confundirlo todo y donde todo es sinécdoque. Como si se tratara de un espacio dadaísta, en esta instalación se acumulan todo tipo de elementos: chismes, cacharros y cachivaches, como indica el título para que no haya confusión, aunque todo sea un desconcierto. Desde la tómbola o la tienda de chinos, juguetes y artilugios absurdos se ponen en movimiento sin razón aparente, cada uno por su lado, hasta provocar el más agudo de los estrabismos. Así lo advierte, desde una posición de privilegiado voyeur, un retrato pintado con esmero del que arrancan unos ojos que lo controlan todo. Porque estos ojos no paran. Van de un lado a otro girando sobre sí mismos, como poseídos por un ritmo que todo lo hacer girar. Hay mucho de rotative duchampiana, tanto como de Picabia, de Jarry o de Kafka.

En el suelo y en las paredes, sobre una mesa, en una balda o en una peana, pollitos que mal andan, gallinas que ponen huevos, discos y anillos multicolores que ruedan y ruedan, y van de un lado a otro, fotografías que giran sobre si mismas sin llegar a ser cine, hamburguesas hinchables y matasuegras, sobre el telón de fondo de vídeos y proyecciones, la sinrazón lo anima todo. Un automatismo que debe tanto a Dadá como al surrealismo, que tiene tanto que ver son el funk art como con lo outsider y marginal. Un automatismo que no se detiene en la escultura, ni en la pintura, ni en la fotografía, ni en el vídeo, porque lo descompone todo para pervertir su buen nombre y las buenas formas, los usos y costumbres de un arte puesto en cuestión. Y ahí aparece, no sin ironías, lo abyecto, lo controvertido y lo inadecuado, cuando Anihona

Salas y Guillermo Lechón son confesos creyentes del sentencia arte y vida.

Hay mucho juego, tanto como de exceso, en lo precario, en lo inconstante y en la inestabilidad, en lo barato, descuidado y vulgar, en un espacio de adulteraciones y contrasentidos que forzosamente trasciende lo retianiano, para que el arte sea experimentado, para ser vivido. Porque finalmente de eso se trata, de retazos de vida, de sueños, de ansias, de búsquedas y encuentros que se ponen a disposición del público, para que el público participe y lo haga suyo, si no entra en un estado catatónico.”

4.2.4 Clipping

Aquí hemos seleccionado algunas de las notas de prensa que dedicaron a nuestro proyecto Automatismos, chismes, cacharros y cachivaches dentro de la exposición colectiva PAMPAM! 2015 algunos medios:

http://muestrapam.org/?page_id=2006

<http://www.upv.es/entidades/BBAA/infoweb/fba/info/961315normalc.html>

<http://www.arteinformado.com/agenda/f/pam-pam-106992>

<http://www.m-arteyculturavisual.com/2016/07/27/pam-pam/>

<https://www.youtube.com/watch?v=8iU8u8YwLsw>

4. 3. Exposición colectiva XVII Call Luis Adelantado 2015.

4.3.1 Espacio expositivo

La exposición fue realizada en la galería Luis Adelantado, Galería de arte de Valencia.



fig. 18. Galería Luis Adelantado

4.2.2 Comisariado

“Para la décimo séptima edición de Call (Convocatoria internacional de jóvenes artistas), se han seleccionado 18 propuestas de las más de 500 presentadas. La selección de los artistas participantes ha estado a cargo de la directora de la galería Luis Adelantado (Valencia), Olga Adelantado. La exposición concluyó el pasado 10 de septiembre. El recorrido artístico de los participantes es muy diverso y plural, como sus medios con los que

se expresan. Abarcan desde la fotografía, el dibujo, la pintura, la intervención, el collage, la instalación o el objeto escultórico”.¹⁷

4.2.3 Clipping

Aquí hemos seleccionado algunas de las notas de prensa que dedicaron a nuestro proyecto de la exposición colectiva XVII Call Luis Adelantado 2015 en algunos medios:

<https://www.upv.es/entidades/BBA/infoweb/fba/info/917959normalc.html>

<http://infoenpunto.com/not/16231/-lsquo-xvii-call-rsquo-arte-joven-en-la-galeria-luis-adelantado/>

<https://www.laventanadelarte.es/exposiciones/galeria-luis-adelantado/comunidad-valenciana/valencia/xvii-call/7850>

<http://www.dximagazine.com/2015/09/16/call-2015-luis-adelantado/>

<http://www.makma.net/call-17-anos-18-propuestas/>

<http://www.plataformadeartecontemporaneo.com/pac/call-2015-convocatoria-internacional-de-jovenes-artistas/>

¹⁷ AUTOR o ENTIDAD. Título en cursiva. [Consulta: fecha] [personal o institucional] THE UNIVERSITY OF CHICAGO.

5. CONCLUSIONES

Con este proyecto hemos comprendido y aplicado muchos de los conocimientos aprendidos en el master de Artes Visuales y Multimedia como electromecánica, programación de Arduino así como el montaje de piezas.

En cuanto a la metodología, comenzamos planteando una instalación donde el objetivo es conseguir hacer del espectador algo más que un simple observador, llevándolo a involucrarse participando con la obra.

A continuación, hemos hecho una revisión de facetas del arte que han trabajado con el concepto del humor, que se encuentra omnipresente en nuestra instalación. La forma en que otros artistas de vanguardia han usado los objetos, es similar a la manera en que nuestras obras surgen, utilizando la apropiación como principal recurso.

Por otro lado, nos hemos detenido en la instalación como medio artístico analizando sus características y su forma de manifestación, concluyendo que este es el formato más adecuado para la experiencia inmersiva que estábamos buscando, a pesar de vivir en el auge de las nuevas tecnologías y la omnipresencia de internet, donde no hay experiencia directa.

Además, hacemos un estudio del arte cinético y cómo este favorece la participación de los espectadores.

Una vez asentado el marco teórico, hemos definido la instalación así como las piezas que la forman paralelamente a la explicación de la programación informática que muchas de las piezas contienen.

El resultado de esta investigación ha sido altamente gratificante, ya que, pese a algunas nimiedades, las piezas y sus motores funcionaron a la perfección. Por otro lado, el estudio teórico que hemos realizado paralelamente, ha sido de gran ayuda tanto para esta investigación como para futuros proyectos.

A partir de este proyecto, surgió un interés por las mecánicas simples, así como el cinetismo. De este modo, planteamos nuevas investigaciones

relacionadas, centrándonos especialmente en el Arduino y la interactividad.

Finalmente, podemos concluir que la elaboración de este proyecto ha sido de gran importancia, ya que nos ha proporcionado más conocimientos sobre el microprocesador Arduino, así como de mecánica, motores y circuitos, que hemos introducido en las piezas entrelazando así la creación escultórica y pictórica con otros medios.

6. BIBLIOGRAFÍA

GÓMEZ HARO, L. (2008). *Las especies del humor en el arte contemporáneo. Derivas del humor en la modernidad*. Dra. Marina Pastor Aguilar. Tesis. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. p.15

READ, HERBERT. (1967) *Arte y alienación*. Buenos Aires, Editorial proyección. p. 14

BOURRIAUD, NICOLAS. (2009) *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora. p.29

SANCHEZ, ARGILÉS. (2006). *Aspectos teóricos de de la instalación contemporánea*. Madrid. Tesis. Universidad Autónoma de Madrid. p. 3

Arte cinético latinoamericano y sus relaciones con el arte electrónico. Agosto 2013. N°161. Argentina. p. 2.

LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL. *Rotoreliefs* (1965) < <http://www.laboralcentrodearte.org/es/recursos/obras/rotoreliefs-1965>> [Consultar: 29 de agosto de 2017]

RTVE. *Metrópolis. Hito Steyerl*. <http://www.rtve.es/alacarta/videos/metropolis/metropolis-hito-steyerl/3512578/> [Consulta: 12 de agosto de 2017]

PARREÑO, J M. (2016) *Un arte desconocido*. Autor- editor: Madrid.

DAN CAMERON, (1995). Cocido y crudo. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.