

## HACIA UN ARTE DE LA EMOCIÓN

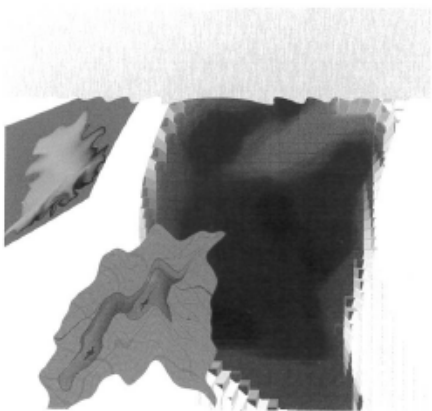
María Josefa Agudo Martínez

Profesora titular de la Universidad de Sevilla  
Departamento de Expresión Gráfica Arquitectónica

mjagudo@us.es

### RESUMEN

La tríada arte-ciencia-tecnología tiene una larga trayectoria histórica. Así lo demuestran ejemplos conocidos como los dibujos genéricos de máquinas de Villard de Honnecourt en el s. XIII, o los más famosos aún de las máquinas de Leonardo da Vinci. En relación con la idea de colaboración artística, el músico y compositor Richard Wagner acuñó, hacia la segunda mitad del s. XIX, el término *Gesamtkunstwerk*, que puede traducirse como "Obra de arte total", quería así plantear un novedoso modelo de ópera en el que pudiera hacerse realidad la síntesis de todas las artes. Por otro lado, en relación con las nuevas tecnologías, el informático y arquitecto Nicholas Negroponte fundó en 1967 junto a Leon Groisser el MIT's Architecture Machine Group y posteriormente el MIT Media Lab (1983); este último está dedicado a proyectos de investigación en los que convergen la idea de diseño, internet y tecnología. En la misma línea, el Net-Art aboga por la hipertextualidad y sobre todo la interactividad en la red, mediante la utilización del soporte digital y con innumerables posibilidades, muchas de las cuales están aún por explorar. Un nuevo paradigma que viene a poner en cuestión el concepto de arte.



- [1] M. J. Agudo-Martínez. 13:17, 2017
- [2] M. J. Agudo-Martínez. 13:29, 2017

### Arte versus máquina

Tradicionalmente la razón y el sentimiento parecen pertenecer a territorios inco nexos. Sin embargo, merece la pena reflexionar sobre el hecho más que evidente de que la triada arte-ciencia-tecnología tiene una larga trayectoria histórica. Así lo demuestran numerosos ejemplos de artistas que dibujaban, esculpían o construían edificios y diseñaban máquinas de manera simultánea. Pueden servir de ejemplo algunos dibujos de máquinas de Villard de Honnecourt (s. XIII), o los más famosos aún de Leonardo da Vinci, en su faceta como ingeniero e inventor. En la misma línea y en relación más estrecha con el arte, el *Underweysung der messung* (1525) o perspectiva de Alberto Durero fue ideado como la concreción real de una auténtica "máquina para dibujar". De lo anteriormente expuesto se deriva, en parte, el tema de la colaboración interdisciplinar, habida cuenta de que estamos en un mundo especializado en el que ha dejado de tener cabida el artista total. Así lo manifestaba el famoso arquitecto suizo Le Corbusier, en su obra *Vers une architecture* (1923) al postular su ideal de vivienda como «*machine à habiter*» (Corbusier, 1958:9). Se trataba, no sólo de una auténtica exaltación de la obra de los ingenieros en relación con la tecnología de la época, sino que, de forma más o menos explícita, Le Corbusier estaba además planteando que la Arquitectura «necesita la atención de los artistas», en una deseable (por enriquecedora) colaboración conjunta. Redundando en esta misma idea de colaboración artística, el músico y compositor Richard Wagner

había acuñado, hacia la segunda mitad del s. XIX, el término *Gesamtkunstwerk*, que puede traducirse como "Obra de arte total". Quería así plantear un novedoso modelo de ópera en el que pudiera hacerse realidad la síntesis de todas las artes. Así, se hizo construir su propio teatro de ópera, el *Festspielhaus* de Bayreuth como claro reflejo de su pensamiento musical. Es curioso como las vanguardias históricas retomarían esta idea y harán que la música se integre con el resto de las artes de forma casi natural, con una culminación especial en la figura de John Cage.

En este sentido, curiosamente existe toda una tradición centro-europea de colaboración que, sin duda, se remonta a la Edad Media con la construcción de las catedrales góticas. Claro ejemplo de ello es el libro *Alpine Architektur* (1919) (Taut, 2011:18) del arquitecto expresionista Bruno Taut, una propuesta utópica de ciudad de cristal en los Alpes que debía ser construida por la comunidad de sus propios habitantes. De igual forma, el proyecto de land art de Joseph Beuys *7000 Eichen – Stadtverwaltung statt Stadtverwaltung* (1982) para la Documenta VII de Kassel abogaba por un arte participativo que pretendía hacer realidad su máxima «todo hombre es un artista» (Klüser, 2006:10). Hay que comentar al respecto el doble matiz de colaboración de las artes y colaboración del público, e incluso del prosumer (productor consumidor).

En esta tradición, derivada de la Revolución Industrial inglesa del s.XVIII y sus consecuencias económicas, sociales y artísticas, cabe mencionar también la famosa disputa ideológica, en el seno del Deutscher Werkbund (Campbell, 1987:18), entre Hermann Muthesius, defensor de la máquina y de un racionalismo a ultranza y Henry van de Velde, artista fundador del Art Nouveau (Schwartz, 1996:11) en Bélgica y partidario de una síntesis de las artes. Esta rivalidad pareció superarse en la Bauhaus, la escuela de arte y tecnología, internacional e interdisciplinar, heredera del Werkbund y fundada en 1919 por Walter Gropius. En el seno de la misma afloraron sin embargo algunas posturas "ideológicamente" enfrentadas, como las de Johannes Itten y el propio Gropius. Una obra emblemática producida en la Bauhaus es la "máquina" de Lászlo Moholy-Nagy titulada *Modulador espacio-luz* o *Modulador espacio-temporal* (1922-30) (Moholy-Nagy, 1976:76), una escultura sinestésica movida por un motor que producía sonidos y efectos cambiantes de iluminación. Se trataba, en definitiva, de un intento por suprimir la jerarquización de las artes. Marinetti (Perloff, 2009:22) suponía una exaltación de la "belleza de la velocidad", con la famosa comparación entre un coche de carreras y la Victoria de Samotracia; e igualmente (Pizza, 2014:59) se refería a la "muerte del tiempo y del espacio" a la vez que identificaba la idea de museo con la de cementerio, haciendo mención expresa a la Gioconda. Igualmente, Antonio Sant'Elia, en el *Manifiesto de la Arquitectura futurista* (1914) (Greene, 2014:24), expresa su fascinación por la tecnología y por los nuevos materiales industriales de construcción. El maquinismo también fue defendido con entusiasmo por el Constructivismo Ruso. En el *Manifiesto Realista* (1920), Naum Gabo y Antoine Pevsner hacían alusión al artista como propagandista en la

nueva realidad social, pero sobre todo a un mundo nuevo en el que el arte estaría inmerso en la vida. Se trataba de un arte eminentemente espacial, caracterizado por el utilitarismo (técnica) o la abstracción (geometría) y con el que se pretendía expresar el espíritu del colectivismo. Una de sus obras más conocidas es el *Monumento a la Tercera Internacional* (1919) de Vladímir Tatlin, una escultura-máquina dotada de movimiento real. Sin embargo, esta euforia maquinista va a decaer tras el desencanto producido con las consecuencias devastadoras de la I Guerra Mundial. Es por ello que el Dadaísmo fuese un movimiento especialmente irónico y mordaz; cabe citar como ejemplo de ello la serie de Francis Picabia, iniciada hacia 1915, de las "mecanomorfias" o "retratos de máquinas", así como su pintura de 1919 *Enfant carbureteur*. Curiosamente, el primer *ready-made* (Moore, 1988) de Marcel Duchamp es una máquina absurda titulada *Roue de bicyclette* (1913) (Mundy, 2008). Por otro lado, junto a Picabia, las *Rotativas* de Duchamp como *Rotative Plaques Verre. Optique de Précision* (1920) o *Rotative demi-sphère* (1925) forman parte de las máquinas inútiles, surgidas por el ya mencionado desencanto tecnológico tras la contienda bélica. Otro dadaísta que abordó el tema de la máquina fué Raoul Hausmann con ejemplos notorios como su emblemática obra *L'esprit de notre temps, tête mécanique* (1919) pero sobre todo con su proyecto de artefacto sonoro *Optófono* (1920).

Un heredero directo del Dadaísmo es el artista Jean Tinguely, uno de los máximos representantes del arte cinético, con sus "máquinas escultura" o "metamecánicas", con obras señeras como *Homage to New York* (1960), una máquina auto-destructiva, o *El cíclope* (1969) en Milly-la-Forêt, así como numerosas obras públicas como *Heureka* (1964) o *Fuente Tinguely* (1977) en Basilea y *Fuente Stravinsky* (1982) (Saint-Phalle, 2007:9) en París. Otro ejemplo de artista que utilizó medios tecnológicos desde el principio de su carrera es Bruce Nauman, si bien en esta ocasión utilizando como material luces de neón y con un enfoque lúdico y experimental al mismo tiempo, con obras como *A Rose Has No Teeth* (1966) o *Performance Corridor* (1969). También en la estética de la máquina, si bien en el ámbito de la Arquitectura y con una estética Pop Art, hay que mencionar las propuestas utópicas del grupo inglés Archigram (Thomsen, 1994:126), entre las que destacan los proyectos *Plug-in-City* (1964) de Peter Cook, *The Walking City* (1964) de Ron Herron o *The Instant City* (1964) de Jhoana Mayer, así como las propuestas no menos futuristas del grupo Superstudio como *Continuous Monument* (1969) (Spiller, 2006:90) o las megaestructuras del grupo Archizoom (Gargiani, 2007:19).

Sin embargo, será el movimiento Fluxus, al cual no se le ha prestado aún la atención que merece, el encargado de unir definitivamente el arte y la tecnología, con artistas clave como Nam June Paik, el padre del video-arte (Kuspit, 2006:12), autor de obras señeras junto a Charlotte Moorman (Sentis, 1994:21) como *Robot K-456* (1964) o *TV Bra for living sculpture* (1967) y otras como *Global groove* (1973) o *Global Encoder* (1973). Junto a él hay que mencionar sobre todo a Wolf Vostell con obras de videoarte como *Sun in Your Head* (1963), *E.d.H.R.* (1968) o *Happening*

*Auto-Fieber* realizado en Berlín en 1973. Hay que mencionar además que el arte vive un momento estelar con el *Happening* de John Cage (Goldberg, 2002:23) en 1952 en el Black Mountain College.

### Media Lab y Ciberespacio

En relación con las nuevas tecnologías, el informático y arquitecto Nicholas Negroponte fundó en 1967 junto a Leon Groisser el MIT's Architecture Machine Group y posteriormente el MIT Media Lab (1985), ambos como propuestas de laboratorios de arquitectura, ingeniería e informática que cuestionaban la enseñanza tradicional de la arquitectura. El Media Lab está dedicado a proyectos de investigación en los que convergen la idea de diseño, internet y tecnología. Este modelo arte, ciencia y tecnología ha sido exportado por todo el mundo en una auténtica red interconectada (Armentia, 2010:4). Por otro lado, el proyecto de Negroponte OLPC *One Laptop per Child* (2005), se ocupa además de causas sociales y pretender extender el uso de la informática e internet en países poco desarrollados, con la pretensión de poner la tecnología al servicio de la sociedad global. Entre los precursores del ciberespacio hay que citar a Vannevar Bush, quien propuso en 1945 un dispositivo al que bautizó como Memex. Se trataba de una máquina de almacenamiento de información dotada de palancas y motores que agilizaban la consulta de los datos, lo que sin duda guarda una enorme relación con el posterior concepto de hipertexto. Otro artefacto precursor es el *Sketchpad* (1963) de Ivan Sutherland, el primer sistema gráfico de dibujo por ordenador. Por otro lado, en los años 80 surgieron redes telemáticas con interacción a distancia en espacios virtuales, que hicieron las veces de plataforma obras artísticas. Así, cabe citar como ejemplo emblemático al *Electronic Cafe Internacional* (1984) creado por Kit Galloway y Sherric Rabinowitz como un evento socio-artístico basado en la idea de teleconferencia o internet-café. Otro ejemplo es el *Art Com Electronic Network* (ACEN) creado en 1986 por Carl Loeffler y Fred Truck. Por otro lado la *World Wide Web* surge en 1990 como red de comunicación pública, a partir de una aplicación creada por Berners-Lee.

La aparición de nuevos modelos estéticos supone la necesaria revisión de los conceptos tradicionales de arte. Se plantean nuevas relaciones sociales, en base a multitudes interconectadas y se diluyen las fronteras entre lo público y lo privado a la vez que entra en crisis el binomio espacio-tiempo. Por otro lado, la reproducibilidad e inmaterialidad de la obra hacen desaparecer el carácter singular de la misma a la vez que modifican los procesos de producción y distribución, lo cual lleva aparejado una revisión profunda de las instituciones museísticas.

Antoni Muntadas con su obra *File Room* (1994) plantea un archivo abierto en red, sobre casos de censura, con la interacción de los usuarios con posibilidad de incorporar nuevos casos. En su obra *On Translation: the internet project* (1995-2002), el artista aborda el problema de la traducción en la sociedad de la información. Otro ejemplo es el artista Rafael Lozano-Hemmer y su proyecto *Alzado vectorial* (1999),

realizado en la plaza el Zócalo (México) utilizando 18 reflectores de luz distribuidos alrededor de la plaza y con una interfaz virtual en internet que permitía interactuar a los usuarios en red. De esta forma, las comunidades virtuales son creadas a partir de afinidades o intereses, pero también de intercambio y cooperación, lo que se ponen de manifiesto en relación con el conocimiento, el aprendizaje o el juego, en una auténtica "revolución rizomática" de movimientos sociales (Castells, 2012:115).

Este nuevo tipo de arte parece, así, en un mundo interconectado en el que la obra inmaterial es el punto de encuentro entre el artista y el espectador, una obra siempre abierta y con infinitud de planteamientos, en la que los conceptos de ciberespacio y arte digital se unen bajo la intermediación de las tecnologías de la comunicación. De esta forma, estamos acostumbrados a desenvolvemos en una sociedad cada vez más tecnológica y con una manifiesta superabundancia de información y especialmente de imágenes, con un contundente predominio de lo visual. Por otro lado, la innovación tecnológica se traduce sobre todo en consumo, generando una macroeconomía a la que con frecuencia se enfrenta al activismo digital. De esta forma, las ciberculturas generan sistemas sociales de participación activa, con posicionamientos compartidos y con la identidad de los colectivos o grupos sociales participantes.

### Las peculiaridades del Net Art

El Net Art se caracteriza por utilizar como medio el soporte digital además de por ser expuesto en la Red (Alcalá Mellado, 2014:136), de ahí que sus atributos más destacados sean la hipertextualidad y sobre todo la interactividad. Por otro lado, una de sus propiedades más novedosas es la ubicuidad, la cual se refiere a la omnipresencia simultánea de la obra net.art en el ciberespacio. En este sentido, su aparición y desarrollo ha supuesto el despliegue de un potencial, nunca antes imaginado, en el que la clave radica en la utilización del soporte digital y en las innumerables posibilidades asociadas al mismo, muchas de las cuales están aún por explorar. Se trata, en definitiva, de la aparición de un nuevo paradigma que viene a poner en cuestión el concepto tradicional de arte. Así, la red digital es el nuevo escenario de numerosas producciones artísticas, con contenidos dinámicos, realidades virtuales o mundos paralelos. Quizás la nota distintiva de este nuevo arte es la idea de cambio de nuevo escenario o "hábitat" intercultural, territorio inmaterial, sin extensión ni fronteras. Las obras net.art son obras específicas para la web, es decir, obras digitales interactivas, entendidas por tanto como "obras como proceso", dotadas casi siempre de un notorio carácter lúdico. Estas nuevas formas de comunicación humana y de experiencia social mediante comunidades virtuales colaborativas, las *online communities* (Miell & Littleton, 2004), suponen cambios significativos en la actividad social y la participación de las personas, lo que diluye las fronteras entre lo público y lo privado. Así, la web ha abierto innumerables posibilidades de comunicación para numerosos movimientos sociales.

La etapa dorada del Net Art se extiende entre los años 1995 a 1998 y en ella se pone de manifiesto la funcionalidad y el determinismo del medio, junto a un



cuestionamiento o revisión profunda del concepto de "arte". Se produce además una puesta en crisis de las instituciones artísticas así como del valor mercantilista del arte. Sin embargo, para otros autores, el periodo heroico abarcaría los años 1994-2009 (Rodríguez Ibáñez, 2012:2) y estaría caracterizado por la interrelación de artistas mediante listas de correo y de distribución (de ahí el carácter rizomático), así como de comunidades de artistas con dominio o web común como estrategia de visibilidad, si bien otras de net.activismo volcadas hacia la acción pública o planteadas como críticas al copyright (Creis, 2002:154) o en defensa del software libre (Berry, 2004:2).

Para el caso de las listas de distribución destacan sobre todo los sitios web de Rizhome y Nettle. Éste último, fue un proyecto de Geert Lovink y Pit Schultz, que emergió en el ámbito de la Bienal de Venecia de 1995 como espacio de debate a partir de un grupo ecléctico de artistas con un discurso crítico encauzado mediante una *mailing list* cuya temática es la ciudad-labirinto. Rizhome (1996) fue creada como lista de correo por Mark Tribe en Berlín, e incluía a un grupo de personas que se habían conocido a raíz del festival Ars Electrónica. Posteriormente se puso en marcha la web del grupo, el cual pasó a ser una organización sin ánimos de lucro en 1998 en relación con el mundo del arte e Internet. El archivo en línea *ArtBase* fue creado en 1999 como base de datos de net art y arte tecnológico en general, con obras enviadas por los propios artistas.

De las comunidades de artistas hay que mencionar especialmente los sitios web de *Art.Teleportancia* e *Irational.org*. El primero de ellos fue puesto en marcha por Olia Lialina como galería o modelo de comercialización de Net art, e inaugurado con la exposición "Miniaturas del periodo heroico"; la artista defiende la URL como sello de originalidad, si bien se vende el acceso, no la propiedad. Por su parte, la comunidad de *Irational.org*, cuestionaba el autoritarismo de la red, sobre todo en lo relativo a la autoría y las leyes de copyright. Entre los proyectos más famosos hay que mencionar *TM-Clubcard Earn Points when you surf* consistente en un formulario de solicitud de tarjeta de la compañía Sainsbury. Entre las comunidades de net.activismo o hacktivismo, los cuales practican un posicionamiento político crítico, cabe citar a los colectivos *La Société Anonyme* o *Critical Art Ensemble* así como *RT-Mark*, un colectivo de activismo anticorporativo dirigido a empresas multinacionales mediante sabotaje de productos. En el caso de *Knowbotic Research*, integrado por Y. Wilhelm, C. Huebler y A. Tuchacek, se trata de un interesante colectivo de artistas de Zúrich que practica un activismo de territorio urbano y lleva a cabo experimentos artísticos para reconstruir la dimensión de lo público.

En la misma línea, destaca el trabajo de Eva y Franco Mattes con su polémica obra *0100101110101101.org* (Estella Noriega, 2004:387), especialmente polémicos y conocidos desde la 49ª edición de la Bienal de Venecia por programar el virus *Bienale.py*; otras creaciones conocidas son *Online real time self-portrait* y el lema *Privacy is stupid*. Otra de sus producciones, titulada *Life Sharing* (2000-3) es un desafío al copyright por la imposibilidad de distinguir entre original y copia (Tobar Abarca,

2013:218). La misma acción la llevaron a cabo con *Miniaturas del periodo heroico* de Jodi, Vuk, Irational, Easylife y Lialina que transformaron en *Híbridos del periodo histórico* en un acto de reutilización y producción de nuevos significados como verdadera "interacción" artística o subversión del arte con una propuesta ética de contenidos.

## REFERENCIAS

- ALCALÁ MELLADO, José Ramón. "La condición de la imagen digital: De la iconoclastia del net.art al nuevo régimen visual del artista-semionauta". *Icono14*, 12(2), pp.113-140. 2014.
- ARMENTIA, Elsa. "Curaduría de procesos en el ciberespacio". *AACADigital: Revista de La Asociación Aragonesa de Críticos de Arte*, (11), pp. 1-8. 2010.
- BERRY, Josephine. "Código al descubierto: el net art y el movimiento de software libre". *Artnodes: Revista de Arte, Ciencia Y Tecnología*, (3), pp. 1-11. 2004.
- CAMPBELL, Joan. *Il Werkbund: una politica di riforma nelle arti applicate e nell'architettura*. Venezia: Marsilio, 1987.
- CASTELLS, Manuel. *Revolución y esperanza: los movimientos sociales en la era de Internet*. Madrid: Alianza Editorial, 2012.
- LE CORBUSIER. *Vers une architecture*. París: Vincent Fréal, 1958.
- CREIS, Álex. "Nuevos planteamientos en cuanto a los derechos de autor en Internet: opciones de financiación para los proyectos net.art". *Arte, Individuo y Sociedad*, (14), pp. 151-158. 2002.
- ESTRELLA NORIEGA, Ignacio. "La influencia del pensamiento situacionista en el net-art: lo urbano y la red". En *Arte y nuevas tecnologías: X Congreso de la Asociación Española de Semiótica*. pp. 183-191. Logroño: Universidad de La Rioja. Fundación San Millán de la Cogolla, 2004.
- GARGIANI, Roberto. *Archizoom associati, 1966-1974: dall'onda pop alla superficie neutra*. Milano: Electa, 2007.
- GOLDBERG, Roselee. *Performance art: desde el futurismo hasta el presente*. Barcelona: Destino, 2002.
- GREENZ, Vivien. *Italian Futurism, 1909-1944: Reconstructing the Universe*. New York: Guggenheim Museum, 2014.
- KLÜSER, Bernd. *Joseph Beuys: Ensayos y entrevistas*. Madrid: Síntesis, 2006.
- KUSPIT, Donald. *El fin del arte*. Madrid: Akal, 2006.
- MOHOLY-NAGY, László. *László Moholy-Nagy*. París: Centre Georges Pompidou, Centre de Création Industrielle, 1976.
- PERLOFF, Marjorie. *El momento futurista: la vanguardia y el lenguaje de la ruptura antes de la primera guerra mundial*. Valencia: Pre-textos, 2009.
- PIZZA, ANTONIO. *Las ciudades del futurismo italiano: vida y arte moderno: Milán, París, Berlín, Roma (1909-1915)*. Barcelona: Universitat Politècnica de Catalunya, 2014.
- RODRÍGUEZ IBÁÑEZ, Margarita. "El concepto de Net.art: la fuerza del grupo conectado". *AACADigital: Revista de La Asociación Aragonesa de Críticos de Arte*, (18), pp. 1-4. 2012.
- SAINT-PHALLE, Niki, et al. *El fin del arte*. Munich: Prestel, 2007.
- SCHWARTZ, Frederic. *The Werkbund: design theory and mass culture before the first world war*. London: Yale University Press, 1996.
- SENTÍ, Mireia. *Al límite del juego*. Madrid: Árdora, 1994.
- SPILLER, Neil. *Visionary architecture: blueprints of the modern imagination*. London: Thames, 2006.
- TAUT, BRUNO. *Arquitectura alpina*. Madrid: Círculo de Bellas Artes, 2011.
- THOMSEN, Christian. *Visionary architecture: from Babylon to virtual reality*. München; New York: Prestel, 1994.
- TOBAR ABARCA, Karla. "Copy or Discard: la obsolescencia programada en el Net.Art". *Ausart Aldizkaria: Arte Ikerkuntzarako Aldizkaria*. Journal for Research in Art. *Revista para la Investigación en Arte*, 1(1), pp. 113-120. 2013.