

MÁQUINAS POÉTICAS. MECANISMOS PARA EL ARTE

MARIA COVADONGA BARREIRO

En el diagnóstico del presente, debe introducirse una dimensión cinética y cinestésica porque, sin esta dimensión, todo discurso sobre la modernidad pasará completamente por alto aquello que en la modernidad es más real¹.

Máquinas que son aparatos que son ingenios que son modos de pensar.

Repensar. La máquina. La imagen. El arte. Todo².

Las obras que mencionaremos en esta comunicación quedan definidas dentro del marco artístico por dos aspectos fundamentales: la noción específica de máquina y el concepto general de movimiento; pues la presencia de este tipo de mecanismos en el ámbito expositivo supone una puesta en escena, la representación de una acción, y una experiencia de recepción intensa y directa: el objeto máquina dialoga con el espectador y el espacio mientras realiza su *performance* y su presencia se dilata en el tiempo y en la memoria de quien lo observa.

¹ Peter Sloterdijk en André Lepecki, 2009 – *Agotar la danza. Performance y política del movimiento*. Madrid: Universidad de Alcalá, p. 13.

² Joaquim Dols, “Ingenio”, en AAVV, 2003 – *Revista Fabrikart. Arte, tecnología, industria y sociedad*, nº3. Bilbao: Universidad del País Vasco, p. 7.

Así, en principio entendemos el movimiento, de manera general, como el desplazamiento de una cosa en el espacio. Sin embargo, para los filósofos griegos, preocupados en reivindicar una realidad constantemente cambiante y en establecer las tesis del devenir, movimiento es toda modificación de un objeto o cosa; y que, por supuesto, puede ser también la de su posición en el espacio. De esta forma, el término que más se aproximaría al concepto griego de movimiento sería “cambio” (“Lo mismo es vida y muerte, velar y dormir, juventud y vejez; aquellas cosas se cambian en éstas y éstas en aquéllas”³).

Por otro lado, se atribuye a Benjamin Franklin la primera utilización de la locución latina *Homo faber* para formalizar la denominación del hombre en tanto que fabricante de utensilios o herramientas. Así pues, este *Homo Faber* de Franklin se une al *Homo Sapiens* de Linneo (*Systema naturae*, 1758) para construir la imagen del antepasado pensante a la vez que fabricante (*Homo sapiens faber*), pues comprobamos que ya desde el principio de la humanidad el hombre creaba sus máquinas, tan sencillas, que incluso puede llegar a costarnos el hecho de considerarlas como tales; eran máquinas simples, donde la fuerza humana se ejercía directamente para acometer el control de una acción determinada y la persona debía de asumir en todo momento el dominio de ésta.

Cabe aclarar, entonces, que una máquina, de manera genérica, sería un conjunto de elementos que interactúan entre ellos y que son capaces de realizar un trabajo o aplicar una fuerza; por otra parte, mecanismo sería ese conjunto de elementos que sirve para transmitir movimientos y fuerzas y que, normalmente, conforman la máquina.

Como figura clave y precedente de la aparición de máquinas vinculadas al contexto artístico aparece Leonardo da Vinci. Lo que hasta hoy nos ha llegado de él, además de sus fantásticas pinturas y anotaciones, son sus cuadernos de dibujos (los códices) que constituyen el legado gráfico que nos permite un acercamiento

³ Heráclito, Fr. 88 (Citado según G. S. Kirk / J. E. Raven / M. Schofield, 1978 – *Los filósofos presocráticos. Historia crítica y selección de textos*. Parte I. Madrid: Gredos, p. 220).

a sus investigaciones de una manera profunda y detallada. Leonardo estudió en ellos numerosos aspectos de la vida, del hombre y de la naturaleza tratando la cuestión del movimiento desde una doble vertiente artística y científica.

En cierta manera, el movimiento parece ser el sutil hilo conductor de toda su obra, entendido no sólo por su representación superficial, sino como estudio profundo de las causas que lo motivan. Para él movimiento es sinónimo de vida, y acercarse a las razones que lo generan sería como poder asomarse, de alguna manera, al origen de la misma: “El movimiento es la principal manifestación de la vida. Todo lo que vive se mueve, y dado que se mueven no sólo hombres y animales, sino también el agua, el aire, el fuego y hasta las piedras, toda la Naturaleza parece animada por un soplo vital determinado por la infusión de energías impalpables, *espirituales*, en el cuerpo de los *elementos* materiales”⁴.

Actualmente podemos ver en numerosas exposiciones las máquinas ideadas por Leonardo y reconstruidas a través de sus dibujos, donde el artista se descubre como el origen de las ideas que se manejan en la tecnología moderna. Sus diseños incluyen máquinas bélicas, hidráulicas, máquinas de trabajo, máquinas escénicas, instrumentos musicales... pero las máquinas y mecanismos diseñados por Leonardo no sólo responden a la superación de las necesidades de su época, sino también a aspiraciones que podrían considerarse muchas veces ideales o utópicas, como es el deseo de volar.

Así que, sin perder la referencia fundamental que supone Leonardo, nos referiremos a partir de ahora, y específicamente, a la relación entre el artista contemporáneo y la máquina. Para ello, nos interesa atender a un aspecto fundamental que parece caracterizar muchas de estas propuestas: la consideración del juego como parte del proceso de creación y recepción de la obra, así como la adopción del juguete como objeto de proyección estética y expresiva por parte de muchos artistas. Pues a partir de numerosos ejemplos vemos cómo juego y

⁴ Augusto Marionioni en AA.VV, 1994 – *Dibujos. La invención y el arte en el lenguaje de las imágenes*. Madrid: Debate, p.132 (Las cursivas pertenecen al autor).

arte comparten similitudes y cómo el hecho de jugar se sitúa en el origen del acto creador.

Poéticas del juego y experimentos mecánicos

... la obra de arte tiene su verdadero ser en el hecho de que se convierte en una experiencia que modifica al que la experimenta. El “sujeto” de la experiencia del arte, lo que permanece y queda constante, no es la subjetividad del que experimenta sino la obra de arte misma. Y éste es precisamente el punto en el que se vuelve significativo el modo de ser del juego. Pues éste posee una esencia propia, independiente de la experiencia de los que juegan⁵.

Pensadores como Romano Guardini (*El espíritu de la liturgia*, 1918) o Johan Huizinga (*Homo Ludens*, 1938) han destacado el papel primordial que el juego tiene en la cultura humana, fijándose específicamente en el elemento lúdico que está presente en el ritual. El elemento lúdico del arte no debe, entonces, ser considerado de una manera negativa, como un acto banal o carente de fines u objetivos, sino todo lo contrario, como impulso creador libre y espontáneo. George Gadamer abordó a todas estas cuestiones que relacionan arte y juego en su libro *La actualidad de lo bello* (1977), donde se refiere al “jugar” como actividad humana indispensable que mantiene, además, una estrecha relación con el movimiento. Señala Gadamer que la palabra juego remite, en un principio, a la noción de “vaivén”, de ir y venir, de movimiento que se mantiene independiente a cualquier fin, libre, sin sujeción alguna a metas concretas.

Nos detendremos entonces en la obra del artista norteamericano Alexander Calder, que es señal de un carácter alegre, abierto y divertido y en ella se condensa la presencia ineludible del juego: “Quiero hacer cosas que diviertan cuando se vean”⁶, decía el artista. Pues si célebres son las esculturas *móviles y estables* de

⁵ Hans George Gadamer, 1993 – *Verdad y método I*. Salamanca: Ediciones Sígueme, p.71.

⁶ Alexander Calder en Jacob Baal-Teshuva, 1998 – *Calder*. Köln: Taschen, p. 76.

Calder, mucho menos conocida es su fascinación por el circo, que lo llevó a confeccionar una pista sobre la que fue añadiendo personajes hasta conformar una compañía completa.

Calder elaboraba sus muñecos y figuras de forma autónoma y específica con materiales de desecho (equilibristas, domadores, animales, funambulistas, lanzadores de cuchillos, bailarinas...). Y en las funciones, que se desarrollaban en su taller de manera periódica, mientras su mujer se encargaba de poner la música al espectáculo, un simpático y entusiasta Calder actuaba de maestro de ceremonias accionando sus muñecos y realizando número tras número ante la atenta y sorprendida mirada del público asistente. Alrededor del *Cirque Calder* se reunieron artistas e intelectuales desde 1926 hasta la muerte del escultor en 1976⁷.

Además de este fascinante trabajo, aparecen también otros artistas que encuentran en lo lúdico un pilar fundamental de su quehacer escultórico. Son, en la mayoría de los casos, creadores que exploran una vía científico-artística, de experimentación, para mostrar y desentrañar las leyes de los acontecimientos y accidentes cotidianos.

Paradigmático en este sentido sería Jean Tinguely, escultor suizo conocido, sobre todo, por sus máquinas y sus elaborados aparatos mecánicos que realizaba con objetos de desecho, que diseñaba sin ningún otro propósito más que el de realizar movimientos aleatorios o el de autodestruirse mientras funcionan. A mediados de los cincuenta comenzaría a realizar construcciones espaciales con varillas en movimiento o elementos giratorios, y a realizar sus “máquinas de dibujar” productoras de dibujos abstractos y precursoras de lo que él mismo denominaría “meta-máticas” (*Metamatics*).

⁷ El realizador Carlos Vilardebó rodó en 1961 un breve documental titulado *El Circo de Calder*, donde podemos hacernos una idea más completa de este circo y presenciar una de sus sesiones donde el artista prepara la pista y los personajes y acciona los mecanismos que propician cada uno de los números del espectáculo.

Decía Tinguely: “La máquina es un instrumento que me permite ser poeta. Si tienes en cuenta a la máquina (la respetas), si entras en un juego mutuo con ella, entonces quizás, puedas construir una completamente espontánea, por espontánea quiero decir libre”⁸.

Las investigaciones sobre los movimientos de las máquinas realizadas por este escultor alcanzaron un apogeo imprevisto con la obra *Homenaje a Nueva York* expuesta en 1960 y consistente en una enorme instalación compuesta, entre otras cosas, por un piano, cincuenta ruedas de bicicleta, un globo sonda, una bocina de coche, una lata de gasolina diseñada para encenderse mediante una vela, y un rollo de papel en el que la máquina realizaba dibujos automáticos. Poco tiempo después de su puesta en marcha, e inesperadamente, el artefacto entero quedó envuelto en llamas, pero a pesar del dramático resultado, *Homenaje a Nueva York* causó sensación, y a éste le siguieron otras esculturas mecánicas, como *Estudio para el fin del mundo*, o la *Fontaine Igor Stravinski*, que construyó con su mujer, la artista Niki de Saint Phalle en 1983 para la plaza adyacente al Centre George Pompidou en París –“Tinguely transformó la máquina en un teatro del mundo en el que la desbordante ansia de vivir, pero también la angustia metafísica, se descargan en las vibraciones y sonidos de las piezas mecánicas, objetos de chatarrerías y baratijas”⁹.

Por otro lado, los artistas suizos Peter Fischli y David Weiss trabajan juntos desde finales de los años setenta, siendo su trabajo más conocido la película *Der Lauf der Dinge* (*El curso de las cosas*, 1987), presentada por primera vez en la Documenta VIII de Kassel. En ella ocurren sorpresivas combinaciones de objetos heterogéneos y se suceden una serie de acciones y reacciones encadenadas que parecen ser consecuencia de anteriores estudios de estos artistas sobre el

⁸ Traducido de: “The machine is an instrument that permits me to be poetic. If you enter into a game with the machine, then perhaps you can make a truly joyous machine –by joyous I mean free”. Jean Tinguely, en Laurence Sillars, 2009 – *Joyous machines: Michael Landy and Jean Tinguely*. Liverpool: Tate Liverpool, p. 9.

⁹ Manfred Schneckenburger, en AAVV, 2005 – *Arte del siglo XX*. Vol. II. Köln: Taschen, p. 506.

equilibrio de carácter humorístico. Durante media hora, uno se siente cautivado por una incesante muestra cinética de causas y efectos, donde la gravedad, las reacciones químicas o los vertidos de líquidos inflamables desempeñan un papel fundamental. *El curso de las cosas* es una obra mágica y destructiva y, quizás por esto, en más de una ocasión el crítico y filósofo Arthur Danto ha descrito esta pieza como la “metáfora de una voluntad divina, invisible, dirigiendo el orden visible de la cosas”¹⁰.

El también artista suizo Roman Signer se define a sí mismo como un *Homo faber*, como hemos anotado anteriormente, y su trabajo opera con las tres dimensiones espaciales y el tiempo dando origen a fenómenos efímeros e intangibles, registrados en vídeo y fotografías: “A la manera de un moderno Leonardo da Vinci explora la naturaleza e intenta interactuar con ella para explorar los límites de la potencia de lo humano. intenta, en definitiva, conseguir que la quietud pasiva se transforme en conocimiento activo”¹¹. El agua, el aire y el fuego juegan un papel fundamental como fuerza escultórica al mismo tiempo que el artista nos sorprende con un curioso abanico de procesos aplicados a objetos de origen industrial (un contenedor, un kayak, unos ventiladores domésticos, globos...). La cuidada selección de estos objetos cargados de energía, esenciales para la construcción de su discurso escultórico, da a su obra un carácter único que obliga a reflexionar, como ocurría con el vídeo de Fischli & Weiss, sobre las causas y sus efectos.

La máquina y el cuerpo: Encuentros, hibridaciones y confusiones

*Lo que sucede en estos nuevos cuerpos del imaginario artístico actual –
maniqués, muñecos, androides, animales de goma, cyborgs, clones, prótesis,*

¹⁰ Arthur Danto en AAVV, 2006 – *Instalaciones y nuevos medios en la Colección del IVAM. Espacio, tiempo, espectador*. Valencia: IVAM, Institut Valencià d'Art Modern, p. 154.

¹¹ Manuel Oliveira, “Roman Signer y las leyes de la energía”, en AAVV, 2006 – *Roman Signer*. Santiago de Compostela: CGAC, Centro Galego de Arte Contemporáneo, pp. 91 y 92.

*robots, mutantes, cuerpos siderales, globos, máscaras, monstruos, telecuerpos, fantasmas— es que ya no hay cuerpo. Son simulacros*¹².

En otro orden de cosas, trataremos de ver ahora de qué manera la máquina se asimila al cuerpo y de qué forma esta asimilación aparece reflejada en el arte. Pues entendemos por integración hombre-máquina un tipo de relación entre el sistema humano y el mecánico en el que se evidencia una disolución de los límites entre ambos sistemas. Es razonable pensar que esta pérdida, confusión o mezcla de fronteras puede ocurrir en dos sentidos: o el humano tiende a la máquina o la máquina se acerca al humano. Y es nuestro interés trasladar estos dos escenarios a la manera en que esta integración sucede en el arte, bien sea mediante la utilización de máquinas como prótesis o habitáculos (como prolongaciones o proyecciones maquinales del cuerpo), o bien mediante la utilización de autómatas, muñecos o títeres que simulan tener vida o asumen características propias de lo humano.

De esta forma, empezamos hablando del primer supuesto y definimos la prótesis como una pieza o artilugio destinado a reemplazar parcial o totalmente un órgano o miembro del cuerpo humano. Así pues, la creación de nuevos artefactos destinados a completar las carencias prestacionales de nuestro cuerpo, genera la creación de todo tipo de prótesis motoras, sensoriales, sincréticas e interactivas. Y también cuando hablamos de habitáculos, entendemos éstos como prótesis: estructuras artificiales que sustituyen, complementan o potencian una determinada prestación del organismo, transformándose en una prolongación del mismo. Así es como lo mecánico y lo artificial parecen relacionarse continuamente en pos de una mejora de las condiciones humanas. Hablaremos entonces de artistas que tratan en su obra el concepto de prótesis y de mecanismo aplicado a lo corpóreo desde una perspectiva personal. Y es el

¹² Piedad Solans, “Del espejo a la pantalla. Derivas de la identidad” en Domingo Hernández Sánchez (ed.), 2003 - *Arte, cuerpo y tecnología*, Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, p. 157.

“propio cuerpo”, el cuerpo del artista, biológico o experiencial, el que interviene o posibilita estas piezas.

Como ocurre con las obras de Rebecca Horn, artista que tras realizar unas primeras *performances* centradas en acciones corporales donde reflexiona en torno a la fragilidad y vulnerabilidad humana, comienza a introducir en sus obras dos elementos fundamentales: las esculturas cinéticas heredadas de las máquinas de Jean Tinguely, y el cine.

Marcada por el trauma físico, en todas sus películas parece latir una continua obsesión por el cuerpo imperfecto; no obstante, Horn piensa sus objetos en términos de aislamiento, protección y curación, y construye estructuras y aparatos poéticos (armaduras, vendas o prótesis donde aparecen de manera recurrente las plumas) que posibilitan una nueva experiencia sensorial: “Cuernos gigantes, varas gigantes ceñidas a la cabeza, convierten al hombre en un torpe monstruo que se desplaza dificultosamente por el paisaje. De hecho, es la prótesis la que crea el impedimento. Pero en su fatal acoplamiento con el hombre, se convierte realmente en una parte de su cuerpo”¹³.

El cuerpo también es el punto de partida en la obra de Jana Sterbak, puesto que los objetos que fabrica y los materiales que utiliza en sus obras sugieren siempre unas relaciones íntimas con éste: órganos modelados, vestidos hechos de carne, distintos tipos de jaulas y otros mecanismos de contención generan significados que aluden inevitablemente a lo corporal. Sterbak provoca estrategias creativas para contrarrestar las limitaciones físicas del cuerpo al mismo tiempo que se representa a sí misma y a sus deseos: “En la obra de Sterbak se han observado varios temas recurrentes: el cuerpo humano y sus ‘envoltorios’, la precaria constitución del sujeto y la fragilidad de las intersubjetividades, los seres humanos lidiando con artilugios electrónicos y su irónico ‘control / dependencia’

¹³ Martin Mosebach, “Del objeto en movimiento a la imagen en movimiento. Rebecca Horn y el cine” en AAVV, 2000 – *Rebecca Horn*. Santiago de Compostela: CGAC, Centro Gallego de Arte Contemporáneo, p. 100.

en relación con todo tipo de armazones y andamiajes –desde el más sencillo hasta el más perfeccionado– de los cuales ignoramos si están añadidos y, por lo tanto, se pueden separar o si forman una parte integrante de nuestra condición histórica”¹⁴. Es el sueño de la maquinaria que completa y perfecciona el cuerpo humano liberándolo de las limitaciones de la debilidad física, aunque, sin embargo, en seguida descubrimos que esta liberación es sólo aparente, ficticia.

Otra de las artistas más representativas del panorama artístico internacional, Mona Hatoum, encarna en su biografía las constantes que marcan la traumática experiencia del exilio: el desplazamiento y la destrucción de la idea tradicional que tenemos del “hogar”. Los objetos que propone Hatoum acogen gran carga simbólica y todo aquello que debería resultarnos conocido y acogedor se transforma en lejano e inquietante (*unheimlich*, en términos “freudianos”). Esto es lo que ocurre en instalaciones como *Home (Casa, 1999)* o *Sous tension (Sobre tensión, 1999)*, que nos presentan entornos domésticos donde numerosos artículos de cocina aparecen interconectados y electrificados, volviéndose así, al mismo tiempo, inútiles y peligrosos: “El trabajo con utensilios de cocina es una prolongación de mi relación con el objeto cotidiano –el objeto prefabricado asistido, convertido en un objeto extraño y a veces amenazador”¹⁵, nos dice la artista.

Entroncando con esta consideración de hogar o casa, nos acercamos a los habitáculos como prótesis maquinicas del cuerpo; esto es, como extensiones o envoltorios del mismo, pues, si recordamos la definición de Le Corbusier (*Hacia una arquitectura, 1923*), la casa es una “máquina de habitar”. De ahí que en adelante hablaremos de artistas o grupos artísticos que se refieran a estos habitáculos en tanto que prótesis habitables.

¹⁴ Walter Moser –“Difracciones barrocas en la obra de Jana Sterbak”, en: AAVV, 2006 – *Jana Sterbak. De la performance al video*. Victoria: Artium, Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo, p. 29.

¹⁵ Mona Hatoum entrevistada por Jo Glencross, en Londres el verano de 1999, en AAVV, 2002 – *Mona Hatoum*. Santiago de Compostela: CGAC, Centro Galego de Arte Contemporánea, p. 65.

Es el caso del artista Krzysztof Wodiczko, conocido fundamentalmente por sus polémicas proyecciones sobre construcciones arquitectónicas. Sin embargo, su producción no se limita a estas proyecciones públicas, ya que su formación como diseñador industrial le ha permitido crear un tipo de objetos móviles que también pueden inscribirse en el “arte público” de contenido claramente crítico. El *Vehículo Homeless* y el *Poliscar* son, quizá, los diseños más conocidos entre los distintos prototipos creados por Wodiczko, unos vehículos ideados como una especie de carros que servirían a los “sin techo” de Nueva York para trasladar sus pertenencias y a la vez como vivienda, ya que, basados en el diseño del carro de compras como una unidad compacta para dormir, también contemplan el reciclaje, los artículos personales almacenados y el baño. El último objetivo de este artista es poner de relieve las contradicciones de nuestro tiempo y nuestro entorno.

Desde 1995, el artista y arquitecto Josep van Lieshout trabaja bajo el nombre Atelier van Lieshout (AVL) para resaltar el hecho de que todas sus obras son el resultado de un esfuerzo de colaboradores. En la última década AVL ha diseñado una gran variedad de objetos que se apoyan en la noción de habitar, desde casas móviles, baños modulares, muebles y objetos funcionales. Es este un grupo de artistas interdisciplinar que parece disolver, con sus trabajos, las fronteras entre arquitectura, diseño, arte y ciencia. Son bien conocidas sus obras interactivas de grandes dimensiones, y sus sencillas esculturas que interactúan con el concepto de presencia y ausencia de gente; más que como unidad aislada, presentan el cuerpo humano como una red de intercambios donde lo biológico choca con lo mecánico y donde lo orgánico se fusiona con lo arquitectónico.

Al hilo de los vehículos de Wodiczko, así como muchos de los trabajos de AVL, cabría preguntarse: “¿Cómo, entonces, pensar en habitar los espacios? La perpetuidad se ha vuelto un imposible. El sujeto posmoderno habita sus lugares siempre de prestado, perpetua vida en alquiler donde no cabe otra salida que estetizar transitoriamente algo que no nos pertenece. Es el triunfo del mundo

como *instalación*”¹⁶.

Pero si continuamos hablando de prótesis es inevitable mencionar el trabajo de Stelarc, cuyo planteamiento escapa a lo meramente mecánico para ser de alguna manera “hipertecnológico”. Este artista piensa que el cuerpo humano es insuficiente y obsoleto, y bajo esta premisa busca explorar y extender el concepto del cuerpo y su relación con la tecnología a través de lo que llama la “interfaz hombre-máquina”, que incorpora internet, sonidos, música, video y ordenadores.

Podemos mencionar trabajos como *Third Hand (Tercera Mano, 1981)*, *Extra Ear (Tercera oreja, 1999)*, *Stomach Sculpture (Escultura Estomacal, 1993)* o *Muscle Machine (Máquina Muscular, 2003)*, un robot híbrido de seis patas que funciona con presión neumática y se acciona mediante sensores, de cinco metros de diámetro. En su texto “Visiones parásitas. Experiencias alternantes, íntimas e involuntarias” Stelarc nos da las claves que dirigen estas obras: “Hubo un tiempo en que la piel, en su carácter de superficie, era el principio del mundo y el límite del ser humano. Pero actualmente, estirada, atravesada y penetrada por la tecnología, la piel deja de ser una superficie tersa y sensual que protege un lugar o una pantalla. La piel ya no es algo cerrado. Con la ruptura de la superficie y de la piel, la diferencia entre el interior y el exterior desaparece. (...). La piel, como interfaz, es obsoleta. Tal vez el significado de lo 'ciber' radique precisamente en el desprendimiento de la piel del cuerpo. A medida que el cuerpo se cubre con membranas equipadas con mecanismos sensoriales y dispositivos de *input* y *output* diferentes, surge la posibilidad de una interactividad más intensa e íntima. Subjetivamente, el cuerpo se vive a sí mismo como un sistema en expansión, y no como una estructura cerrada. El yo pasa a situarse más allá de la piel. El cuerpo se vuelve vacío en parte debido a esta expansión. Pero este vacío no se debe a una carencia, sino a la ampliación de sus capacidades, a sus nuevas

¹⁶ Alberto Ruiz de Samaniego, “El artista y la ciudad”, en AAVV, 1997 – *A escultura actual de Galicia*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia, p. 178 (Las cursivas pertenecen al autor).

antenas sensoriales y a su funcionamiento remoto”¹⁷...

Para finalizar esta exposición, hablaremos de aquellas representaciones humanas o animales que, construidas con sistemas mecánicos más o menos complejos, son dotadas de movimiento y parecieran querer simular la existencia real, ser vivientes. Por tanto, en principio hablaremos de títeres y marionetas, para dar paso a aquellos muñecos y criaturas que, pese a evidenciar lo artificial de su existencia y no dejar de ser pequeños juguetes dotados de motores, parecen tener un alma particular (en todo caso, serán representaciones más bien rudimentarias si pensamos en la expansión robótica y cibernética que vivimos en la época actual. En el prólogo que Roman Paska dedica al ensayo de Heinrich von Kleist, *Sobre el teatro de marionetas* (2005), se habla de la relación simbólica entre el títere y el humano, pues éste ha actuado como símbolo del hombre manipulado por las fuerzas superiores o seres (metáfora en la que el títere es estructuralmente intercambiable con su propio manipulador). Roman Paska señala también la diferencia fundamental que existe entre la cultura oriental y occidental a este respecto, pues mientras que las culturas asiática y africana garantizan la alteridad innata del títere, su propia identidad independiente, la marioneta europea tiene en el hombre su punto de referencia estético, llegando a considerarse un representante humano disminuido, artificial. Sin embargo, la fascinación que ejerce el teatro de marionetas se debe a la posibilidad de animación de objetos carentes de vida a través de la intervención de una persona –lo esencial es el uso del objeto-títere, la acción del manipulador que da relevancia a dicho objeto–. Actualmente la artista francesa Annete Messenger realiza grandes instalaciones con mecanismos eléctricos que requieren grandes espacios y complejos sistemas como ya se entreveía en *Articulados-Desarticulados* (2001-2002), instalación

¹⁷ Stelarc, 1999 – “Visiones parásitas. Experiencias alternantes, íntimas e involuntarias” (Publicado por primera vez en: <http://www.stelarc.va.com.au/parasite/paravisions.htm>). [Disponible en: <http://www.mecad.org/e-journal/archivo/numero1/stelarc.htm>].

presentada en la Documenta XI de Kassel donde incorporan mecanismos eléctricos que mueven a los personajes: marionetas de tela, calaveras y trozos de cuerpos automatizados con cuerdas y poleas. Pero será su instalación *Casino*, basada en la figura de Pinocho, la que ha sido premiada con el León de Oro de la Bienal de Venecia de 2005 a la mejor participación nacional. Dicha instalación consiste en una enorme sábana roja que se ilumina al tiempo que, por debajo de ella, comienzan a asomar animales o monstruos marinos; en el fondo de la sala, sobre un telón se proyecta un reloj invertido que, sin embargo, marca la hora exacta, y por una pequeña abertura en la pared surge un viento que corre bajo el lienzo de la sala y hace que éste ondee como una especie de mar rojo mientras desde el techo se despliegan, lentamente, numerosos muñequitos metálicos. A la luz de esta instalación, Catherine Grenier nos dice que, “al desarrollar en la habitación un teatro del mundo, la obra de Annette Messager da la vuelta al guante de la historia del arte y vuelve a tomar posesión de un territorio originario, de un arca protegida, asaltada por los fulgores de lo imaginario”¹⁸.

El artista Christian Boltanski, por su parte, comenzaría a trabajar con títeres en espectáculos modestos para niños, y este interés por la niñez, su capacidad para dar vida a la marioneta, así como el manejo del escenario con luces y sombras de las marionetas indonesas, aparecerían más tarde en su obra artística. Con el tiempo, además de reafirmar su gusto por la fotografía y los objetos usados como manera de indagar en las huellas de la memoria, lo hará también por la fabricación de figuras frágiles construidas a partir de cartones coloreados y alambres, que utilizará para la proyección de sombras que irradian encanto mágico e infantil, como ocurre en *Théâtre d'Ombres* (*Teatro de Sombras*, 1985) o en *Leçons de Ténèbres* (*Lecciones de tinieblas*, 1986), donde: “El parpadeo de sombras de las pequeñas figuras y la luz de las velas tienen una réplica en las alturas. Otras dos figuras, también de hojalata, giran desplazadas por un motor.

¹⁸ Catherine Grenier “El territorio ilimitado de un arte hecho en casa” en AAVV, 1999 – *Annette Messager. La procesión va por dentro*. Madrid: Palacio de Velázquez, p. 78.

Las vemos sólo desde abajo, y desdobladas en sus sombras. (...) Boltanski ha construido, en definitiva, *un gran teatro de la metamorfosis*¹⁹.

El artista Tony Oursler, sin embargo, crea formas tridimensionales sobre las que realiza proyecciones de vídeo, formalizando especies de marionetas o muñecos parlantes a través de la construcción de cuerpos y objetos sencillos, que se van haciendo complejos por la acumulación de elementos y referencias. Sobre esta suerte de títeres proyecta imágenes en movimiento, vídeos a veces rodados con actores profesionales y de los que en ocasiones sólo toma partes de sus cuerpos, manos, ojos, boca... El miedo, la ansiedad, la paranoia o los problemas medioambientales son algunos de los temas alrededor de los que gira su práctica artística. En palabras del propio artista: “El cine y la televisión reconstruyen constantemente el cuerpo humano, corte tras corte, y sin embargo el espectador permite que su maltrecha forma se introduzca lentamente en el guión. Lo divertido es ver hasta donde puede llegar, ¿hasta dónde puede llegar el espectador? Este es mi subtexto visual... y más tarde fue la base de mis maniqués”²⁰.

Un caso curioso y muy actual de creación de vida artificial autómatas mediante mecanismos son las criaturas del holandés Theo Jansen, quien, desde hace quince años se dedica a crear toda una nueva forma de vida y existencia, los *Strandbeest* (bestias de la playa). Hechas a partir de materiales de la era industrial –tubos de plástico flexible, cinta adhesiva...– simulan ser elementos orgánicos que, nacidos de un ordenador en forma de algoritmo, no requieren motores, sensores o ninguna clase de tecnología avanzada para cobrar vida; únicamente se mueven gracias a la fuerza del viento. Theo Jansen sueña que un día las criaturas de la playa no le necesitarán para seguir evolucionando: “He llegado a empatizar

¹⁹ José JIMÉNEZ, “Teatro de metamorfosis”, en AAVV, 1996 – *Christian Boltanski. Advenimiento y otros tiempos*. Santiago de Compostela: CGAC, Centro Galego de Arte Contemporáneo, p. 58 (Las cursivas pertenecen al autor)

²⁰ Tony Oursler entrevistado por Mike Kelly, “Un guión inacabable. Conversación con Tony Oursler”, en AAVV, 2001 – *Tony Oursler*. Barcelona: Polígrafa, p. 103.

con el Creador. No en la lucha con la materia, sino en el puro placer de crear. No se puede imaginar la excitación que se siente cuando algo funciona, incluso aunque no sea más que un detalle”²¹.

En una época deslumbrada por la revolución digital su obra puede resultar rudimentaria, sobre todo si la comparamos con la sofisticada producción de elementos tecnológicos que se suceden en el campo del arte robótico. Pero, al mismo tiempo, cuando la convivencia entre la técnica y la naturaleza en favor de la sostenibilidad es una prioridad urgente, sus diseños resultan más relevantes que nunca.

Acercarse al límite

En la época de “superabundancia” tecnológica que vivimos se vuelve necesario un replanteamiento de nuestra relación con la técnica, así como de los usos y funciones sociales y culturales de ésta. En esta reflexión o puesta en cuestión, el arte –afectado por la nueva configuración técnica de la cultura– debería asumir un papel relevante, ya que, en un mundo continuamente cambiante, se ve obligado a repensarse y resituarse ante la multitud de nuevos procedimientos técnicos y posibilidades estéticas que se le presentan.

Así las cosas, en una época límite de coexistencia entre lo físico y lo virtual, esta comunicación se plantea como una aproximación al estudio de la aparición de máquinas en el arte, de aquellos artefactos que reivindican su calidad física y material como objetos que se resisten a desaparecer en un mundo digital, distribuido.

No hemos querido, por tanto, dejarnos fascinar por la seducción de la tecnología, por la novedad de lo último, ni adentrarnos en actuales derivas predictivas de tipo fantástico, sino más bien lo hemos hecho por aquellas formas de creación mecánica que se resisten a desaparecer y defienden su existencia precaria en medio

²¹ Theo Jansen, “Stransbeest”, en AAVV, 2008 – *Máquinas y almas. Arte digital y nuevos medios*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, p. 144. (Las cursivas pertenecen al autor).

de la cada vez más perfeccionada e increíble tecnología. Pues, como dijo Arthur C. Clarke, “cualquier tecnología lo suficientemente avanzada es indistinguible de la magia”²², y la magia supone lógicas indemostrables que resultan por lo tanto inexplicables, herméticas, huidizas.

Hemos querido situar un determinado posicionamiento que reconoce las últimas novedades y el estado actual de la cuestión, pero mira hacia atrás; un planteamiento que podría identificarse en ocasiones con lo que ha dado en llamarse *low tech* o baja tecnología, que no es sino una actitud a veces cercana al reciclaje y al bajo coste que intensifica el discurso estético eludiendo la seducción futurista y las fechas de caducidad de aquellos aparatos incapaces de sobrevivir al paso del tiempo.

Dentro de la hipertrofia tecnológica que muchas veces parece invadir nuestras vidas e influir en los planteamientos y procesos artísticos, la apuesta por dirigir la mirada a esta especie de baja tecnología y aparatos obsoletos, dista de ser una mirada sentimental y nostálgica sino, por el contrario, una suerte de discurso crítico gestado desde los márgenes de la “cibercultura” actual. Es una mirada que permite, por un momento, apartarse de los condicionamientos técnicos y desmitificar la fascinación que generan los últimos y más novedosos aparatos y medios, favoreciendo así el verdadero diálogo y comunicación efectiva con la obra.

La absoluta fascinación del hombre por lo nuevo, por lo desconocido, es el origen mismo del desarrollo, del progreso y de toda esa aventura, no siempre alegre, que ha sido la historia de la humanidad. Fascinación por el fuego, por la primera punta de lanza, fascinación por la primera flecha que puede matar a un enemigo lejano, y sobre todo cada vez más, fascinación por la máquina, por la tecnología, por el futuro. Porque la máquina es el deseo completo: es lo nuevo, pero es también el símbolo del progreso, y desde luego una especie de espejo para el hombre y, sobre todo, implica un deseo cada

²² Arthur C. Clarke en Mark Dery, 1998 – *Velocidad de escape*. Madrid: Siruela, p. 58.

vez más cercano de alcanzar la perfección. En la tecnología como en ningún otro terreno el hombre busca la máxima rentabilidad, la belleza completa y la perfección como único objetivo. Cada generación de máquinas es más perfecta. El ordenador, como máquina más desarrollada, es el mejor ejemplo: una máquina con memoria, una máquina que efectúa cálculos mejor que el hombre, cuya memoria es impensable para un ser humano, con una velocidad en sus procesos infinita, una máquina de la que se espera que juegue al ajedrez, nos ayude a guisar, y a la vez dé la hora, que sirva como máquina entre las máquinas. El progreso debe ser esto, una máquina que nos acompañe”²³.

²³ Rosa Olivares, “Máquinas sensibles” en AAVV, 2008 – *Exit. Imagen y cultura*, nº 31: *Máquinas*. Madrid: Exit publicaciones, p.16.

Referencias Bibliográficas

- André Lepecki, 2009. *Agotar la danza. Performance y política del movimiento*. Madrid: Universidad de Alcalá.
- AAVV, 1997. *A escultura actual de Galicia*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia.
- AAVV, 2005. *Arte del siglo XX*. Vol. II. Köln: Taschen.
- AAVV, 1998. *Alexander Calder*. Barcelona: Ediciones Polígrafa.
- AAVV, 1997. *Annette Messager. La procesión va por dentro*, Madrid: Palacio de Velázquez.
- AAVV, 2004. *Calder: la gravedad y la gracia*. Madrid: MNCARS, Museo Nacinal Centro de Arte Reina Sofía.
- AA.VV, 1994. *Dibujos. La invención y el arte en el lenguaje de las imágenes*. Madrid: Debate.
- AAVV, 1992. *El universo de Calder*. Valencia: IVAM, Centre Julio González.
- AAVV, 2008. *Exit. Imagen y cultura*, nº 31: Máquinas. Madrid: Exit Publicaciones.
- AAVV, 2008. *Homo Ludens Ludens. Tercera entrega de la trilogía del juego*. Gijón: Laboral, Centro de Arte y Creación Industrial.
- AAVV, 1999. *Infancia y Arte Moderno*. Valencia: IVAM, Centre Julio González.
- AAVV, 2006. *Instalaciones y nuevos medios en la Colección del IVAM*. Espacio, tiempo, espectador. Valencia: IVAM, Institut Valencià d'Art Modern.
- AAVV, 1995. *Jana Sterback. Velleitas*. Barcelona: Fundació Antoni Tàpies.
- AAVV, 2008. *Jean Tinguely. Retrospectiva*. Valencia: IVAM, Institut Valencià d'Art Modern.
- AAVV, 1992. *Krzysztof Wodiczko. Instruments, proyecciones, vehícles*. Barcelona: Fundació Antoni Tàpies.
- AAVV, 2000. *L'esprit de Tinguely*. Bonn: Kunstmuseum Wolfsburg.
- AAVV, 2010. *Los juguetes de las vanguardias*. Málaga: Museo Picasso.
- AAVV, 2007. *Máquinas y almas*. Madrid: MNCARS, Museo Nacinal Centro de Arte Reina Sofía.
- AAVV, 1997. *Mona Hatoum*. Londres: Phaidon.
- AAVV, 2000. *Rebecca Horn*. Santiago de Compostela: CGAC, Centro Galego de Arte Contemporáneo.
- AAVV, 2007. *Roman Signer. Esculturas e instalaciones*. Santiago de Compostela: CGAC, Centro Galego de Arte Contemporáneo.
- AAVV, 2001. *Tony Oursler*. Barcelona: Polígrafa.
- Didier Semin, 1997. *Christian Boltanski*. Londres: Phaidon.
- Domingo Hernández Sánchez (ed.), 2003. *Arte, cuerpo y tecnología*, Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Hans George Gadamer, 1993. *Verdad y método I*. Salamanca: Ediciones Sígueme.
- Heinrich Von Kleist, 1988. *Sobre el teatro de marionetas y otros ensayos de filosofía*. Madrid: Hisperión.
- G. S. Kirk / J. E. Raven / M. Schofield, 1978. *Los filósofos presocráticos. Historia crítica y selección de textos*. Parte I. Madrid: Gredos.
- Jacob Baal-Teshuva, 1998. *Calder*. Köln: Taschen.
- Joaquim Dols, "Ingenio", en AAVV, 2003. *Revista Fabrikart. Arte, tecnología, industria y sociedad*, nº3. Bilbao: Universidad del País Vasco.
- Kenneth Clark, 1986. *Leonardo da Vinci*. Madrid, Alianza.
- Laurence Sillars, 2009. *Joyous machines: Michael Landy and Jean Tinguely*. Liverpool: Tate Liverpool.
- Leonardo da Vinci, 2003. *Cuaderno de notas*. Madrid: Edimat.
- Lewis Mumford, 2010. *El mito de la máquina: técnicas y evolución humana*. Logroño: Pepitas de Calabaza.
- Mark Dery, 1998. *Velocidad de escape*. Madrid: Siruela.
- Paul Valéry, 1996. *Escritos sobre Leonardo da Vinci*. Madrid: Visor.
- Stelarc, 1994. *Corpo tecnológico*. Bolonia: Baskerville.
- Stelarc, 1999. "Visiones parásitas. Experiencias alternantes, íntimas e involuntarias" (Publicado por primera vez en: <http://www.stelarc.va.com.au/parasite/paravisions.htm>). [Disponible en: <http://www.mecad.org/e-journal/archivo/numero1/stelarc.htm>].
- Sigvard Strandh, 1984. *Historia de la máquina*. Santander: Raíces.