

El artista y la máquina automática. Un nuevo enfoque para su análisis historiográfico

JOSÉ RAMÓN ALCALÁ MELLADO
Universidad de Castilla-La Mancha

Recibido: 20 de Agosto de 2015
Aceptado: 15 de Septiembre de 2015

Resumen

Este trabajo propone un nuevo enfoque en los estudios historiográficos referidos a algunos de los movimientos artísticos más relevantes que utilizaron medios tecnológicos durante la segunda mitad del siglo 20, con el propósito de revelar la verdadera importancia de estas tendencias artísticas y poder así ser atendidas por los estudios generales dentro de la Historia del Arte que se ocupa de las vanguardias surgidas a partir de la década de los sesenta del siglo pasado. Para ello, el autor propone la elaboración de una Historia conjunta y retroalimentaria entre todos los movimientos artísticos que utilizaron las que, a su juicio, han sido las tres tecnologías audiovisuales por excelencia, empleando para su análisis la consideración de aquellos nuevos paradigmas que presiden la sociedad y la cultura digitales actuales.

Palabras clave: Arte contemporáneo, arte de los nuevos medios, arte digital, arte electrográfico, historia del arte de los nuevos medios.

Abstract

This paper proposes a new approach in historical studies referred to some of the most important artistic movements that used technological means during the second half of the 20th century. The purpose is to reveal the true importance of these artistic trends so they can be taken into consideration by general studies in art history that deals with the vanguards emerged from the sixties of the last century. To achieve this objective, the author proposes the development of a joint and retroalimentaria history among all art movements used which, in his opinion, have been the three audiovisual technologies par excellence, using for his analysis the consideration of those new paradigms that dominate the current digital society and culture.

Keywords: Contemporary art, new media art, digital art, electrographic art, media art history.

* * * * *

1. Introducción; Objetivos y consideraciones previas

El objetivo principal del presente trabajo consiste en realizar un análisis teórico-crítico en torno a la influencia que tuvo la utilización con fines artísticos de la máquina automática en el devenir de las vanguardias desde el comienzo de la segunda mitad del siglo 20 y hasta la creación de la cultura digital actual. Un tipo de análisis inédito hasta la fecha que nos permita ofrecer nuevos enfoques dentro del discurso general de la Historia del Arte. Para ello, tomaremos en consideración la importancia y repercusión que tuvieron algunas de las prácticas artísticas que se desarrollaron en torno a estas primeras máquinas automáticas, alentando a historiadores y críticos del arte a tomar conciencia de las indeseables consecuencias que supone obviarlas en el proceso de construcción de la historia del arte que se ocupa de ese periodo reciente, tal y como así ha sido hasta la actualidad. El estudio se circunscribe al ámbito internacional, prestando especial atención a las que se realizaron en los países del continente americano, los países que hoy conforman la Unión Europea y Japón (por la relevancia y cantidad de las propuestas artísticas desarrolladas en estos), y dentro de un periodo histórico que abarcaría principalmente las décadas de los años 70, 80 y 90 del siglo pasado, pues constituyen la que podríamos denominar como edad de oro de las prácticas artísticas que utilizaron los primitivos nuevos medios tecnológicos.

Podemos constatar que en algunos estudios publicados recientemente se comienza a analizar la influencia que las tecnologías del video y de la computadora tuvieron en el desarrollo de las prácticas artísticas de vanguardia durante dicho periodo y que precede al del arte actual¹. En estos se hace común referencia al videoarte, al que se menciona como un movimiento artístico que comienza su andadura a mediados de los años sesenta (inmediatamente después de la aparición, entre 1963 y 1967, de la cámara de video portátil), sin embargo, y, aunque en estos mismos estudios se menciona también la aparición e influencia de la computadora (*computer & information*) durante esas mismas fechas, prácticamente ninguno de ellos se refiere a un hipotético “arte informático” (*computer art*). En realidad, estos suelen mencionar tan sólo la aparición de una tendencia o forma artística generalista que será denominada con el paso del tiempo *new media art*, pero sitúan su influencia entre las vanguardias artísticas en un periodo muy posterior, a partir de mediados de los años ochenta y comienzos de los noventa, incluyendo algunas de las tendencias creativas relacionadas con el uso de la computadora gráfica, como *cibernetic art*, *information & visualization art*, *generative art*, o *net art*, entre otras. Debemos pues entender que, para los críticos e historiadores que han analizado hasta ahora estos campos creativos, el conjunto de trabajos y propuestas realizadas por los artistas que utilizaron estas tecnologías informáticas a lo largo de la segunda mitad del siglo XX no parece resultar de suficiente relevancia como para que puedan ser considerados como parte de un movimiento artístico digno de ser señalado y ubicado dentro de la historia general del arte. Es cierto que sí que aparece referida la tecnología informática en un apartado específico dentro el esquema general que señala y enumera alguno de los dispositivos técnicos de la época (tal como lo plantea, por ejemplo, el mencionado ensayo de Hoetzlein). Sin embargo, ni tan siquiera en este, que es tan avanzado y reciente, se señala su determinante influencia entre algunas determinadas prácticas artísticas de la época, dando así a entender que su utilización

¹ HOETZLEIN, Rama: “Timeline of 20th. C. Art and New Media”. 2009-2010. (Review: Michael Century). En http://www.arts.rpi.edu/public_html/century/mmcnmt.jpg (Consultado el 10/01/2013).

con fines creativos por parte de los artistas no dio lugar a ningún movimiento de suficiente relevancia o significación como para ser mencionado en la Historia del Arte, como así ocurre, por ejemplo con el videoarte, que sí es mencionado explícitamente.

En este mismo sentido, pero todavía con mayor rotundidad, al llegarle el turno a las creaciones artísticas que surgieron a partir del uso de la tercera gran tecnología de la época, la copiadora xerográfica o comúnmente denominada fotocopiadora, y que dio lugar a movimientos de amplia extensión geográfica y gran actividad productiva durante más de tres décadas, como son el copy art, o el fax art, nos sorprende sin embargo no encontrar la más mínima referencia en ninguno de los estudios historiográficos que han tomado en consideración los movimientos artísticos de vanguardia acontecidos durante la segunda mitad del siglo XX, y esto a pesar de que algunos de ellos, como los que acabo de mencionar, contribuyeron decisivamente al desarrollo y maduración de otros de gran relevancia sí estudiados en profundidad, como el arte conceptual, Fluxus, y otros, no tan estudiados pero sí mencionados comúnmente, como el mail art. En este caso, estas prácticas artísticas, que inundaron con sus fotocopias y procesos electrográficos las paredes de las ciudades metropolitanas del mundo desarrollado, no han merecido hasta el presente ninguna atención ni consideración por parte de críticos e historiadores, ni como sistemas o lenguajes de apoyo a otros movimientos (como sí es el caso del videoarte), ni tan siquiera como simples medios técnicos a disposición de los artistas de las artes mediales (como en el caso del *computer art*).

¿Está este olvido, esta omisión generalizada, justificados? ¿Existen razones de suficiente solvencia como para que la Historia del Arte se escriba –por omisión- de esta particular manera? ¿Hemos de suponer y aceptar entonces que el arte digital y el arte de la Red nacieron, a mediados de los ochenta y principios de los noventa, huérfanos, sin referente artístico alguno? ¿O podemos, por el contrario, construir una segunda hipótesis de trabajo que suponga y establezca, la aceptación de que sí existieron una serie de actitudes creativas, que sí se elaboraron al dictado de ciertas ideas conscientes una serie de procesos y proyectos artísticos precedentes –como es el caso de los movimientos devenidos de la utilización de los procesos electrográficos de generación y reproducción de imágenes- que bien pudieron ser corresponsables con el desarrollo y la maduración de algunas de las vanguardias artísticas contemporáneas comúnmente mencionadas? En este hipotético segundo caso, ¿cuáles serían entonces los motivos reales de esta exclusión?

Según los materiales documentales que ahora ocupan –desbordándola- mi mesa de trabajo, y que han permanecido inéditos o ignorados por parte de los críticos e historiadores del arte hasta el momento presente, parece evidente que esta segunda hipótesis va cobrando con el paso del tiempo mayor fuerza y credibilidad. Lo que nos lleva (a mi, personalmente, y a los miembros del grupo de investigación al que pertenezco) a la convicción de que se hace necesaria y urgente una revisión a fondo de estos movimientos y tendencias artísticas radicales –generalmente de carácter underground-, los cuales, hasta la fecha, no han dejado ningún rastro visible en museos, ni en colecciones de arte contemporáneo, ni ocupado prácticamente una sola línea en los textos y ensayos historiográficos sobre el arte de esa época ².

² Como el caso destacable de *ArteVisión: Una historia del arte electrónico en España*, un completo estudio presentado por el MECAD de Sabadell, gracias a la inteligente y decidida coordinación de la

2. Metodología utilizada

En el presente trabajo de investigación he utilizado como método específico para el desarrollo de las hipótesis que planteo el análisis y la valoración de obras originales correspondientes a las prácticas artísticas a que se refiere el mismo. Para ello, he procedido a estudiar de forma directa las obras y documentos originales pertenecientes a las Colecciones y Archivos de Arte Contemporáneo (CAAC) de la Facultad de Bellas de Cuenca, dentro de cuya marca común se encuentran incluidos, desde su reciente creación, en noviembre de 2012, el Museo Internacional de Electrografía (MIDE), los Archivos de Artes Escénicas (ARTEA), el Centro de Creación Experimental (CDCE) y su Archivo de Arte Sonoro, la Colección Parkett de Arte Múltiple, la Colección de Grabado Contemporáneo de Juana Mordó, y la Colección de Arte Gráfico y Múltiple de la Facultad de Bellas Artes de Cuenca. Mi pertenencia al grupo de investigación de la UCLM “Interfaces Culturales; Arte y Nuevos Medios”, que coordina y gestiona todos estos fondos y recursos de las CAAC de Cuenca, me ha permitido un acceso y su consulta sin limitación alguna, posibilitándome la construcción de los materiales teóricos y metodológicos necesarios para la posterior elaboración de los pertinentes análisis y la obtención de los resultados finales que presenta este trabajo de investigación.

Sin embargo, he decidido prescindir de la utilización del método científico reglado para este tipo de publicaciones, teniendo que sacrificar por ello la posibilidad de poder elegir entre la mayoría de las revistas científicas mejor indexadas a la hora de enviar el manuscrito, debido a que todas ellas exigen la utilización de este método de trabajo para su admisión para poder ser evaluadas por los expertos asesores. Prácticamente ninguna de ellas pertenece al ámbito específico del área de Arte Contemporáneo –que es el tema de los contenidos del presente trabajo de investigación-, y algunas de estas pocas que sí pertenecen, exigen también la utilización de una estructura basada en ese mismo método científico (lo que, a mi entender, es un error que está causando graves daños al desarrollo de la compleja, joven -y todavía aún por terminar de definir- investigación en Bellas Artes). Es por ello que abogo decididamente por el necesario cambio en las políticas editoriales en torno a la metodología de la divulgación de la investigación en torno al arte contemporáneo, de manera que a los autores se nos permita poder utilizar en lugar del consabido método científico una estructura del texto que no se circunscriba de forma restrictiva al este sistema basado en la prueba y el resultado, el cual, sin duda, limita en gran medida la construcción y el desarrollo de los análisis teórico-críticos (más cercanos al modelo de ensayo) que demanda la investigación sobre las prácticas artísticas de las recientes vanguardias. En cualquier caso, creo y espero que el lector pueda comprobar que, aún en ausencia de un método científico, el empleado para el presente trabajo de investigación contiene y respeta el rigor y la estructura metodológica que son requeridos en estos casos.

historiadora, crítico y comisaria de New Media Art, Claudia Giannetti, donde se incluye un capítulo específico dedicado a la electrografía artística, y que esta le encarga a la artista pionera del copy art en España, Marisa González. Ver (Giannetti, 2000).

3. Desarrollo de los contenidos

3.1 El artista frente a la máquina automática. Orígenes: el video, la computadora y la fotocopiadora como herramientas tecnológicas para la creación artística



II.1. José Manuel Ruiz. “Homenaje a la Electrografía”. 2009. Impresión digital e instalación en escaparate comercial. Cuenca. Cortesía del autor.

Entre las décadas de los sesenta y setenta del pasado siglo, la máquina automática irrumpirá con estruendo en el silencioso atelier del artista, transformándolo en un laboratorio lleno de inéditos y particulares ruidos, mientras este abre sus puertas y ventanas de par en par para conectarlo en tiempo real al mundo. Apoyado en la máquina, el artista es habilitado para abandonar por primera vez la tradicional manualidad instantánea de la pincelada y del golpe del cincel y comienza a incorporar en el proceso artístico nuevas fases creativas, dotando, por ejemplo de autonomía funcional la ideación y ejecución del proyecto, tal y como le permite ahora el complejo engranaje que supone el proceso maquinico dentro de la práctica artística. Se expande así el sistema de creación artístico, transformándose el trabajo manual-artesanal en proyecto intelectual, que pasará a presidir desde ese momento el proceso completo de la construcción del representar. Con la aparición de la máquina automática en el nuevo laboratorio de las prácticas artísticas, todo el sistema del arte quedará seriamente afectado: las técnicas y sus lenguajes (pintura, escultura, instalación, performance, grabado y artes gráficas, fotografía, diseño, animación, autoedición, fanzine...), y también la organización del trabajo creativo y sus roles (creador, distribuidor,

plataformas de distribución, espectador-receptor, etc.). Nada queda indemne, todo va a ser transformado.³

Las primeras máquinas automáticas serán comercializadas a partir de la primera mitad de los sesenta, pudiendo ser utilizadas por los artistas a partir de ese mismo momento, hecho que transforma profundamente el proceso creativo de la obra de arte, que había permanecido inalterable durante las seis décadas precedentes. A pesar de que todas ellas deben su autonomía funcional a la aplicación de una misma energía motriz, la electricidad, y de que surgen en el mercado a la vez, estas revolucionarias máquinas corresponden, no solo a uno, sino a tres modelos tecnológicos diferentes, los cuales serán desarrollados por la industria de forma independiente y paralela, para cuya comercialización se establecerán modelos de penetración en el mercado completamente diferentes. Estos tres tipos de máquinas, que tienen ya automatizados sus respectivos procesos técnicos funcionales, van a definir por sí mismas, caracterizando tipológicamente, a las tres grandes tecnologías que, finalmente, van a hegemonizar nuestras actuales vidas prostéticas, dándoles forma y sustancia. Se trata de la cámara de video portátil, la computadora gráfica y la fotocopidora. Su creación y desarrollo tecnológico, así como su aplicación como herramienta o instrumento en los procesos de la creación artística, va a coincidir en el tiempo, lo que sin duda resultará de gran importancia, al posibilitar cruces y contaminaciones conceptuales entre sus diferentes lenguajes, a pesar de que, durante décadas, la aplicación de cada una de estas tecnologías en el campo de la creación artística propiciará actuaciones, pensamientos y actitudes creativas independientes entre sí y con desarrollos en paralelo diferenciados.

Sin embargo, y aunque ahora, gracias en parte a la perspectiva que nos proporciona el tiempo transcurrido desde su aparición, hace ya más de medio siglo, comprendemos la responsabilidad de los tres dispositivos tecnológicos en la aparición de importantes movimientos artísticos alternativos a las vanguardias imperantes, lo cierto es que la visibilidad y aceptación de sus propuestas en la escena artística oficial no fueron ni mucho menos las que podríamos suponer, ni tampoco se dieron por igual para cada una de las tres. Así, observamos cómo el video fue la única de estas tecnologías que tuvo algún tipo de consecuencia significativa en su aplicación e incorporación al escenario del arte desde sus mismos comienzos. El videoarte, iniciado, de forma pionera en paralelo e independiente, por los artistas Nam June Paik en Estados Unidos y Wolf Vostell en Europa, entre 1963 y 1967⁴, va a ocupar un lugar preeminente entre los movimientos artísticos de vanguardia de la segunda mitad del siglo XX. No sucedió por casualidad que el videoarte, y no precisamente el arte de la computadora ni el de la fotocopidora, fuese el único de los tres que tuviese presencia en la escena artística oficial. Tal y como ahora hemos comprendido, esto sucedió porque, desde sus mismos comienzos, durante la década de los sesenta, los artistas del videoarte pusieron este proceso tecnológico al servicio de los objetivos del arte conceptual, preocupándose por invisibilizar su presencia como medio, pero colocando sus lenguajes entre los más

³ Para ampliar, ver (RUIZ, 2014).

⁴ Sobre el origen de la aplicación del video en los procesos artísticos pesan varias versiones, no todas ellas coincidentes. Los propios artistas involucrados, Vostell y Paik, se encargaron de alimentar varias leyendas urbanas, todas ellas confusas y sin demasiados documentos históricos al respecto que puedan testificar sus relatos. En cualquier caso, está probado históricamente que la cámara portátil Portapak de Sony se comercializa durante ese último año -1967-, poniendo así en duda la versión de Nam June Paik, quien afirmaba haber grabado por primera vez con una de esas cámaras y desde un taxi uno de los recorridos del Papa por las calles de Nueva York durante su visita en 1963.

eficaces narradores de sus acciones y performances, actuando como sistema de registro y archivo de su memoria audiovisual.

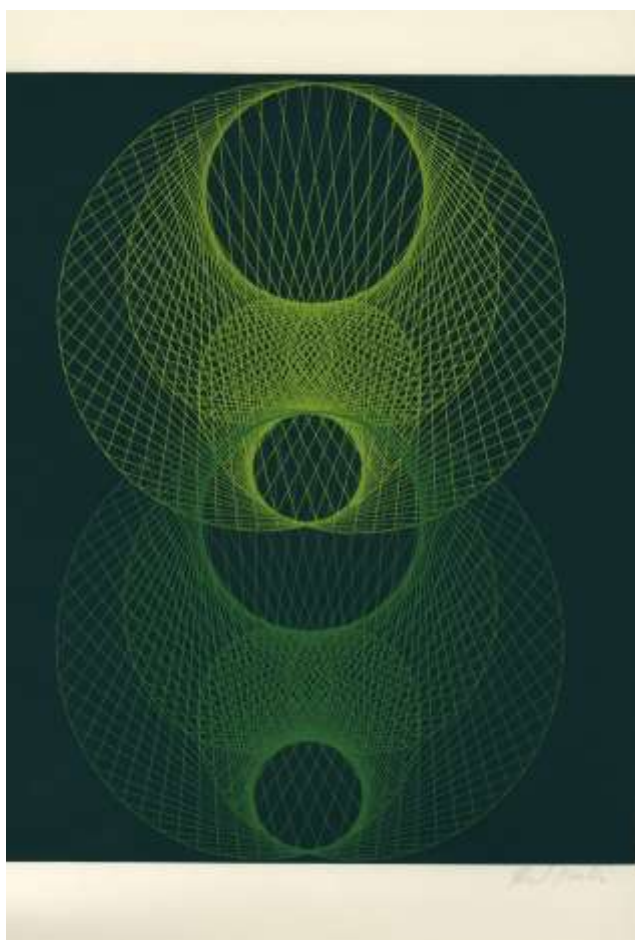


II.2. Antonio Cano. "Sinfonía para un diálogo tecnológico". Dimensiones variables. Feria de ARCO. Madrid. 1993. Proyecciones videográficas e instalación con máquina robotizada. Cortesía del autor.

Por el contrario, la computadora y la fotocopiadora no iban a tener el mismo destino. La espectacularidad y la fuerte presencia explícita de sus procesos tecnofuncionales les iba a otorgar a ambas un protagonismo tan poderoso como medio que terminaría por absorber y monopolizar las intenciones discursivas de sus usuarios, los creadores del, desde entonces mal llamado, "arte tecnológico". Así, mientras el instrumental tecnológico quedaba invisibilizado, o más bien, parapetado tras la luminosa presencia etérea de la pantalla de proyección en las piezas de videoarte, este no sólo no conseguiría ser transparente para el espectador en las piezas realizadas mediante el uso de la computadora, de la fotocopiadora, o del telefax, sino que, por el contrario, iba a quedar conscientemente remarcado, siendo mostrado como el aspecto de mayor relevancia entre los parámetros definitorios de su pretendida artisticidad. La herramienta -su proceso técnico o tecnológico- se mostraba en estas como un fin y no como un medio. Esta fue una de las razones principales que llevó a las creaciones realizadas mediante estas dos tecnologías a ocupar sendos guetos dentro del panorama artístico general, siendo desde entonces consideradas como propuestas estéticas, conceptuales y discursivas de rango inferior o poco interesantes respecto a las de las diferentes vanguardias que monopolizarían la escena artística durante la segunda mitad del siglo XX.

A pesar de tener un destino similar, tal y como acabamos de mencionar, las creaciones realizadas mediante el uso de los procesos computerizados iban a salir algo mejor paradas. Con la aparición y comercialización del ordenador gráfico personal, durante la década de los años ochenta (que propiciará el nacimiento del arte digital que hegemonizará el régimen visual desde entonces hasta la actualidad), la tecnología de la

computación ocupará por derecho propio un lugar destacado entre aquellas que fueron utilizadas por los artistas durante ese periodo (sobre todo, a través de algunas de sus aplicaciones creativas más significativas e influyentes, como serían el diseño gráfico digital, el net-art, la creación en 3D, o el arte multimedia interactivo). El uso de la computadora generará dentro de la escena artística de la época dos situaciones contrapuestas, al ser deseada y entronizada por parte de la mayoría de los artistas como la auténtica tecnología salvífica –en su sentido mesiánico-, pero siéndole sin embargo negada por parte de la crítica su potencial condición como impulsora de cualquier tipo de proceso que pudiera ser canónicamente considerado como artístico. Esta contradicción podría aclarar en algo la inexplicable omisión por parte de los estudios historiográficos generales del computer art entre los movimientos artísticos de vanguardia acontecidos durante los años sesenta, setenta y ochenta. Curiosamente, ninguno de los pocos que sí toman en consideración a las tecnologías informáticas como uno más de los procesos técnicos que ejercieron una cierta influencia en el devenir de las vanguardias artísticas que están sucediendo durante las décadas anteriores a la aparición del arte digital actual (50, 60 y 70) –como así lo hace la citada propuesta de Rama Hoetzlein-, hace, sin embargo y de manera incomprensible, ni una sola mención a las creaciones artísticas que se realizaron a través de estas, ni tampoco a los movimientos artísticos que surgieron a su alrededor.



II.3. Abel Martín (serigrafía) , J.E. Arrechea (programador). 1970-71. 49 x 41,5 cm. Serigrafía (4/50) sobre papel a partir de una impresión de una forma generada por computación. IBM 16200 (Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid). Colección de Grabado Contemporáneo de la Galería Juana Mordó –CAAC_Cuenca.

Peor escenario aún le va a corresponder a los movimientos artísticos que surgieron alrededor de la utilización de las tecnologías electrográficas de reproducción seriada (lideradas por la copiadora xerográfica automática, también denominada popularmente como fotocopiadora) y que comenzarán a surgir en el panorama internacional a partir de la década de los setenta. Estas creaciones artísticas, altamente experimentales, y que dieron forma concreta a muchas de las reflexiones y pensamientos fundamentales de los grandes filósofos del siglo XX (liderados por los alemanes Walter Benjamin, Martin Heidegger y Theodor Adorno), van a ser sin embargo completamente ignoradas por los estudios generales. Ni tan siquiera su revolucionario e influyente proceso tecnológico va a merecer una simple mención en el apartado de influencias tecnológicas dentro del esquema general de un estudio tan avanzado y especializado como puede ser el ya mencionado de Hoetzlein. Esta incomprensible omisión, que se ha mantenido hasta el momento presente, no hace justicia a lo que realmente sucedió, ni a la influencia real que estas producciones artísticas –la mayoría de ellas de carácter underground- tuvieron en el devenir de los movimientos y vanguardias de la segunda mitad del siglo XX y, sobre todo, en el desarrollo y consolidación del arte digital actual. Es del todo significativo -y esto ha sido un enorme lastre para la visibilidad de los procesos electrográficos dentro del panorama artístico de las vanguardias- el hecho de que resulte prácticamente imposible encontrar una sola mención a la palabra fotocopia o xerocopia entre las descripciones técnicas de las obras de arte que han sido realizadas mediante el uso de estos procesos mecánicos. Casi sin excepción, el texto del pie de ilustración o de la cartela descriptiva de cualquier obra realizada mediante fotocopias o procesos electrográficos suele resumirse en *técnica mixta* o descripción generalista similar, tratando así de eludir la mención explícita a estos procesos. La única explicación posible a este sospechoso proceder es que, o bien los responsables de la redacción de estos textos desconocen la verdadera naturaleza del medio técnico empleado, o bien es que no se desea *desmerecer* la categoría y la nobleza de la obra de un gran artista. Lo que resulta evidente es que detrás de estas deshonestas, sospechosas, o incomprensibles actuaciones se esconde la puesta en funcionamiento del mecanismo de activación de prejuicios que el mercado del arte utiliza para mantener su objetivo principal, que no es otro que tratar de preservar el valor mercantil las obras artísticas, aplicando para ello las tres normas históricas que fueron activadas a partir de la invención de la imprenta de tipos móviles y que todavía hoy día presiden el mercado del arte: la autoría, la propiedad y el contexto⁵, y que exigen a la obra de arte un marchamo de irrenunciable autenticidad. Esa autenticidad que estudia en profundidad el filósofo alemán Theodor Adorno, quien escribe “*Como las palabras que son sagradas sin un contenido sagrado, como las emanaciones heladas, los términos de la jerga de la autenticidad son productos de la desintegración del aura.*” (Adorno, 1973: 9-10). Para Adorno, “*por todas estas razones, la autenticidad había quedado atrás en favor de la hibridación, la reproductibilidad y una resuelta no originalidad.*” (Balson. IN: Kholeif, 2014: 67⁶). No

⁵ Para ampliar, ver (Troemel. IN: Kholeif, 2014: 37-38).

⁶ Es de justicia reseñar la importancia que está teniendo para la evolución de esta investigación y, sobre todo, para el desarrollo del *know-how* global que sobre este campo de investigación estamos adquiriendo en el grupo de investigación que lidero, la reciente incorporación de jóvenes doctorandos que, con sus trabajos teóricos y pesquisas en el mundo editorial anglosajón, nos está permitiendo poner al día y contrastar la evolución y el *status-quo* de nuestros trabajos y proyectos en curso con aquellos que están surgiendo en la actualidad en el avanzado mundo anglosajón. En concreto, debo agradecer profundamente las aportaciones de la doctoranda Virginia Paniagua Gutiérrez, quien, a partir de sus trabajos de investigación en torno a la Identidad como forma creativa en las redes sociales online (tema de su Tesis en curso), me ha permitido tener acceso a la reciente publicación del fundamental libro de Omar Kholeif

en vano, “Copiar –durante mucho tiempo considerada una actividad neutral- fue degradada y devaluada debido a su cercano vínculo con la mecanización y la estandarización, mientras que los objetos que eludían el régimen de la similitud duplicada eran ensalzados como más valiosos, más humanos.” (Balson. IN: Kholeif, 2014: 70).

Tomando en consideración que la autenticidad es un ideal subjetivo, esta es consecuencia del mundo de los objetos –específicamente del de los museos- y regresa rápidamente allí, dado que la tecnología, la industria y los productos culturales de los medios de masas llegan a ser identificados con la inautenticidad que amenaza la individualidad de lo individual. Con un significado etimológico de “hecho a sí mismo”, la autenticidad es por definición anti-tecnológica y eleva al hombre por encima y más allá de las nuevas máquinas. Como Lionel Trilling escribe en su conocido estudio de 1972, *Sincerity and Authenticity*: “La ansiedad en torno a la máquina es un lugar común en la moral y el pensamiento cultural del siglo diecinueve... Fue el principio mecánico, mucho más que el principio adquisitivo –los dos están por supuesto íntimamente conectados- el que fue elegido para convertirse en el enemigo del ser, el origen de la inautenticidad. La máquina, decía Ruskin, sólo podía hacer cosas inauténticas, cosas muertas; y las cosas muertas transmitían su mortandad a quienes las usaban. (Trilling, 1972: 126-127)

(Balson. IN: Kholeif, 2014: 70-71)

¿Qué otro o qué mejores argumentos podrían ser empleados para tratar de apartar del mundo del mercado del arte a las creaciones realizadas por los artistas mediante la utilización de esta inhumana herramienta, con su innata capacidad para copiar, multiplicando *ad infinitum* las imágenes, pervirtiendo así su origen y su autoría, y triturando –o enfriando- su aura, al producir objetos inauténticos, cosas muertas?

Reparar este agravio histórico y cubrir esta inaceptable omisión actual con razonamientos rigurosos y nuevos planteamientos teórico-críticos son algunos de los objetivos principales del presente estudio.

3.2 Movimientos artísticos en torno a la máquina automática. Orígenes y desarrollo

Apoyándome en las observaciones y en los análisis efectuados de forma directa en torno las obras electrográficas pertenecientes a las colecciones permanentes del MIDE de Cuenca, compruebo cómo la mirada tecnológica en el arte va a producir un significativo número de movimientos, tendencias y actitudes alternativas a las prácticas artísticas de las vanguardia oficiales. Si bien aquellas tardarán en emerger a la superficie, siendo visibles y pudiendo ejercer algún tipo de influencia sobre estas últimas, sí terminarán por ser capaces de socavar los principios de estas, provocando las deseables fisuras conceptuales y programáticas que posibiliten la delimitación de otros territorios, de otras geografías posibles que provoquen en su devenir nuevos horizontes, otras rutas antes impensables. En definitiva, planteamientos alternativos que terminarán imponiendo las condiciones para la

(coord.), *You Are Here; Art After the Internet*, a través del cual he podido cotejar y completar mis propias investigaciones respecto a ideas esenciales como son el concepto actualizado de unicidad, copia, o autoría, desde la perspectiva de los jóvenes creadores de la Red más vanguardistas y propositivos.

construcción de la cultura digital que hegemoniza nuestras vidas actuales, destronando definitivamente a aquellas de su sólido y longevo reinado.

Alrededor de cada una de las tres tecnologías principales que hemos enunciado se desarrollarán propuestas artísticas que, curiosamente, rara vez se entremezclarán o relacionarán entre sí. Las tendencias artísticas que surgirán alrededor del uso de la cámara de vídeo portátil estarán representadas principalmente por la videoinstalación y por la construcción de narrativas videográficas entendidas como alternativa al lenguaje cinematográfico, de carácter mucho más underground y, en muchas ocasiones, al servicio de otros movimientos de vanguardia, como el arte conceptual o los accionismos. Por su parte, el uso artístico de la fotocopidora dará lugar a intensos movimientos alternativos a la corriente hegemónica del arte pop, como serán el copy art, el fax art o el mail art, que estarán activos fundamentalmente durante las décadas de los 70, 80 y 90, dejando su impronta en el arte digital que les sucederá cuando, de manera natural, los principios técnicos funcionales de los procesos electrográficos de la reproductibilidad mecánica hereden y asuman los fundamentos técnicos de la electrónica, convirtiendo aquellas primitivas máquinas automáticas en los actuales periféricos (inputs y outputs) de la computadora (que acabará por convertirse en el moderno ordenador personal capaz de gestionar gráficos a partir de la imagen en mapa de bits y de alcanzar el naturalismo “fotográfico” de su representación). Por último, el arte ligado al uso de la computadora se planteará, en una primera época, retos principalmente relacionados con los aspectos técnicos de la nueva herramienta, como el desarrollo y explotación de la interfaz electrónica y de los nuevos sistemas de representación (como el 3D, los entornos inmersivos, la robótica o la inteligencia artificial); en una época posterior, sus retos estarán relacionados con el uso y explotación de la red Internet, donde los artistas tratarán de explorar las posibilidades creativas de estos nuevos sistemas de comunicación, siendo en una primera época – durante la década de los 90- el net art su movimiento más representativo (este se muestra hasta el presente como el de mayor impacto e influencia de todos cuantos hayan tenido relación con la máquina automática, hasta el punto de poder aseverar que ha supuesto para la esfera artística la última gran vanguardia intencional acaecida). El net art histórico dará paso a una época posterior hegemónica por los presupuestos funcionales de la llamada Web 2.0, basada en el predominio de la comunicación, interacción y retroalimentación entre usuarios de Internet y en la utilización creativa por parte de legiones planetarias de usuarios-artistas-amateurs (inter)conectados, que rápidamente desembocará en las actuales prácticas artísticas Post-Internet, realizadas por individuos autodidactas interesados en explotar el uso de las redes sociales online como una nueva forma de comunicación, así como en formarse a sí mismos en la gestión prostética del habitar cotidiano del espacio híbrido, tal y como implica hoy día la experiencia del Espacio Electrónico de la Información y la Comunicación (EEIC), donde lo real y lo virtual, lo objetual y lo inmaterial se equiparan y retroalimentan en un fluir sin pausa por una especie de cinta de Moebius que enlaza -en un *loop* infinito- la transición entre el dentro y el afuera de la pantalla-membrana electrónica, lo que es posible gracias a la sustitución de la interfaz electrónica del ordenador por la del ubicuo y-siempre-activo *Smartphone*, cuyo uso masivo y planetario difumina las fronteras que antes delimitaban el antes, el dentro y el después, convirtiendo, no sólo el aconteciendo creativo, sino toda la experiencia del ser –*being*- en un continuum ininterrumpido.

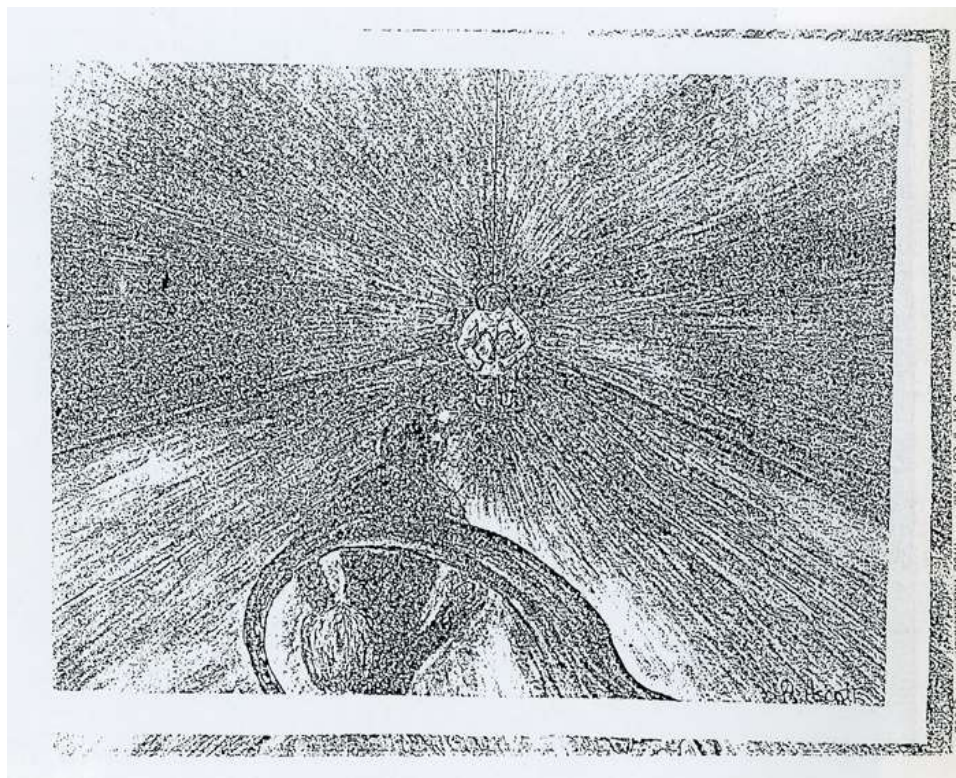
El lenguaje de [Marisa] Olson refiriéndose a hacer arte ‘después’ de la experiencia online, pensando seguramente que su significado no debía ser tomado literalmente, sugería un límite, percibido o real, entre el tiempo empleado online y el off. Esta

frontera fue erosionada con la proliferación de los smartphones y la presión creciente por parte de la economía-basada-en-la-atención. Y, por tanto, la idea de hacer arte ‘después’ de Internet de alguna manera no seguía funcionando. No había ‘después’ de Internet, solo durante, durante, durante. Dentro de este contexto, ya no tenía sentido por más tiempo para los artistas afrontar términos relacionados con la ‘cultura de internet’, porque ahora la ‘cultura de internet’ se va convirtiendo gradualmente sólo en ‘cultura’. En otras palabras, el término ‘postinternet’ sugiere que el enfoque sobre un buen planteamiento artístico y crítico ha pasado desde la ‘cultura de internet’ como una entidad discreta hasta una prevención en torno a que toda cultura ha sido reconfigurada por Internet, o por el capitalismo neoliberal posibilitado por Internet. Muchos de los artistas que habían trabajado sobre estas cuestiones recientemente están actuando menos como interpretes, traductores, narradores, comisarios, o arquitectos, y más como expertos participantes de un sistema de circulación de la información en el cual la línea entre el artista-que-hace, el usuario-que-genera y los contenidos comerciales, decididamente se están difuminando.

(Connor. IN: Kholeif, 2014: 61).

Hasta ahora, los ensayos teórico-críticos y trabajos de investigación que han estudiado algunos de estos movimientos mencionados que utilizan cualquiera de las máquinas automáticas (como, por ejemplo, el copy art, el net art, la videoinstalación, o la animación por ordenador), han sido elaborados desde dos únicos posicionamientos o enfoques (ambos, qué duda cabe, equivocados): o bien porque consideraban a estos como corrientes de segunda fila, que trataban de emular las creaciones de los artistas consagrados del panorama artístico general, pero sin la calidad de sus propuestas y utilizando para su desarrollo y ejecución herramientas y procesos de baja significación artística (fotocopiadoras, ordenadores, papeles y soportes baratos y de mala calidad y limitada perdurabilidad, tamaños y formatos reducidos, o demasiado especiales o complejos, etc.), o bien porque habían sido estudiados desde planteamientos exclusivamente tecnicistas, otorgándoles como principal mérito o interés la naturaleza tecnológica de sus aportaciones (de la misma manera errática que estudios de carácter historiográfico desfasados han tratado de analizar, por ejemplo, es uso específico de la acuarela o del óleo entendiéndolos y explicándolos como discursos específicos dentro de la Historia general del Arte).

En cualquier caso, lo que resulta innegable es que tendencias artísticas como el copy art, el fax art, o el mail art utilizando la fotocopiadora, el videoarte y las performances utilizando la cámara de video, movimientos artísticos como Fluxus utilizando ambas tecnologías, y el arte cinético, el diseño y la infografía utilizando el ordenador, dieron el decisivo primer paso y propiciaron el impulso hacia una nueva actitud artística, hacia una nueva manera de enfrentarse al problema de la creación, que, finalmente, resultaría decisivo para el desarrollo de los procesos de virtualización y desobjetualización de un nuevo arte, que, a comienzos del presente siglo XXI, verá su consolidación con el nacimiento y desarrollo del arte digital.



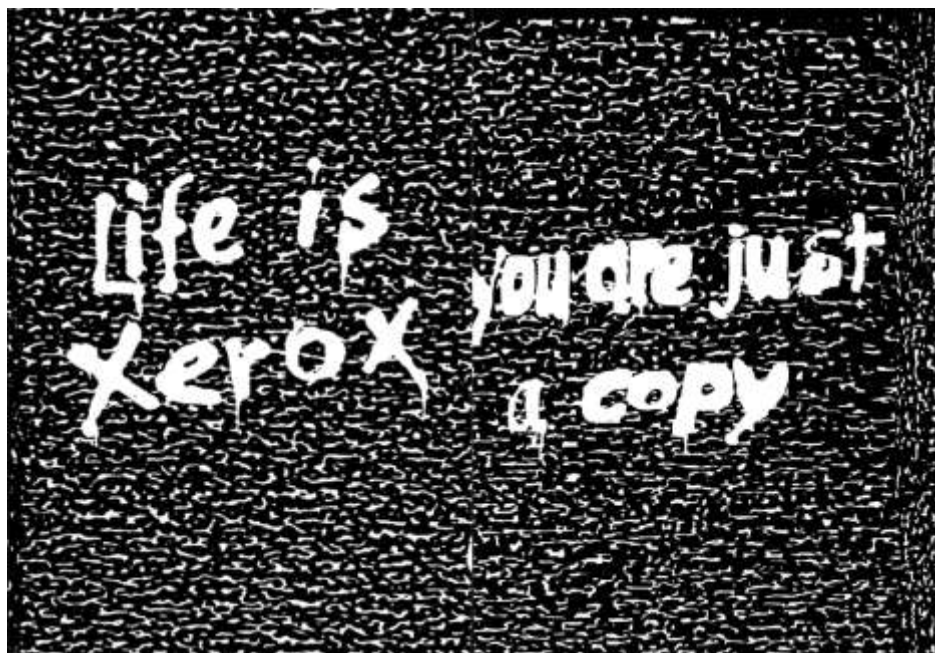
II.4. Roy Ascott. S/t.-Teletransmisión-Fax entre *University of Wales's Copy Center* y el MIDE-Taller Canon de Cuenca. 10/28/92. Copia xerográfica sobre papel. 15 x 20 cm. Colección MIDE Cuenca.

Por su parte, los artistas del circuito artístico oficial que gozaban por entonces de un cierto estatus ya habían tenido la oportunidad de jugar con todas estas máquinas mucho tiempo antes, aprovechándose de su privilegiada posición en el mundo del arte y, por extensión, en el exclusivo mundo de la industria y de las corporaciones comerciales. Todo eran facilidades para ellos. Las compañías multinacionales productoras de todas estas tecnologías las habían puesto a su entera disposición con del fin de que se animaran a producir y generar con ellas obras de arte, creando así el deseado ambiente de atracción y deseo por parte de las masas sociales, o, lo que es lo mismo, una publicidad gratuita para estas marcas, ávidas de vender sus productos de forma masiva. Sin embargo, estos artistas famosos nunca consiguieron conducir sus creaciones por territorios demasiado fértiles o innovadores, pues estas no pasaron de ser meras especulaciones puntuales y nunca realizadas más allá del rígido corsé impuesto por sus propios –y consolidados- registros estéticos y estilísticos, porque las estrictas leyes de un mercado del arte del que se lucraban pesaban como una losa en sus intenciones, lo suficiente como para no estar en condiciones de poder renunciar a sus “gallina de los huevos de oro”, por muy moderno y divertido que les pareciese este nuevo circo artístico; o, simplemente, porque estaban demasiado condicionados por una mirada y por un lenguaje y estilo artístico propios que acaba siempre por imponerse al ponerse a trabajar con estas nuevas tecnologías.

Así que, justo en ese momento y dentro de ese contexto que acabamos de describir, podemos decir que comienza nuestra historia, la historia que queremos contar y que es la historia de ciertas prácticas artísticas nunca antes contada y que sucedió en las periferias y como planteamientos alternativos, todavía mucho más radicales al de los

movimientos vanguardistas que todos conocemos, pues su historia sí fue relatada con profusión y detalle. Se trataría pues de la crónica de los primeros movimientos que, utilizando la máquina automática, decidieron prescindir del mundo oficial de lo artístico y funcionar en paralelo, anticipándose así, de forma pionera y visionaria, a lo que después quedaría consolidado en la historia con el surgimiento del arte digital de las Redes. Es justo en ese punto y en ese preciso momento, a comienzos de los años 70 del siglo XX, cuando podemos y debemos situar el comienzo de la Historia del Arte que pretendemos descubrir y animar desde este ensayo a que sea contada, porque no es objetivo de esta investigación construir una crónica -de carácter y método historiográficos- que describa los avatares y la evolución de estas tendencias artísticas todavía desconocidas, sino proponer, mediante un modelo metodológico alternativo a los empleados hasta la actualidad, una nueva mirada crítica que consiga un cierto re-enfoque respecto a los posicionamientos tradicionales que han obviado el escenario fundamental que es el que sitúa al artista frente a la máquina. Pretendemos que este modelo se estructure en torno a la construcción de bases conceptuales, iconográficas y sistémicas que permitan además abordar con rigor el arte digital actual, tarea todavía pendiente en la historia del arte, y cuya responsabilidad y autoría debe ser asignada a un grupo de artistas que van a adoptar esa misma actitud que la de sus precedentes electrográficos, situándose frente a la máquina automática –en este caso, las máquinas y dispositivos electrónicos- con la intención no de ser meros “usuarios” de estas, sino incómodos intelectuales llegados con la firme intención de realizar propuestas conceptuales arriesgadas y de claro carácter experimental y contracultural (o underground).

3.3 Conceptos y estrategias para la construcción de micro-relatos de carácter historiográfico en torno al arte y la máquina



Il.5. Karl-Hermann Möller: “Life is Xerox; you are just a copy”. 1986. 2 x (Din A4). Portada y contraportada de auto-publicación electrográfica con el mismo nombre. Kassel. Colección MIDE Cuenca.

Lo que nos interesa por tanto es comprender y analizar, de forma unificada, la importancia de las contribuciones a la transformación de los paradigmas artísticos que va a aportar el conjunto de nuevos procesos y actitudes creativas desarrollados por ese artista que se sitúa frente a la máquina automática cuando esta aparece por primera vez, durante la década de los sesenta, ya madura tecnológicamente y conformada como producto comercial, posibilitando así la aparición de ese nuevo binomio artista/máquina que va a monopolizar desde entonces la escena artística. Contribuciones que van a ser de gran importancia dentro del contexto de las prácticas artísticas contemporáneas, y que ya habían comenzado a balbucear un siglo y medio antes con la aparición de la cámara fotográfica y del cinematógrafo, pero que no llega a alcanzar su auténtica dimensión revolucionaria para el arte hasta comienzos de la segunda mitad del siglo XX. Es precisamente entonces cuando, como acabamos de analizar, aparecen los que pueden ser considerados como los tres primeros tipos de máquinas-automáticas-para-hacer-arte, encarnados en la fotocopidora, el video portátil y el ordenador gráfico, al ser estos ya auténticos dispositivos tecnológicos dotados de autonomía funcional y con resultados instantáneos, y no meras extensiones prostéticas de nuestros sentidos corporales, encarnados por las máquinas no automáticas provistas de procesos generativos no instantáneos (como es el caso de la cámara fotográfica, o la cinematográfica).

La imagen que resulta de todos estos tres procesos es de naturaleza electrográfica, ya que etimológicamente este término viene del griego *electro-graphein*, que significa electro-escritura. Debe ser por tanto entendida como gesto eléctrico (y también electrónico), lo que amplía su significado y alcance. Así, a través de las *electrografías* que genera, este arte maquínico va a colaborar con la puesta en crisis de los paradigmas tradicionales que están referidos a los conceptos artísticos clásicos invariables, tales como la autenticidad y la autoría de la obra de arte. Y lo hace a partir de las estrategias que devienen de la potencialidad de sus principios tecno-funcionales, tales como su capacidad para la desmaterialización, para ser originalmente múltiple a pesar de su repetición exacta e infinitamente reproducible, para liberarse de la limitación reproductiva de la matriz en los procesos de copiado y seriación y, por supietso, de la servidumbre que supone el proceso manual-artesanal de su realización material en las técnicas artísticas tradicionales. A través de la consolidación de todos estos nuevos parámetros, el nuevo arte que deviene de mera presencia o uso de la máquina automática va a ir estableciendo los nuevos fundamentos técnicos y conceptuales que van a presidir el escenario cultural actual.

Sin embargo, y a pesar de su importancia y transcendencia, así como de su prolífica producción durante sus ya casi cincuenta años de existencia, las creaciones, manifiestos y actividades de los movimientos artísticos generados alrededor de estas tecnologías, todavía no han sido incluidas en la Historia “oficial” del Arte. Analizando este extraño desfase, este lapsus incomprensible en los estudios historiográficos que se ocupan de las prácticas artísticas acaecidas durante la segunda mitad del siglo XX, creemos haber encontrado en la acentuación de los aspectos técnicos y en el énfasis desmedido que le dieron los artistas a la herramienta-máquina, algunas de las razones principales que motivaron ese cierto desprecio o falta de atención por parte de críticos e historiadores.

Afortunadamente, la situación parece ir cambiando progresivamente. Después de más de cinco décadas de prácticas artísticas con estos medios, existe en la actualidad la suficiente perspectiva histórica como para poder acometer nuevos trabajos teórico-

críticos con argumentos de suficiente solvencia y rigor metodológico que nos permitan poner en valor lo que pueda y deba ser puesto de entre toda la ingente producción con propósitos artísticos que utilizó para su ideación, desarrollo o ejecución los procesos electrográficos devenidos del uso consciente, inteligente y sensible de la máquina automática. De esta manera, al tratar de poner en valor las producciones de estos movimientos artísticos, utilizando para ello otros argumentos que no sean los de carácter puramente tecnicista anteriormente utilizados, podemos comprobar cómo los trabajos históricos desarrollados por los artistas más inteligentes y con mayor talento que se acercaron a estas máquinas electrográficas con la intención de hacer arte, tuvieron en cuenta y no se olvidaron de incluir entre sus objetivos creativos los tres presupuestos programáticos que figurarán ineludiblemente en la lista de los nuevos paradigmas sobre los que se va a producir la auténtica revolución de las prácticas artísticas acaecidas durante la segunda mitad del siglo XX, preparando la transición del segundo al tercer milenio y poniendo los fundamentos sobre los que se va a constituir el comienzo de la era digital de nuestra cultura actual. Estos son: el paso del tradicional interés y enfoque de la creación artística sobre el objeto a la supremacía de los procesos creativos y productivos; la separación procesual entre la fase de ideación y diseño de la obra y la de su ejecución material; y la aparición de la pantalla como interfaz que gestiona la imagen latente y que se interpone ahora entre el proceso de creación y génesis de la obra y el de su formalización o ejecución material. Además, este acercamiento del artista a la máquina automática se va a realizar –por primera vez en la historia de nuestra civilización- con la voluntad, no sólo individual sino también colectiva y compartida, de delegar en ella una parte sustancial de la responsabilidad del proceso creativo. El carácter y la naturaleza de este acercamiento tendrá muchas similitudes con lo acontecido un siglo atrás con la cámara fotográfica, pudiéndose observar dos diferencias fundamentales entre ambos: la primera se refiere a la naturaleza específica del propio dispositivo, ya que, por una parte, la cámara fotográfica no es exactamente, como lo son la fotocopidora, la cámara de video y la computadora, una máquina automática, y por tanto, no posee la capacidad funcional autónoma de estas (que vienen ya programadas por el fabricante), por lo que aquella siempre funcionará conceptualmente como una extensión del ojo de su usuario y no como un dispositivo autónomo no subordinado a su intervención, y, por otra parte está el hecho de que para la obtención de una imagen fotográfica es necesaria la aplicación sucesiva de diferentes procesos que se dilatan en el tiempo, impidiendo así la instantaneidad del mismo; La segunda tiene que ver con la diferente actitud y predisposición con la que se van a enfrentar los artistas ante estas tecnologías de la imagen, pues se puede aseverar que, hasta la aceptación de la fotografía entre los lenguajes del arte y como herramienta para las prácticas artísticas (a mediados de los años ochenta del siglo pasado, esto es, más de siglo y medio después de su invención), quien tomaba la cámara fotográfica en sus manos se convertía instantáneamente, de forma automática, en fotógrafo, sin embargo, frente a la fotocopidora, la videocámara o la computadora, por vez primera, y tal vez porque estas tres máquinas no han sido concebidas, fabricadas ni comercializadas expresamente para generar imágenes con un carácter artístico, el artista que las utiliza con este propósito –necesariamente por tanto, de forma pervertida o desviada de su función primigenia-, va a necesitar durante todo su proceso productivo mantener vigentes y conscientes sus propósitos, esto es seguir sintiéndose artista frente a ellas. Nuestro artista va a ser plenamente consciente de que, con el uso desviado que va a hacer de la máquina electrográfica para poder crear arte con ella, estará colaborando con el desmantelamiento de los viejos paradigmas e inscribiendo su programa de trabajo en la hoja de ruta marcada en los programas y manifiestos de las

vanguardias artísticas internacionales que se van a ir desarrollando en paralelo durante la segunda mitad del siglo XX, siendo incluso más fiel a estos principios programáticos que los propios artistas pertenecientes a estas, quienes crearán y actuarán de una forma más laxa debido a la multitud de licencias que habrán de tomarse para poder estar dentro del mercado del arte. Así, utilizará la máquina con una actitud creativa y una intencionalidad artística dirigida a replantearse –una vez más en la Historia del Arte- las problemáticas de la representación visual, la renovación de la mirada, la colaboración activa en la creación del pensamiento postmoderno, sabiéndose un ser moderno que siente la acuciante necesidad de repensarlo todo, de formular de nuevo todas estas cuestiones, de sustituir y actualizar los viejos paradigmas a partir de lo producido y experimentado con y ante la máquina, frente a esta y con esta como referencia y como medio. Todas las preguntas –planteadas en un época radical y llena de efervescencia- van ahora a ser formuladas de nuevo, haciéndose esta vez de una manera alternativa, inédita, renovadora, tratando de llevar a la práctica artística las revolucionarias posibilidades que estas nuevas tecnologías y medios van a ofrecerle al artista. Este –el artista inteligente y sensible que va a ser capaz de hacer arte con ella- adoptará una actitud irreverente y desacralizadora, de tal manera que le preserve de caer en la “trampa” de la máquina, que no es otra que la de ser forzado por esta a seguir los presupuestos representacionales que le han sido programados en fábrica, convirtiéndole así en su operario. La hoja de ruta no puede ser otra: pervertir los principios tecnofuncionales de la máquina para forzarlos a actuar dentro del territorio de la creatividad y de los programas de actuación de las vanguardias artísticas, tratando de permanecer fiel a sus idearios y manifiestos. De esta forma, asistiremos a la autoconstrucción de un nuevo artista, que se reinventa, que toma una nueva actitud frente al acto creativo. Porque, con la aparición de la máquina automática, inoculada en la misma génesis del pensamiento creativo y de los procesos de producción artística, el arte va a dejar de ser una actividad enfocada principalmente hacia la producción de objetos, para comenzar a dirigirse y a interesarse por los procesos productivos, poniendo al descubierto sin pudor los mecanismos de la representación, desobjetualizando la actividad productiva y liberando a la mirada de su poder hegemónico dentro del pensamiento creativo. Ante la máquina automática, el artista, al sentir su ruido –su mirada y su escritura particular-, quedará facultado por primera vez para desligar su mecanismo funcional del proceso de la génesis productiva del acto del representar. Se hará por fin plenamente consciente del “sistema del arte”, pudiendo separar por vez primera –técnica y conceptualmente- el proceso de creación de la imagen del acto de su materialización efectiva. Por primera vez, la pantalla –interfaz inoculada en el sistema técnico funcional de la máquina- le permitirá al artista –su usuario- controlar el proceso completo de producción de la representación de la imagen, quedando en condiciones de poder modificarla previamente –desde su nueva condición virtual- a su construcción final.

Sirva como ejemplo de actitud y de programa artístico al respecto las siguientes declaraciones del artista alemán afincado en Kassel, Jürgen O. Olbrich, quien fue uno de los pioneros del media art y comprometido activista de movimientos internacionales como el copy art, el fax art, el mail art, así como de los movimientos asociados a la performance y al accionismo:

Algo está ocurriendo y sé lo que es. Es mi material, movimiento, tiempo, decisión, uso de la máquina. La situación determina el resultado. Yo actúo, la máquina reacciona. Un proceso siempre algo risible. El uso de la máquina, una rutina cotidiana. Sólo apretar el interruptor, utilizando antes los ojos y la cabeza. Observando la máquina, el proceso y el producto resultante crea posibilidades para

una intervención artística. Observando a un artista trabajar en ello. Es siempre la creación de una imagen como una información de unas series como documentación. Mi comportamiento a través de los materiales (que incluye a la máquina) determina el resultado de las performances. Yo decido sobre el resultado. El trabajo acontece en una situación pública. Me pierdo y encuentro a través de la ayuda de la maquina. El objeto está en la oscuridad. Todo parece diferente en la luz. Objeto real, original, multiplicación y avería existen en el mismo instante, en la luz y en la oscuridad. El sonido de la máquina es el ritmo del trabajo. Hombre, máquina y resultado instantáneo están en una información /relación fijando el tiempo, el material y la actividad humana. Soy responsable de mi trabajo,. Las coincidencias crean las obras más sorprendentes. Yo aprieto el interruptor –donde sea, cuando sea-, por tanto tú puedes.

(Olbrich, 1991: 89).



II.6. Jürgen O. Olbrich. Performance. II Bienal Internacional de Electrografía y Copy Art. Valencia. Octubre 1988. Cortesía del autor.

Una vez provistos de todos estos nuevos argumentos que nos proporcionan los fundamentos del arte maquínico, nos encontramos en condiciones de poder analizar los materiales documentales originales, hasta ahora ocultos o no disponibles, que hemos ido descubriendo y ordenando como resultados del presente trabajo de investigación. Consideramos pues necesario posibilitar el establecimiento de una fase siguiente que genere la necesaria y deseada conexión, sensible y emocional, entre el lector/espectador y algunas de las propuestas y creaciones más interesantes que se dieron durante ese periodo y dentro de ese contexto. De la misma forma que una historia literaria se establece y discurre en paralelo a la Historia del Arte. Una creada por historiadores, filósofos y escritores, los cuales, rendidos y enamorados ante el poder de seducción de alguna obra en particular, han sabido ver, más allá de su simple apariencia, valores escondidos que, como diamantes en bruto, una vez pulidos, son capaces de atravesar su sensibilidad, permitiéndoles elaborar análisis particulares y subjetivos a partir de esas visiones personales cargadas de admiración y pasión. Micro-historias subjetivas que aportan elementos de gran valor para la construcción histórica colectiva de la mitología

-y mitomanía- que desde entonces rodeará siempre a dichas obras y que se instalará a partir de ese momento de forma permanente en el imaginario colectivo, que es el destino irremisible de toda obra de arte. Parece ser que, en lo que se refiere a las obras de media art, ni artistas, ni historiadores, ni críticos ni estudiosos han sabido realizar todavía esa necesaria conexión con el gran público (ni con el especializado), porque, o no han vivido con pasión estas obras, o no han sabido transmitir esta experiencia adecuadamente.

Pero esta ambiciosa empresa debe ser postergada para un momento y una situación más propicia, que tomará el relevo de la actual, en un futuro, ojalá no muy lejano. Confío que la lectura de esos ensayos posteriores, todavía por escribir, revele que los responsables de estos imperdonables lapsus en la Historia del Arte éramos nosotros, equivocados o los distraídos con otros menesteres y no las propias obras.

La intención del presente estudio se limita por tanto a llegar a proponer una nueva organización metodológica para estas prácticas alternativas -y a la vez pioneras- que consideramos debería ser aplicada, no sólo para el caso de los movimientos artísticos surgidos en torno al uso de los procesos y tecnologías electrográficas, sino para el conjunto de prácticas artísticas que durante la segunda mitad del siglo XX asumieron estos cambios de paradigma. Esta atendería, después de despejar lo fundamental de lo anecdótico e irrelevante, a las diferentes maneras y actitudes con las que estos artistas alternativos fueron revelando (dando forma en su sentido poiético heideggeriano) a las nuevas ideas, conceptos y actitudes, que se convertirían en base y sustancia significativa para la construcción colectiva de estos nuevos paradigmas culturales por parte de una sociedad que comenzaba por aquel entonces a reemplazarlos en lugar de los anteriores; aquellos que habían sido pilar y sostén de una cultura anterior, y que, sin embargo, comenzaban ya a dar muestras de fatiga y colapso funcional después de más de seis siglos de vigencia y esplendor.

4 Conclusiones

Nuestra pretensión con este trabajo ha sido realizar previamente un análisis desde una nueva perspectiva que permita tomar en consideración aquellos movimientos artísticos que surgieron como consecuencia del uso de las entonces recién comercializadas máquinas automáticas pioneras por parte del artista, y que nunca antes habían sido estudiados, para ofrecer posteriormente un modelo alternativo de análisis que permita a los historiadores tener en cuenta los nuevos parámetros que hemos establecido, utilizándolos como soporte conceptual para la elaboración de los deseados micro-relatos en torno a aquellas obras y propuestas que desarrollaron los artistas dentro del panorama internacional y que puedan ser consideradas como las más relevantes, interesantes o seductoras, de manera que se pueda iniciar el proceso de revisión teórico-crítica e historiográfico que nos ha de llevar hacia la necesaria re-escritura de la Historia del Arte de la segunda mitad del siglo XX y su transición al XXI.

Asimismo, podemos concluir que, estudios como el presente, que han sido ya provistos de rigurosos sistemas metodológicos basados en la contemplación de los nuevos paradigmas del arte actual, están preparando las condiciones y los materiales documentales necesarios para poder contar, desde nuevos enfoques, todo aquello que se refiere a las problemáticas de carácter artístico inauguradas al situarse el artista frente a

la máquina automática. Esto es, precisamente, lo que se puede apreciar con claridad al observar (en las colecciones atípicas de museos tan especializados, como el MIDE de Cuenca) todas esas obras tan dispares, difícilmente clasificables, que parecen tan sólo arriesgados experimentos sin ánimo de perdurar, de oficializarse, de institucionalizarse. Probablemente estemos sugiriendo la necesidad de realizar un nuevo e inédito viaje iniciático dentro de las crónicas historiográficas que han estudiado el arte de la segunda mitad del siglo XX. Un viaje intelectual y sensible que, por fin, toma en consideración toda esa multitud de procesos, técnicas, lenguajes, montajes heterodoxos e iconografías nunca antes construidas, y que nos permite sentir con nitidez y proximidad la imaginación y creatividad de esos artistas alternativos a las propias vanguardias alternativas, en alguna medida *refugee* y *naives*, creando compulsivamente, con pasión y militancia, delante de la máquina una serie de producciones que parecen trazar, en su conjunto y con una claridad cristalina, el itinerario artístico y estético que se inicia en las postrimerías del arte analógico y que inaugura el arte y la cultura digitales actuales.

Referencias.

- ADORNO, Theodor, *The Jargon of Authenticity*. Northwestern University Press. Evanston, 1973, pp. 9-10.
- ALCALÁ, José Ramón, *La piel de la imagen: Ensayos sobre gráfica en la cultura digital*. Valencia, Sendemá, 2011. ISBN: 978-84-938045-7-2.
- ALCALÁ, José Ramón, *Ser Digital; Manual para naufragos de la cultura electrónica*. Ediciones de la Universidad de Chile. Santiago de Chile, 2009, ISBN: 978-956-19-0721-8.
- BALSON, Erika, "Against the Novelty of New Media: The Resuscitation of the Authentic". En KHOLEIF, Omar (coord.), *You Are Here; Art After the Internet*. Londres, 2014, pp. 66-77.
- CONNOR, Michael, "Post-Internet: What It is and What It Was". En Kholeif, Omar (coord.): *You Are Here; Art After the Internet*. Londres, 2014, pp. 56-64.
- GIANNETTI, Claudia (coord), *ArteVisión: Una historia del arte electrónico en España*. Ediciones del Media Centre d'Art i Disseny. Barcelona, 2000, CD-ROM. ISBN: 84-930164-1-1.
- HOETZLEI, Rama, *Timeline of 20th. C. Art and New Media. 2009-2010*. Recuperado de http://www.arts.rpi.edu/public_html/century/mmcnmt.jpg. (Última revisión 10/01/2014).
- KHOLEIF, Omar (coord.), *You Are Here; Art After the Internet*. Corner House. Manchester, 2014, ISBN: 978-0-9569571-7-7.
- MÓLLER, Karl-Hermann, *Life is Xerox; you are just a copy*. Autoedición electrográfica no publicada, 1986. (Manuscrito perteneciente a la biblioteca del MIDE de Cuenca).
- OLBRICH, Jürgen O., "Sintiendo los materiales; algunos pensamientos sobre mis actividades de Copy Art". En AA.VV. *2 Bienal Internacional de Electrografía y Copy Art 1988*. Ediciones de la oficina municipal de publicaciones del Ayuntamiento de Valencia. Valencia, 1991, Catálogo/Memoria. Vol. 2.
- RUIZ, José Manuel, "Aparición, impacto y efectos de la máquina automática en el atelier del artista. Del taller tradicional al Medialab". Tesis Doctoral. Director: Dr. José Ramón Alcalá. Departamento de Arte. UCLM. Cuenca. 2014. (En Imprenta, Barcelona, UOC).
- TRILLIN, Lionel, *Sincerity and Authenticity*. Harvard University Press. Cambridge, 1972.
- TROEMEL, Brad, "Art After Social Media". En KHOLEIF, Omar (coord.), *You Are Here; Art After the Internet*. Londres, 2014, pp. 37-43.