

Maqlina

Inl

(la máquina)

YASMINA MORÁN CONESA

CONSIDERACIONES SOBRE LA PIEZA

La pieza gira en torno a la articulación de un dispositivo cuya funcionalidad manifiesta es su propia autorreferencialidad: una tecnología fin en ella misma, de uso poco transparente y de utilidad real nula, en la que el uso de varios usuarios interfiere en su funcionalidad manifiesta; es así que la máquina simula una estrategia: se comporta como mensaje reflexivo, como fin en sí misma, como sistema cerrado y autárquico.

la comunicación entre usuarios, ya sea casual o provocada produce una interferencia que impide la enunciación del mensaje-instrucciones; es, aparentemente al menos, la comunicación interpersonal la que cortocircuita el mensaje de la máquina; sin embargo, la degeneración que en el mensaje se produce por el uso multiusuario no es más que un cumplimiento de las instrucciones del artilugio, donde tal interacción interpersonal no es más que un a priori, una exigencia para la interacción con éste.

Un mecanismo que reflexiona lúdicamente y a pequeña escala sobre la interactividad como trampantojo, interactividad como promesa de integración social, donde una estructura jerarquizada verticalmente simula ser horizontal, proponiendo relaciones con el propio dispositivo tecnológico pero también interpersonales, escenificando con mayor verosimilitud una participación ciudadana. Tal es el caso de la televisión interactiva, los votos por *sms* a Gran Hermano, el propio dispositivo del teléfono móvil, y cada vez en mayor medida la red Internet (un ejemplo muy ilustrativo es el aumento de la conexión de un importante proveedor de Internet por cable, donde solamente se incrementa la velocidad de descarga de archivos y no la de subida, lo que significa un deterioro del usuario como emisor-receptor en pos de un usuario espectador).

Frente a una tecnología transparente, transparencia que oculta el propio dispositivo, una tecnología aparentemente maquinal, obsoleta, tosca y física, donde la comparación entre ambas invita a reconocer sus similitudes, en un movimiento no sólo de leve deconstrucción de lo tecnológico sino también de reflexión metaartística ;

La derivación del texto del manual de funcionamiento en un batiburrillo de palabras desprovistas de significado, devuelve la imagen de un artilugio ensimismado hasta el absurdo, una palabra desprovista de asociaciones que nos habla sobre una máquina desprovista, a su vez, de funcionalidad.

Esta Estética de la tecnología industrial nos retrotrae la fascinación futurista hacia lo maquinal:

" Nosotros afirmamos que la magnificencia del mundo se ha enriquecido con una nueva belleza, la belleza de la velocidad. Un coche de carreras con su capó adornado con gruesos tubos parecidos a serpientes de aliento explosivo... un automóvil rugiente, que parece correr sobre la ráfaga, es más bello que la Victoria de Samotracia."

Filippo Tommaso Marinetti. El manifiesto futurista (1909).

Afirmaciones arrebatadas que desde la perspectiva actual podríamos considerar ingenuas, e incluso cómicas; pero posturas no menos apasionadas e integristas resurgen en la contemporaneidad con el desarrollo exponencial de la tecnología, un entusiasmo tecnológico, desde el que parece perderse la perspectiva histórica en pos de una fe superviviente al fracaso del proyecto de la Modernidad.

1. ANÁLISIS DE LOS DISPOSITIVOS

La figura del manual de instrucciones. El manual de instrucciones como paradigma de texto técnico, descriptivo, que aclara el funcionamiento de cualquier aparato, de una manera esclarecedora. En la pieza, funcionamiento y manual se mimetizan, anulándose la finalidad de ambas instancias al ser pronunciado el texto del manual por la máquina cuando se acciona: de esta manera se produce un metadiscurso, que roza casi la tautología cuando describe funciones que el usuario ha tenido que efectuar para recibir tales instrucciones.

La interactividad y la comunicación. En la medida que la máquina da instrucciones de su uso, y esas instrucciones necesitan para su cumplimiento la comunicación entre dos o más usuarios, se está poniendo en juego la necesidad de una comunicación interpersonal, una interacción a priori no programada en contra de lo que ocurre con la interacción hombre-máquina. La máquina exige pues, para su funcionamiento, de dicha comunicación: y es esa comunicación la que desbarata el sentido del texto, la que imprime irracionalidad y azar al sistema; irracionalidad y azar que, sin embargo, resultan el cumplimiento de las instrucciones; lo que conlleva una relectura: primero que la comunicación entre las personas es un refinamiento de la ilusión de interacción, de participación de comunicación horizontal. Cuestionando la noción de participación del espectador, revelando el carácter reglado y sistematizado de la misma, como en gran parte de sistemas informáticos interactivos. En segundo lugar que la máquina no persigue finalidad alguna más que la negación de sí misma, simétricamente en su uso funcional y en las instrucciones que del mismo da.

La estética maquina y la tecnología obsoleta. Al fundir una tecnología actual en otra más elemental estamos recurriendo al contraste, pero también a la comparación: una tecnología pasada que, asumida, no nos fascina, no nos embriaga en sus efluvios de desconocidas expectativas. Puede que los egipcios se vieran fascinados al descubrir tan elemental mecanismo como la polea, o los edificios de vecinos presumieran de no necesitar portero pues habían adquirido uno electrónico. En esta tesitura nos encontramos: la novedad vertiginosa hace que la veamos lo inactivo (referido a la obra de arte interactiva) como un nuevo hito, una ruptura con lo anterior, un cambio de roles absoluto en la recepción tradicional de la obra de arte, cuando se trataría más bien de una sofisticación del aparataje hiperrealista, de una nueva teatralización de la legitimidad *donde "...lo que se escenifican son los mitos de inmediatez, reciprocidad y libertad de expresión..."* (J. L. Moraza). Que el espectador se tenga que mover o tenga que introducir en una base de datos lo que lleva en el bolso puede no resultar una *obra abierta*, no más que otra no interactiva, y desde luego no hace al usuario copartícipe de la obra. Es cierto que un cambio de recepción de la obra se produce con los medio interactivos, pero el uso de éstos en absoluto garantiza una participación más allá de la consecución de un objetivo trazado por el creador o creadores de la pieza; en la obra interactiva se escenifica el Hapening de una manera sistematizada y controlada.



Francis Picabia:
"parada amorosa"

Fascinación ciega por lo nuevo de la que hablábamos que encuentra un claro referente en el espíritu de las Primeras Vanguardias, y especialmente en el Futurismo italiano. Nos encontramos ante otro dispositivo recurrente: **la citación a las Vanguardias** que supone también una comparación de la relación con el

hombre con la tecnología de su época: un hombre moderno fascinado por la tecnología industrial frente a un hombre inmerso en la tecnología postindustrial, y el uso que de la misma hacen los artistas, fascinación que la utilización de partes maquinales pistones, motores y ruedas delata.

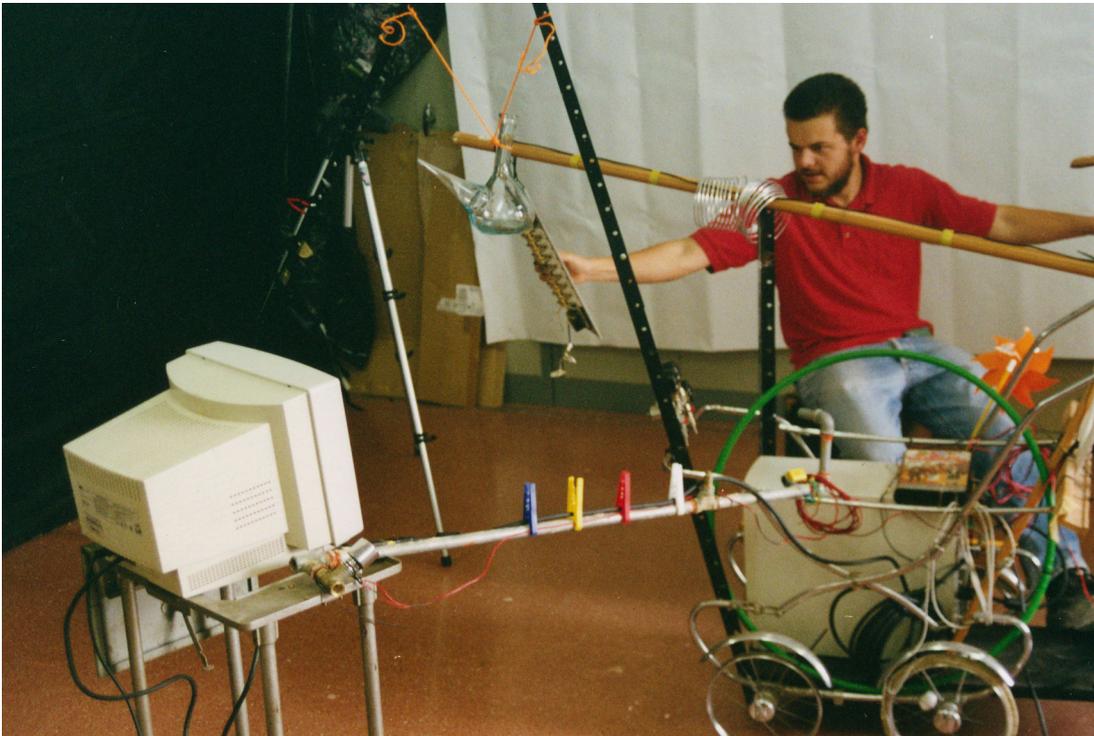
Curiosamente se utiliza otro recurso que nos vuelve a conducir a la referencia futurista y dadá: y es el de la **descomposición del texto**, la pérdida del valor semántico de la palabra en favor del fonético, desmantelación del sentido que se vincula a un confinamiento a lo irracional y a lo azaroso.

Por otro lado, la máquina, el artilugio también se utiliza desde la **experiencia estética**: es inevitable ver en el conjunto de piezas maquinales y de objetos cotidianos reminiscencias duchampianas: reminiscencias también conceptuales, al recatar la idea de juego, donde la intencionalidad y la finalidad se suspende, produciéndose un vacío racional que genera un sentido, un dislocamiento cartesiano, y la introducción del azar en el comportamiento de la obra, pudiendo generarse infinitas regeneraciones del texto que aumentan el dinamismo de la pieza.

2.INSTALACIÓN: Descripción, funcionamiento, estructura

Si tuvieramos que hablar en términos estrictos, no nos encontraríamos tanto ante una instalación interactiva, como ante una escultura interactiva, pues la configuración espacial no depende tanto del espacio sino del artilugio mismo: los objetos-sensores se encuentran lo suficientemente separados como para que una persona le sea prácticamente imposible accionar dos mecanismos a la vez, pero el espacio concreto, el sitio específico no se tiene en cuenta más que para desplegar el aparataje.

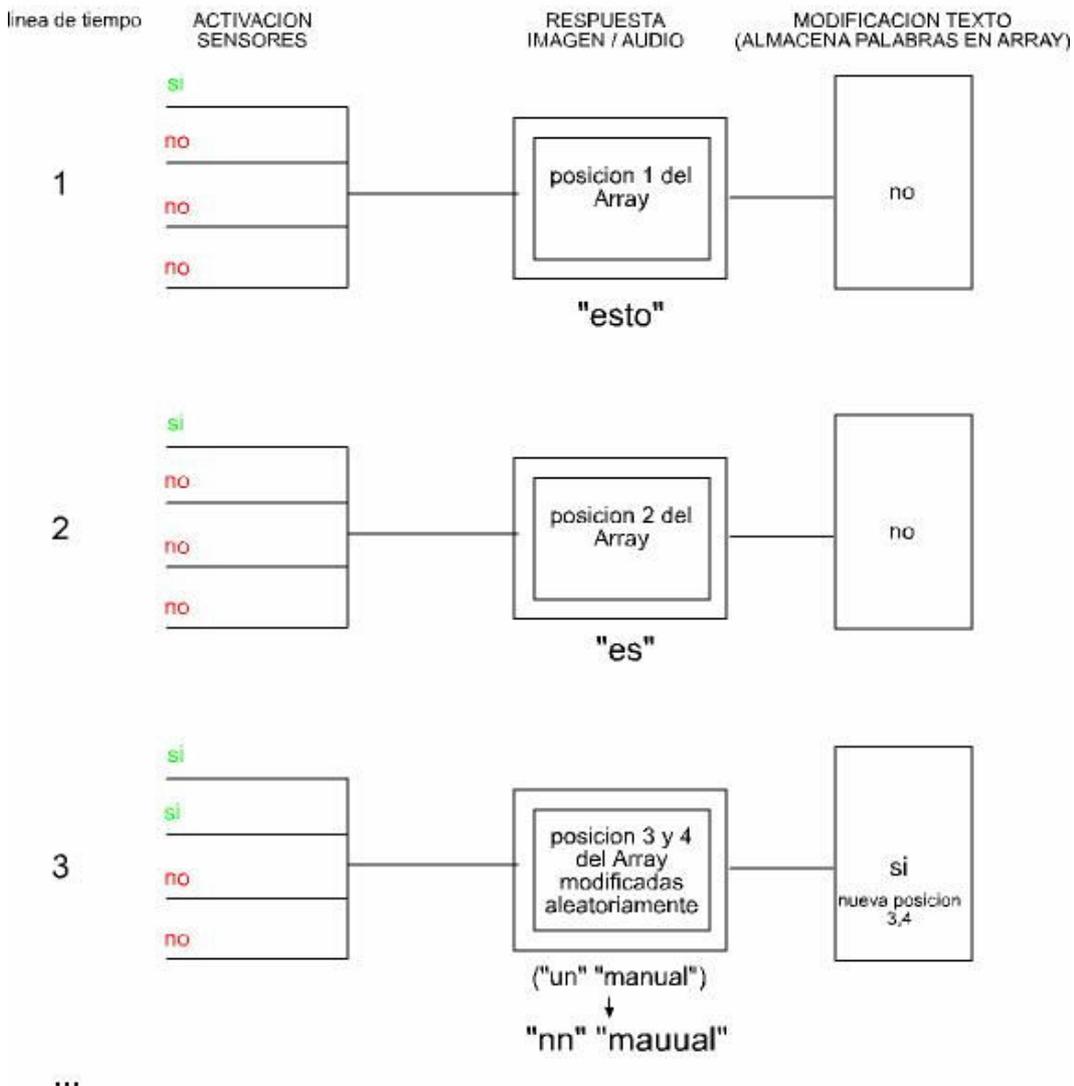
Sus partes se entresacan de una tecnología rudimentaria en mayor o menor grado, que atraviesa lo cotidiano para llegar incluso a lo doméstico. tecnología elemental, formada por objetos dispares y mecanismos simples tales como una persiana, un portero automático, un guante o un grifo. el interfaz vendrá determinado por varios accionamientos de diferentes tecnologías elementales.



FUNCIONAMIENTO

El accionamiento se produce cuando el espectador consciente acciona cualquiera de los dispositivos-botón. cada vez que un espectador acciona uno de los mecanismos, se dibuja en la pantalla una palabra, parte de un texto que se irá trazando, palabra por palabra, cada vez que un usuario accione un dispositivo cualquiera. Si dos usuarios pulsaran simultáneamente dos mecanismos cualquiera, las dos palabras que corresponden a dichas pulsaciones se entremezclan entre sí, efectuándose una trasposición aleatoria y recíproca de una letra de cada una de las palabras. (Ver gráfico siguiente)

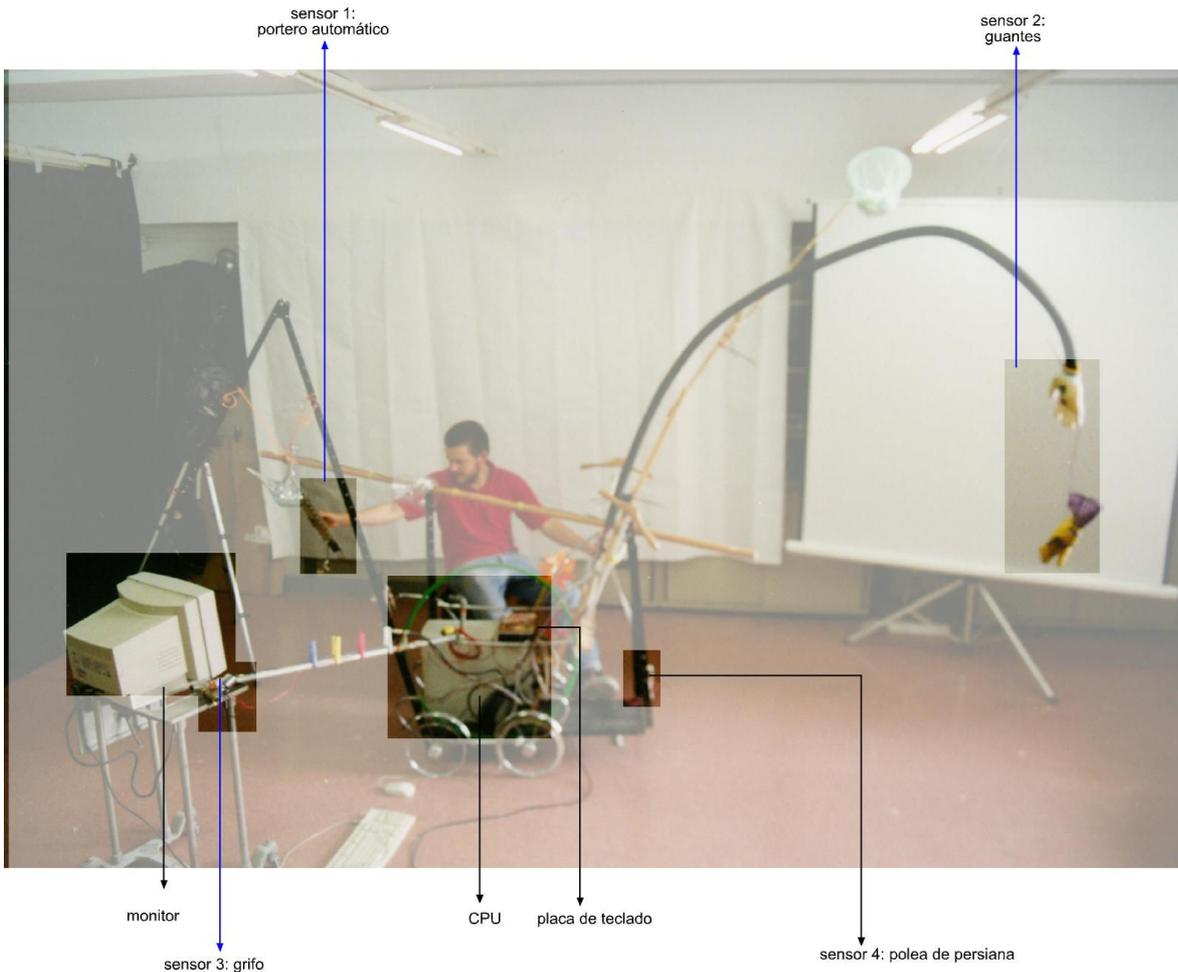
Array: almacena cada palabra como elemento. Ejemplo: "esto"=posicion 1
 "es" =posicion 2



ESTRUCTURA:Partes

Podemos hablar de varias estructuras que se relacionan o diferentes niveles: la estructura física, el interfaz físico y audiovisual y la programación informática.

DISPOSICIÓN DE LOS ELEMENTOS INTERACTIVOS



La estructura física

Se trata de las partes que componen el aparataje de la máquina y que componen las partes no interactivas de la misma, pudiéndose tratar de partes estructurales, de piezas extraídas de otros mecanismos pero sin comportamiento interactivo, o de objetos cotidianos.

Interfaz físico: sensores

La resolución técnica de los sensores es muy elemental. Se trata en la totalidad de los casos de sensores de contacto, o dicho de otro modo, de un sistema cualquiera que hace que los dos polos de un circuito se conecten.

Los sensores integran en objetos de uso cotidiano: una persiana, un grifo, un guante, un portero automático.

SENSORES



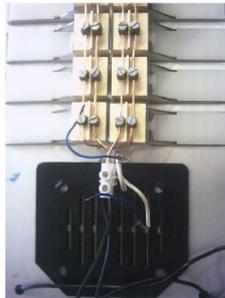
GRIFO

Al girar el mismo en sentido contrario de las agujas del reloj, los polos+ y - contactan.
Uno de los polos se encuentra soldado ael grifo y otro en la chapa que se encuentra asida al tubo.



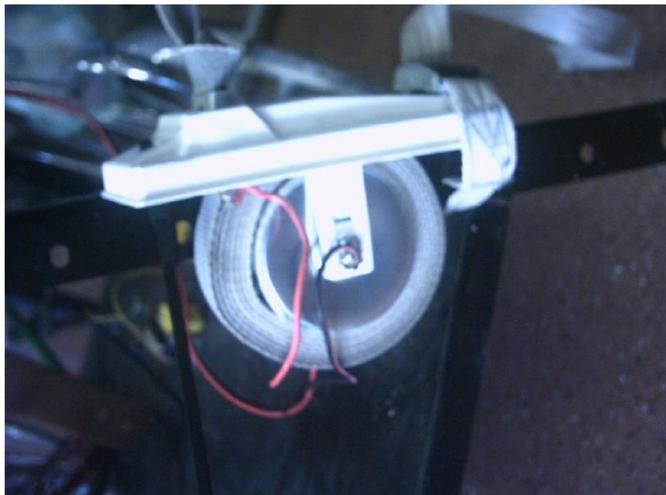
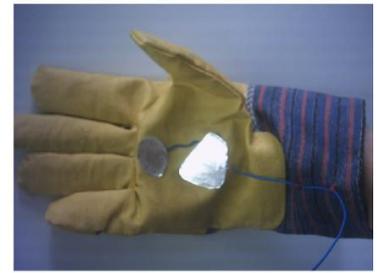
PORTERO AUTOMATICO

Todos los botones corresponden a la misma tecla, estando conectados en serie.





GUANTES
Cada uno de los guantes lleva una placa con una polaridad.



PERSIANA
Al final de la cinta una placa hace contacto con el acero de el eje, donde esta uno de los polos

Interfaz físico: audiovisual

En una pantalla se muestran las respuestas del ordenador a las acciones del usuario, texto negro en fondo blanco, la tipografía es Arial (uno de los formatos predeterminados de cualquier procesador de texto); las respuestas idealmente serían también audibles (no realizado en la versión Beta).

La programación se ha realizado en ActionScript de Macromedia Flash Mx; cuando se acciona cualquier sensor da posiciones consecutivas de un almacen de datos (Array) cuyos elementos son las palabras de texto, y cuando se produce una coincidencia de dos teclas (accionamiento de dos sensores)se mezclan aleatoriamente las letras de dichas palabras, (p.ej. de "manual" "de" crea "mmanual" "da"); esto se muestra en la pantalla y se almacena, modificado, en el array.



Quando dos usuarios accionan los dispositivos al tiempo, las palabras se entremezclan entre si. El mensaje ir degenerando progresivamente hasta ser irreconocible.

3.INTERACCIÓN CON EL USUARIO

El espectador es consciente a la hora de activar el dispositivo, aunque puede no serlo de que se encuentra ante un interfaz de tecnología diferente a la propia del objeto-botón. Los interfaces cotidianos, casi domésticos, proporcionan comodidad en su uso, y la respuesta ante su accionamiento, diferente de la esperada, provoca una cierta magia, que depende de los conocimientos previos y la experiencia con sistemas interactivos del espectador y que se deriva de la confrontación con la expectativa de uso cotidiano.

Por otra parte, el que el usuario tenga que accionar voluntariamente el dispositivo genera la expectativa deseada de consecución de una finalidad aún por conocer, en la que la palabra como *logos* queda desarticulada, en favor de una sensación de absurdo que provoca la palabra desprovista de significado.

El usuario modifica las palabras, que son almacenadas, aunque esta modificación es sólo temporal, y viene determinada por un random generado por la programación de la máquina. Se puede entender entonces que la pieza tiene un **nivel de interacción temporalmente generativo**; según las pulsaciones de los usuarios y el azar que les corresponda, el resultado será uno u otro, resultado que se irá almacenando hasta conseguir la progresiva degeneración del sentido. Por lo que nos encontraríamos en un punto indeciso entre la interactividad de modificación y la de generación.

Atendiendo a la clasificación que respecto al nivel de interactividad hace Peter Weibel, se produciría en esta pieza el tipo de **interacción comunicativa o cinética**: la interacción se produce entre personas-objetos, entre personas, y entre objetos.



4. NOTAS SOBRE LA VERSIÓN BETA

El escaso número de partes interactivas no se debe a una decisión sino a una falta de tiempo y a la necesidad de concentración de fuerzas; aunque hubiera sido preferible que existieran más sensores, no dificultó el uso ni la lectura de la pieza.

Otra renuncia fue el no poder incluir, por similares motivos, el texto hablado mediante un programa lector de texto; en una idea previa no existía la imagen (la pantalla), sino que las respuestas se recibirían auditivamente. Este cambio, que parezca un pequeño inconveniente que más adelante se subsanaría, resultó ser una gran dificultad en la comprensión por parte del usuario de la pieza. La rapidez con la que las palabras se trazan y susituyen unas a otras, además de la atención que el accionamiento de las piezas-sensor requieren, provocaron que el usuario no fuera consciente de la relación causa-efecto de sus acciones, lo que deviene en la incapacidad para entender el juego que la pieza propone, algo que a mi parecer no hubiera ocurrido si el texto fuera hablado a la vez, pues se percibiría simultáneamente a la acción la reacción, y no sólo la propia, sino la de los demás usuarios.

La perspectiva de mejora de la pieza supone principalmente la ampliación del número y variedad de "botones" (mecanismos de accionamiento), y la resolución técnica para posibilitar la lectura del texto, algo que espero que resuelva la diferencia entre la idea proyectada y el resultado del montaje de la versión beta.

5.REFERENTES

Desde el uso de la máquina

-Como valor estético en las **Vanguardias Históricas** tales como Francis Picabia, o Marcel Duchamp.



-Desde el uso de **partes mecánicas**: Tinguely. Éste no es sólo un referente formal, sino que también muestra grandes afinidades conceptuales. Llama a sus composiciones metamáquinas, carácter autorreferencial que comparte con el presente.



Grosse Méta Maxi-Maxi Utopia

Jason Rhoades realiza instalaciones que configuran como el mundo creativo del caos, colecciones gigantes de objetos del día a día, juguetes, herramientas, basura...



Nam June Paik



RobotK-456», de 1965. Se trata de un robot construido para realizar acciones en la calle, en la primera acción no humana según su propio autor..



Moving Theatre: Eine Flaxenflotte von Autos und Lastwagen führt
rend der Rushhour in die überfüllte Stadt. Zum vereinbarten Zeitpunkt
alle Fahrer an, stellen den Motor ab, steigen aus ihren Fahrzeugen, ver-
Ben die Tür, nehmen den Schlüssel und gehen weg.

La estructura de la imagen
corresponde a la ideada para los
conciertos sorpresa en la vía pública
de **Moving Theatre**.



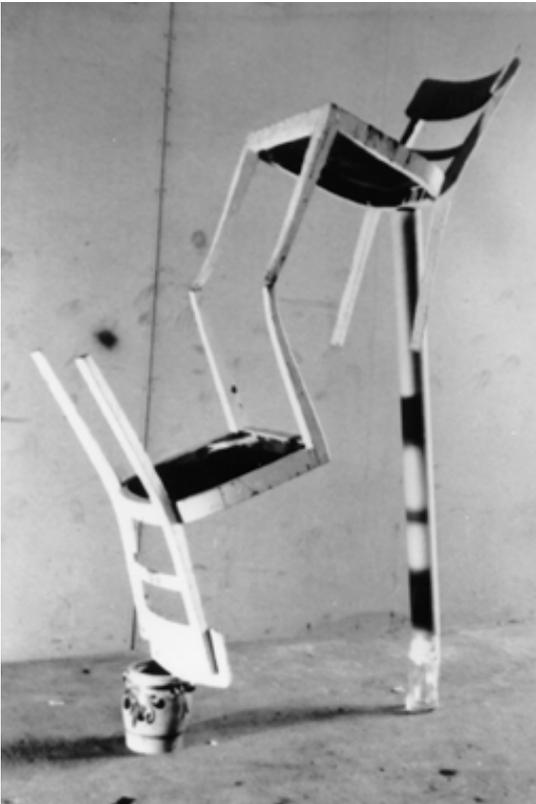
Desde la introducción del objeto cotidiano: herederos de la galaxia Duchamp

-Sara Sze compone instalaciones con componentes nimios y cotidianos, creando un universo objetual preciosista.



Sara Sze

-**Fischli&weiss** crean, mediante objetos cotidianos, sistemas en equilibrio, creándose relaciones poéticas entre ellos.



-En cuanto al uso de la descomposición de la palabra:

La literatura futurista y dadaísta como precursora de los movimientos de desestructuración de la palabra.

Marinetti a través de su manifiesto "*La declamación dinámica y sinóptica*" fijó las bases de la declamación futurista en oposición a la simbolista, el poema debe salir de la página y ser recitado con la voz y el rostro deshumanizado.

En el Cabaret Voltaire, Ball inventó la anti-poesía, "*versos sin palabras*" o "*poemas de sonidos*" "*donde el equilibrio de las vocales es estimado y distribuido sólo para el valor del primer verso*", "*En estos poemas fonéticos expresamos nuestra intención de renunciar a un lenguaje que el periodismo ha agotado y tornado estéril. Debemos recurrir a la más profunda alquimia de la palabra, e incluso sobrepasarla, para conservar a la poesía su santuario más sagrado*".

Jolifanto bambla o falli bambla

grossinga m'pfa habla horem

égiga goramen

higo bloiko russula huju

Holaka Hollala

anlogo bung

blago bung

blago bung

bosso fataka...)



Hugo Ball. Karawane. Pieza inaugural de poesía fonética.

Pero sería Schwitters el mayor defensor de la poesía fonética y quien la desarrolló de una forma continuada a lo largo de toda su vida. Creó el movimiento MERZ, un grupo de un solo artista que revolucionó las diferentes disciplinas que desarrollaba, la obra de arte total. Curiosamente, existe una coincidencia con este trabajo en el tratamiento fonético pero también en el plástico, como padre de la introducción de objetos de desecho en el discurso artístico.

afirma: "*No es la palabra el material de la poesía, sino la letra... las letras no son conceptos, las letras no tienen sonido, solo tienen un potencial sonoro que el rapsoda actualizará de tal o tal modo. La poesía consecuente valora las letras y sus agrupaciones en el contraste resultante de su oposición*"

fö
 böwö
fümmsbö
 böwörö
fümmsböwö
 böwörötää
fümmsböwötää
 böwörötääzää
fümmsböwötääzää
 böwörötääzääUu
fümmsböwötääzääUu
 böwörötääzääUu pö
fümmsböwötääzääUu pö
 böwörötääzääUu pögö
fümmsböwötääzääUu pögö
 böwörötääzääUu pögiff
fümmsböwötääzääUu pögiff
 kwiiEe.

Fragmento de la Ursonate de Kurt Schwitters

-El **letrismo** introduce como táctica poética la descomposición y recomposición de la palabra a partir de la letra.

-La **poesía fonética** defiende pues El uso de la palabra como sonido, como ruido, desprovisto de significado, donde las palabras se articulan como posibilidad de decir lo indecible, como extraño lenguaje evocador, como la posibilidad infinita de combinaciones de caracteres de la biblioteca de babel borgiana.

-El **Oulipo**, relacionado con la poesía fonética, nace como un Taller de Literatura Potencial, que busca nuevas formas para la renovación de la literatura en la importación de conceptos matemáticos y la utilización de recursos de la combinación.

Algunas obras relacionadas

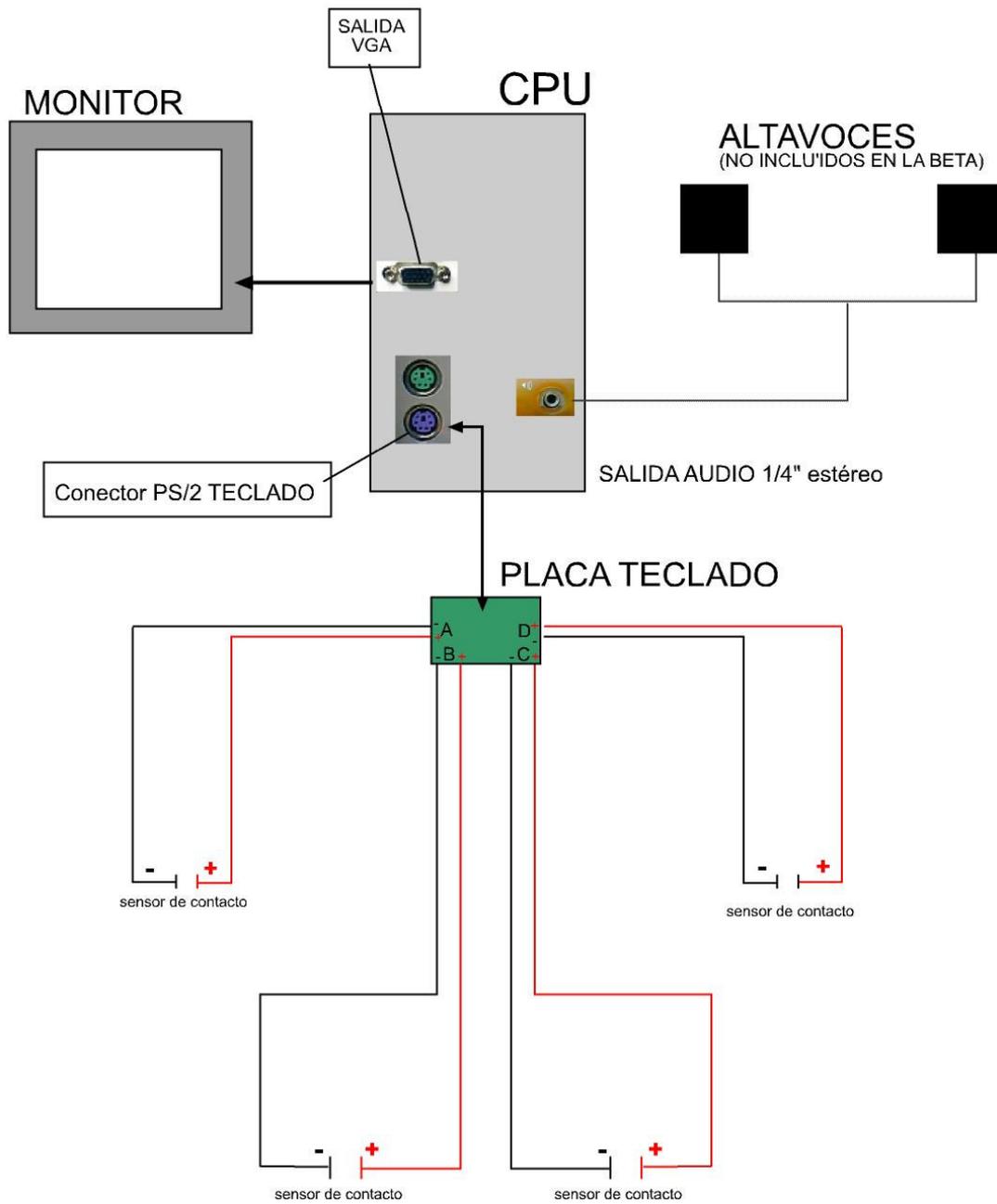
n-cha(n)t

David Rokeby

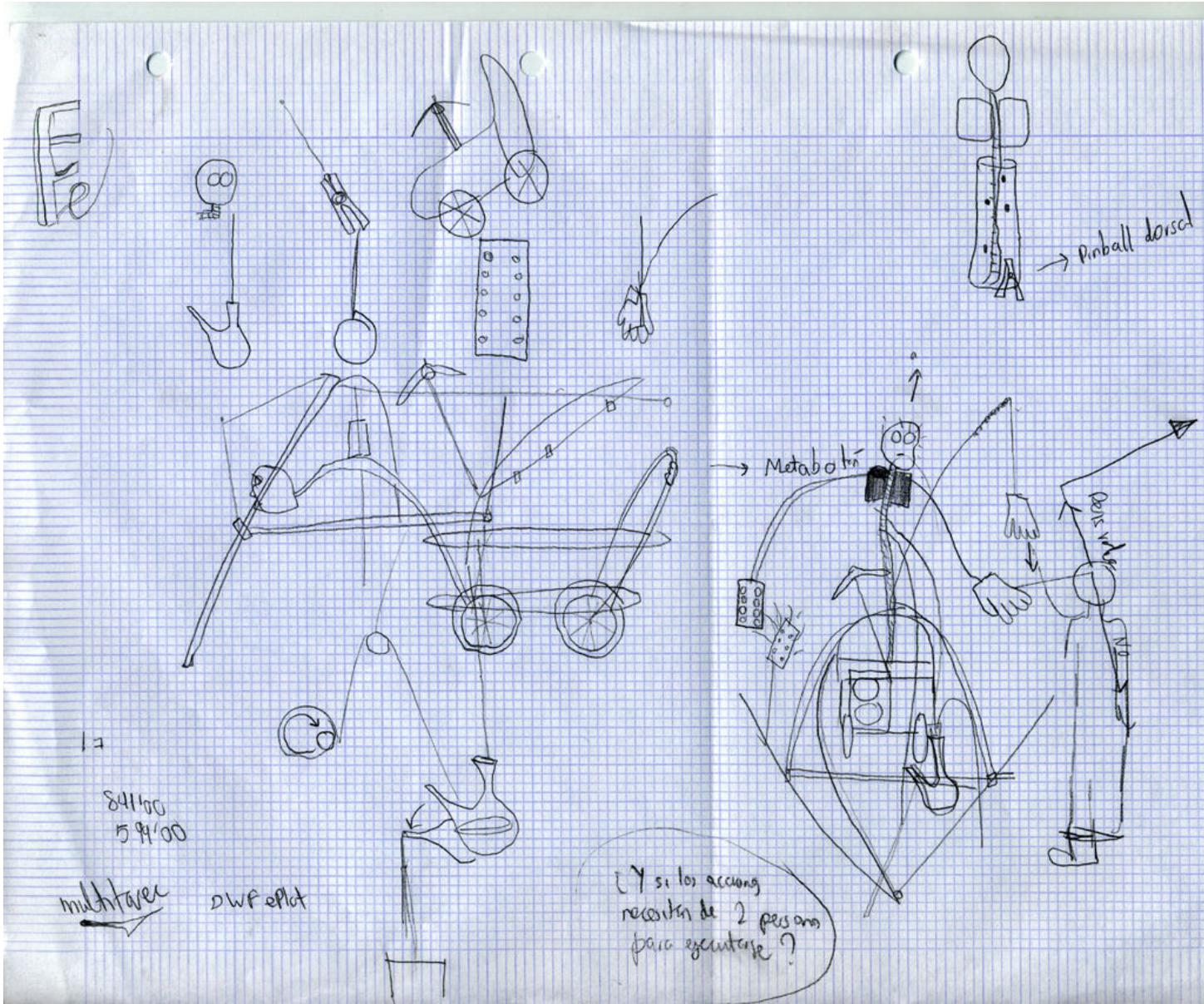
Aunque las coincidencias generales son pocas, si tienen un elemento clave en común: En la condición de sistema casi viviente, en la personificación del sistema informático que es a su vez oscuro, cerrado.



6.MATERIAL GRÁFICO mapa técnico



BOCETOS



7. BIBLIOGRAFÍA

MARINETTI, Filippo Tommaso. *El manifiesto futurista (1909).*
La declamación dinámica y sinóptica

SCHWITTERS, Kurt: "*La poesía consecuente*"

FERRANDO, Bartolomé: *LA MIRADA MÓVIL. A favor de un arte intermedia* - Universidad, servicio de publicaciones e intercambio científico, 2000, Santiago de Compostela.

HOME, Steward: *El asalto a la cultura, Corrientes Utópicas desde el Letrismo a la Class War,*
VIRUS

DEHECKHOVE, Derrick, *La piel de la cultura*, Gedisa Edt, Barcelona, 1999

NAZOA, Anibal. Capítulo "el manual de instrucciones" De "Obras incompletas", Caracas, Monte Avila, 1969

PRADA, JUAN MARTÍN: *La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y teoría de la Posmodernidad.* Editorial Fundamentos. Madrid, 2001

V.V.A.A.- El arte del S. XX: 1950-1990
Ed. Salvat. Barcelona 1990. págs. 230

V.V.A.A.: Ruidos y susurros de las vanguardias.

V.V.A.A.: Del hacha al chip. Ed planeta, Madrid, 2001

Catálogos

MORAZA, J. L. Interpasividad : erakusketa=exposición, San Sebastián, del 30 de noviembre de 1999 al 5 de febrero del 2000, Diputación Foral. – San Sebastián

Textos

FERRANDO, B: *de la participación en el arte*, Desplegable de arte de acción, número jota.

GIANETTI, C: *La producción de contenidos culturales (2): arte, patrimonio, canales de difusión*

BASCONES, P: *Arte e interactividad (II) Los logros de la reconciliación del arte, la ciencia y la tecnología.*

GONZALEZ MELLO, R: *el arte y la máquina*

Páginas web consultadas

http://www.vorticeargentina.com.ar/escritos/poesia_fonetica_vanguardias_historicas.html
<http://www.mediatecaonline.net/mediatecaonline/jsp/index.jsp>
<http://www.medialabmadrid.org/medialab/>
<http://www.mecad.org/>
<http://www.merzmail.net/fonetica.htm>
http://aui.es/contenidos/aui_index.php3
<http://www.zaunschirm.de/bello.html>
<http://www.uclm.es/artesonoro/Olobo4/html/paik.html>
<http://perso.wanadoo.fr/mexiqueculture/nouvelles6-cuarenta.htm>
<http://www.aec.at/en/index.asp>
<http://mant.kaywa.com/>