

ARTISTS

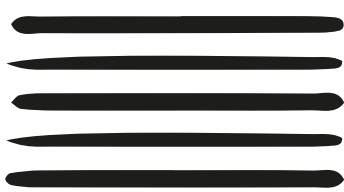
AND

MACHINES

AND

ARTISTES
& MACHINES



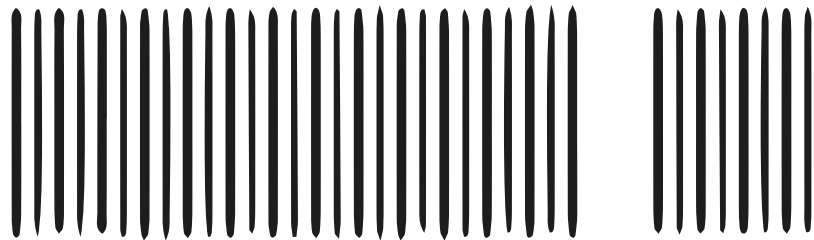


ARTISTES & MÀQUINES

Diàlegs en el
desenvolupament
de l'art digital

ARTISTAS & MÁQUINAS

*Diálogos en el
desarrollo
del arte digital*



GENERALITAT
VALENCIANA

CONSORCI
DE MUSEUS
DE LA
COMUNITAT
VALENCIANA



CONSELL GENERAL DEL CONSORCI DE MUSEUS DE LA COMUNITAT VALENCIANA

President d'honor

Ximo Puig i Ferrer
President de la Generalitat

President

Vicent Marzà i Ibáñez
Conseller d'Educació,
Cultura i Esport

Vicepresidents

Joan Ribó Canut
Alcalde de València

Carlos Mazón Guixot
President de la Diputació
Provincial d'Alacant

Amparo Marco Gual
Alcaldessa de Castelló de la Plana

Vocals

Luis Barcala Sierra
Alcalde d'Alacant

José Pascual Martí García
President de la Diputació
Provincial de Castelló

Antoni Francesc Gaspar Ramos
President de la Diputació
Provincial de València

Begoña Martínez Deltell
Representant del Consell
Valencià de Cultura

M^a Carmen Amoraga Toledo
Directora General de Cultura i Patrimoni de la
Conselleria d'Educació, Cultura i Esport i
Presidenta de la Comissió Científico-Artística

Gerent

José Luis Pérez Pont

Secretària

Eva Coscollà Grau
Sotssecretària de la Conselleria
d'Educació, Cultura i Esport

CONSORCI DE MUSEUS DE LA COMUNITAT VALENCIANA

Direcció – Gerència

José Luis Pérez Pont

Adjunta a Direcció

Susana Vilaplana Sanchis

Coordinació d'Exposicions

Lucía González Menéndez
Isabel Pérez Ortíz
Vicente Samper Embiz

Programes Públics

Eva Doménech López

Educació i Mediació

José Campos Alemany

Administració

Nicolás S. Bugada Cabrera
Carmen Claudia Hernández Pérez
Antonio Martínez Palop
Inmaculada Monfort Martín
Germà Sánchez Eslava
Ana Viña Sanchís

És rigorosament prohibit, sota les sancions establides per la llei, reproduir, enregistrar o transmetre esta publicació, íntegrament o parcialment, per qualsevol sistema de recuperació i per qualsevol mitjà, siga mecànic, electrònic, magnètic, electroòptic, per fotocòpia o qualsevol altre tipus de suport, sense l'autorització expressa del CCCC, Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana i dels titulars del copyright.

© dels textos: els autors

© de les imatges: els propietaris

© de la present edició: Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana, 2022

© Klaus Vom Bruch, 10000 175, Antoni Muntadas, Jürgen O. Olbrich, Lieve Prins, Thomas Demand, Bruce Nauman, VEGAP, Valencia, 2022

EXPOSICIÓ

Organitza

Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana

Centre del Carme Cultura Contemporània

Direcció

José Luis Pérez Pont

Comissariat

José Ramón Alcalá Mellado

Nilo Casares

Coordinació tècnica

Isabel Pérez Ortiz

Disseny gràfic

Gimeno Gràfic

Disseny expositiu

Matra Museografía

Transport i Muntatge

Jose Arte S.L

Assegurances

Mapfre

Producció Retolació

Artefacte

Assistència als comissaris

María A. Gastaldo

CATÀLEG

Textos

José Ramón Alcalá Mellado

Nilo Casares

Disseny gràfic i maquetació

Gimeno Gràfic

Fotografies

Iván Navarro

Traducció al valencià

Servei d'Acreditació i Assessorament
del valencià

Traducció al anglés

Successful Spanish Translator SL

Impressió i Encuadernació

Mundo Gráfico

ISBN: 978-84-482-6680-6

D.L.: V-449-2022

AGRAÏMENTS

Fundación / Espacio Telefónica.

Movistar. España

Foundation Daniel Langloise.

Montreal. Canadà

Fundation Vodoz. Milano

Canon España

MIDECIANT. Cuenca

Universidad de Castilla-La Mancha

IVAM, Valencia

NETescopio, Colección MEIAC, Badajoz

Herederos de Pola Weiss,

Ciudad de México

Electronics Arts Intermix (EAI),

Nueva York

Galería Anita Beckers, Frankfurt,
Alemania

Galería Henrique Faria Fine Art,
Nueva York

Galería Metropolitana, Santiago de Chile

Universitat Politècnica de València

Conseil des Arts du Québec. Canadà

Esther Gracià

Ariane Thezé

Pierluigi Vannozzi

Rubén Tortosa

Grupo DequeDéque

Paco Rangel

Francesco Mariotti

David Zink Yi

Alejandra Arrieta

Elena Carvajal

Maria Paula Flora Garcia Casares

Fernando Llanos

Rafael Marchetti

Gustavo Romano

Bernardo Oyarzún



INDEX / ÍNDICE

09	Presentació José Ramón Alcalá	149	Presentación José Ramón Alcalá
12	Una Altra Presentació Nilo Casares	152	Otra Presentación Nilo Casares
15	Intencions i Justificacions	155	Intenciones y Justificaciones
16	Introducció L'aparició de la màquina automàtica. La fotocopiadora, el vídeo i la computadora com a eines tecnològiques per a les pràctiques artístiques finiseculars	156	Introducción La aparición de la máquina automática en la escena artística. La fotocopiadora, el vídeo y la computadora como herramientas tecnológicas para las prácticas artísticas finiseculares
18	Diàlegs L'electrografia artística, video i net.art	158	Diálogos La electrografía artística, el videoarte y el net.art
20	Original / Còpia / Múltiple Original, còpia o múltiple Repetició i multiplicació	160	Original / Copia / Múltiple Original, copia o múltiple Repetición y multiplicidad
36	De l'objecte al procés El procés creatiu com a protagonista La interfície electrònica. Noves formes de comunicació entre artista i obra, usuari i màquina	176	Del objeto al proceso El proceso creativo como protagonista La interfaz electrónica. Nuevas formas de comunicación entre artista y obra, usuario y máquina
52	Autoria de l'obra en l'art multimèdia La màquina com a artista Despersonalització de l'autoria en el procés de la creació d'obres d'art. Creació a distància i creació col·lectivitzada	192	Autoría de la obra de arte La máquina como artista Despersonalización de la autoría en el proceso de la creación de obras de arte. Creación a distancia y creación colectivizada
74	Els nous imaginaris de les imatges tècniques Iconografies específiques de l'art multimèdia. El signe gràfic maquinal Les poètiques de les imatges tècniques i dels seus nous imaginaris	214	Los nuevos imaginarios de las imágenes técnicas Iconografías específicas del Media Art. El signo gráfico maquinal Las poéticas de las imágenes técnicas y sus nuevos imaginarios
100	Bibliografia citada José Ramón Alcalá	240	Bibliografía citada José Ramón Alcalá
102	Obres consultades o citades Nilo Casares	242	Obras consultadas o citadas Nilo Casares
113	Obres en exposició	113	Obras en exposición





ARTISTES & MÀQUINES

Diàlegs en el desenvolupament
de l'art digital



PRESENTACIÓ

José Ramón Alcalá

Aquesta exposició examina les relacions que hi ha entre l'artista i les màquines de representació i reproducció audiovisuals modernes.¹ Centra l'anàlisi en els potencials diàlegs que sorgeixen entre totes aquestes, de manera juxtaposada, des de la dècada dels seixanta del segle passat fins a l'actualitat. Les seues imatges estàtiques i dinàmiques, analògiques i digitals, físiques i virtuals, es confronten entre si, revelant les característiques intrínseques de cada una i evidenciant les contaminacions i influències que totes van tindre sobre totes.

La tesi amb la qual treballen els comissaris condueix el visitant de l'exposició a aquells fascinants moments en què els artistes es van acostar a les primeres màquines audiovisuals de generació i reproducció automàtica i instantània (fotocopiadores, càmeres portàtils de vídeo i ordinadors gràfics personals), amb la intenció de reactivar els programes de les avantguardes artístiques, la missió principal de les quals consistia a posar en qüestió els paradigmes tradicionals i donar forma concreta a les noves idees, activades al llarg del segle vint per filòsofs, escriptors, artistes, científics i pensadors en general.

L'enfocament adoptat evita els tòpics, tant del videoart com de l'art en xarxa (*net.art*), i s'apuntala sobre els avanços realitzats pels copyartistes. En nombroses ocasions, el veïnatge temporal entre videoartistes i copyartistes és tant que els podríem haver

¹ Entenem per màquina de reproducció audiovisual moderna qualsevol artefacte tecnològic amb procés automàtic i instantani de reproducció d'imatges i sons.

situat indistintament en l'un o l'altre camp creatiu, però pensem que hui, amb un torrent desbordat d'imatges que habiten i circulen entre els nostres telèfons intel·ligents, resulta més important descansar la mirada sobre les primeres contribucions estàtiques del *copy art*, que van tindre el mateix calat que les coetànies dinàmiques del videoart i de l'art computacional, i les per vindre de l'art en xarxa, un fill bastard d'aquests dos llenguatges artístics previs i molt conceptuals en el seu esperit i forma.

El propòsit d'aquesta exposició no és només reparar aquest greu històric i cobrir així el buit actual amb raonaments rigorosos, sinó recuperar el relat general que vam perdre per culpa d'aquest lapsus, incorporant per a la història general de l'art contemporani totes aquelles pràctiques pioneres que hui s'engloben amb l'epígraf generalista d'art multimèdia (Media Art) històric. La metodologia que s'hi ha utilitzat posa la confiança en l'agudesa del lector, i li proposa una sèrie de diàlegs entre diferents obres que pertanyen als tres grans llenguatges artístics medials pioners. Obres que van ser creades pels seus artistes com a materials per a la reflexió i l'especulació entorn dels grans eixos discursius sobre els quals treballaran les pràctiques artístiques d'avantguarda durant la segona meitat del segle vint fins al període entre segles. Per a fer-ho, els comissaris hem "enfrontat" peces d'electrografia, videoart i l'art digital més radical (l'art en xarxa) perquè dialoguen entre si, tractant de fer conscient l'espectador com un mateix tema, una mateixa reflexió, es formalitzarà de manera molt diversa en funció del llenguatge que el modele (determinat per les particula-

ritats específiques de la tecnologia concreta que l'artista haguera optat per utilitzar com a eina, com a mitjà). Tant, que fins a època molt recent es va creure que aquests llenguatges i els seus consegüents moviments artístics eren illes sense cap connexió discursiva i conceptual. Hui –mitjançant operacions historiogràfiques i curatorials com la present– sabem que es tracta més aviat d'arxipèlags interconnectats –tal vegada per capes no superficials– que formen conjuntament la cartografia comuna de la posada en escena del naixement de l'hegemònica cultura digital actual.

Per a aconseguir el nostre propòsit, hem rastrejat a consciència les fites més significatives de la història de l'art multimèdia, localitzant, seleccionant i aconseguint incorporar a aquesta proposta les peces més representatives realitzades mitjançant aquestes tres grans famílies tecnologies que van sorgir en la mateixa dècada dels anys seixanta. Segons el nostre criteri, es tracta d'algunes de les més belles, més interessants i seductores, aquelles que, sens dubte, no deixaran indiferent ningú, a pesar que sempre –fins ara– han romàs ocultes a l'opinió pública i no més són conegudes pels experts.

Aquest treball de recerca constitueix, per tant, també l'oportunitat històrica de traure dels magatzems de les col·leccions públiques i privades, posant-les en valor, altres obres mestres del període entre segles del canvi de mil·lenni encara desconegudes per aficionats i experts, però que sens dubte expliquen com a exemples inigualables els profunds canvis de paradigma que van donar lloc a la construcció i el desenvolupament de la cultura digital actual.

Els diàlegs proposats s'estructuren en huit camps d'actuació fonamentats sobre quatre paradigmes de l'art contemporani, entorn dels quals els artistes van experimentar de manera especial en els preàmbuls del *copy art*, igual que ho van fer en paral·lel els artistes de la videocreació i de la infografia, amb el propòsit últim d'analitzar les conseqüències resultants en l'art en xarxa del període heroic.²

Tots els camps d'actuació sobre els quals s'han estructurat els diàlegs proposats entre els diferents llenguatges artístics presos en consideració pretenen que el visitant/observador comprengui que, d'una manera o altra, la màquina ens aboca a crear i produir sobre els mateixos nous paradigmes, que possibiliten no obstant això una percepció completament diferent o, almenys, plena de matisos diferenciadors molt enriquidors.

Aquesta exposició –i totes les seues activitats paral·leles– han sigut concebudes amb el propòsit que conviden els diferents implicats a gaudir del veïnatge d'aquestes produccions artístiques realitzades mitjançant tècniques i llenguatges diferenciats, fruit totes elles de l'ús creatiu i la manipulació amb finalitats artístiques de les màquines automàtiques i instantànies de representació i reproducció audiovisuals, però que fins ara havien recorregut el camí del seu desenvolupament en una indesitjada soledat, distants les unes de les altres, malgrat abordar les mateixes problemàtiques plantejades com a grans reptes per aquest art-en-trànsit cap a la cultura digital de la societat actual.

² El "període heroic" de l'art en xarxa és com defineixen els especialistes el període espaciotemporal que comprén els anys de les primeres creacions artístiques que utilitzaven la xarxa Internet fins a la primera meitat de la primera dècada del segle XXI.

UNA ALTRA PRESENTACIÓ

Nilo Casares

LOS DEL PODER
NOS HAN CONVENCIDO
DE QUE EL ALGORITMO
NOS JODE LA VIDA

Aquesta exposició sorgeix de la constància del professor Alcalá per reclamar per al *copy-art* o electrografia una atenció que mai figura en el balanç de l'art dels nostres últims setanta anys; perquè l'electrografia és filla dels desenvolupaments industrials (l'electricitat, les màquines de reproducció automàtica, les xarxes de telecomunicacions i els sistemes de transmissió de dades, entre altres) sense els quals no estariem aquí.

La manca és real, i la meua contribució serà un mer suport a la defensa presentada pel professor Alcalá.

Com que les obres es presenten de manera juxtaposada, escoliaré cada capítol per a tancar millor els arguments.

//////////

Per a comprendre millor el que ha ocorregut en el segle passat, hem de fixar-nos-en en el naixement, quan les avantguardes històriques busquen acaparar l'atenció de la societat; aquests inicis parteixen d'un cisma diferent segons cada autor, encara que jo els situe en l'aparició perversa del *collage* i de l'*assemblage*, que inauguren la hibridació entre el que és i el que no.

Però si mirem abans i ens guiem per a seguir aquesta novetat per la connivència entre escriptors i pintors, durant el romanticisme alemany veiem els germans Schlegel conviure amb Caspar David Friedrich, o Turner beure els colors per Goethe; però el millor exemple n'és el preraphaelita Dante Gabriel Rossetti, que suma a la seua destresa pictòrica una elevada dicció poètica.

Aquest camí de l'un a l'altre gènere li permet escriure una poesia d'un cromatisme molt refinat i carregar la seua pintura d'un accent literari enlluernador, que atrapa tot el que sedueix un bon poema. Entre nosaltres, destaca l'irrepetible José Almada Negreiros, *o português sem mestre*, que ho mescla tot i arriba a estrenar una pel·lícula muda en la qual els seus fotogrames eren animats a partir de dibuixos i textos que descrivien les escenes en una successió de seqüències captivadores, *O naufrágio da insua* (1934).

Aquesta hibridació de gèneres i tècniques torna de manera incontestable amb l'electrografia, i per això estranya la seua preterició en la literatura especialitzada.

Abundem en l'electrografia perquè desapareix de tots els relats, tal vegada apunta el nas davall del paraigua omniabarcant del *mail-art* o art postal,¹ però són molt rares les referències específiques a les produccions amb fotocopiadores (o amb xerocopiadores, la màquina per la qual més passió sent el professor Alcalá); malgrat les relacions fluides que la segona avantguarda nord-americana, la que succeeix l'escola de Nova York, manté amb la màquina, ara de combustió, en el cas del *land art* o l'art natura i les seues intervencions espectaculars sobre el territori natural o les seues excursions motoritzades a la deriva, ara electrònica, amb l'ús de les càmeres portàtils de vídeo, per part dels mateixos minimalistes.²

*** Posaré les coses en el seu lloc ***



INTENCIONS I JUSTIFICACIONS

Les qüestions i les hipòtesis principals que planteja aquesta exposició tracten d'establir fonamentacions teorocrítiques que permeten oferir alguns enfocaments nous dins del discurs general de la història de l'art pel que aquesta diu sobre la influència de les noves tecnologies en l'esdevindre de les avantguardes artístiques durant la segona meitat del segle XX. La seua metodologia està basada en la construcció de diàlegs entre les obres més representatives de cadascun dels llenguatges que els artistes van establir, a partir de la dècada dels 60, i utilitzen per a això les tres tecnologies que han marcat la nostra època actual: la fotocopiadora, la càmera de vídeo portàtil i la computadora gràfica personal.

En estudis recents —els més avançats i nous— s'analitza ja la influència que les tecnologies del vídeo i de la computadora van tindre en les pràctiques artístiques d'avantguarda durant aquest període que precedeix l'art actual.³ En aquests es fa una referència comuna al videoart, al qual es menciona com un moviment artístic que comença el seu camí a mitjan anys 60 (immediatament després de l'aparició —entre 1963 i 1967— de la càmera de vídeo portàtil), i també a l'aparició i la influència de les tecnologies de la computadora (*computing i information*) durant aquestes mateixes dates. No obstant això, pràcticament cap d'aquests estudis menciona un hipotètic art informàtic (*computer art*). Només a partir de final dels 70 comença a emprar-se el terme genèric anglosaxó *new media art* o nou art multimèdia, que engloba —i reuneix en un lloc comú— el conjunt de noves pràctiques artístiques que inclou tendències creatives com ara el *cibernetic art* o art cibernètic, l'*information/visualization art* o art d'informació/visualització, el *generative art* o art generatiu, el *net art* o art en

xarxa, l'*electrographics* o art electrogràfic, etc. Hem d'entendre, ja que per als crítics i els historiadors que han analitzat el conjunt de treballs i les propostes realitzades pels artistes que van utilitzar —i utilitzen— aquestes tecnologies informàtiques durant tots aquests anys transcorreguts, que aquest no té l'entitat suficient o no resulta de rellevància suficient per a considerar-se part d'un moviment artístic que pugui incloure's en el relat general de l'art de la transició del segle XX al XXI. Sí que apareix mencionat en aquest relat historiogràfic general la tecnologia i els mitjans tècnics que van ser emprats pels artistes per a fer totes aquestes creacions de naturalesa informàtica, però aquestes no són considerades en termes artístics i estètics, i dona a entendre que el resultat de la seua utilització no va donar lloc a cap moviment prou rellevant per a merèixer-ne la inclusió en el relat canònic general, juntament, per exemple, amb el videoart.

Són aquests oblots, absències o omissions acceptables? Hi ha raonaments de prou solvència perquè la història de l'art s'escriga d'aquesta particular manera? Hem de suposar i acceptar llavors que l'art digital naix, a mitjan anys 80, orfe? O, al contrari, acceptem que hi va haver actituds, processos i projectes precedents —com és el cas de les avantguardes artístiques lligades a la utilització dels processos electrogràfics de generació i reproducció d'imatges— que podrien estar relacionades i ser corresponsables amb el desenvolupament i la maduració d'aquest? En aquest hipotètic segon cas, quins serien llavors els motius d'aquesta exclusió? Segons els materials documentals, que han romàs inèdits fins a l'actualitat i que a poc a poc van sent compilats i analitzats pels historiadors de l'art, sembla evident que aquesta segona hipòtesi va cobrant més força i credibilitat i ens va permetent alhora poder explicar també els motius que la van generar. La qual cosa significa que es fa necessària i urgent una revisió a fons d'aquests moviments radicals *underground* que fins hui a penes han deixat rastre en museus o col·leccions d'art contemporani.

³ Vegeu HOETZLEIN, Rama: "Timeline of 20th. C. Art and New Media". 2009-2010. (Review: Michael Century). En http://www.arts.rpi.edu/public_html/century/mmcmnt.jpg. (Consultat el 10/01/2013).

INTRODUCCIÓ

L'aparició de la màquina automàtica.
La fotocopiadora, el vídeo i la computadora
com a eines tecnològiques per a
les pràctiques artístiques finiseculars

Amb l'aparició, al començament de la dècada dels anys 50 del segle passat, de les primeres màquines automàtiques que gestionen imatges de manera “instantània”, és a dir, les que amb propietat podem denominar “màquines modernes”, i no eines com a meres extensions dels sentits de l'humà, i l'acostament immediat a aquestes de l'artista curiós que explora les seues possibilitats com a instruments per a la creació (o la investigació) artística, podem afirmar que comença l'anomenat art tecnològic (o art dels nous mitjans).

Entre la dècada dels 60 i els 70, la màquina automàtica irromp amb estrèpit en el silenciós *atelier* de l'artista i el transforma en un laboratori ple d'inèdits i particulars sorolls, i obri les seues portes i les finestres per a connectar-lo en temps real al món. L'artista deixa la instantaneïtat de la pinzellada o del colp del cisell i comença a projectar, a col·laborar, a integrar-se en el procés del complex engranatge del maquinal. Expandeix el sistema de creació artístic i transforma el procés manual-artesanal en un projecte intel·lectual, que presideix ara el procés complet de la construcció de representar. Amb l'aparició de la màquina automàtica, tot el sistema de l'art queda seriosament afectat: les tècniques i els seus llenguatges (pintura, escultura, instal·lació, *performance*, gravat i arts gràfiques, fotografia, disseny, animació, autoedició, fanzín...), i també l'organització del treball creatiu (creador, distribuïdor, plataformes de distribució, espectador-receptor); res queda indemne; tot serà transformat.

Aquelles primeres màquines poden ser agrupades entorn de tres grans tecnologies, que tenen diferències substancials en els seus

processos tecnofuncionals: el vídeo, la computadora i la fotocopiadora. La seua creació i el desenvolupament tecnològic i la seua aplicació com a eina o instrument per a la creació artística data més o menys d'aquesta mateixa data. Durant dècades, les seues aplicacions van portar vides paral·leles —encara que mai relacionades— dins del món de l'art. La tecnologia del vídeo va ser l'única de les tres tecnologies que va tindre conseqüències significatives en la seua aplicació al món de l'art. El videoart, iniciat per Nam June Paik i Wolf Vostell entre 1963 i 1967 (la càmera portàtil *Portapak* de Sony es comercialitza en aquest últim any), ocuparà un lloc preeminent entre els moviments artístics d'avantguarda de la segona meitat del segle XX. No va ser per casualitat que el videoart, i no l'art de la computadora, ni l'electrografia artística (i tots els seus moviments associats, com ara l'electrografia, el *fax art* o el *mail art*), fora l'únic dels tres que tinguera influència en l'escena artística internacional i els seus moviments d'avantguarda. Tal com ara hem comprés, açò va succeir perquè, des dels seus mateixos començaments, durant la dècada dels 60, els artistes del videoart van posar aquest procés tecnològic al servei dels objectius de l'art conceptual, i es van convertir així en un dels llenguatges narratius més eficaços per als accionismes i les *performances*, actuant com a sistema de registre i arxiu de la seua memòria audiovisual. No obstant això, tant la computadora com la màquina electrogràfica no tindrien la mateixa sort. L'espectacularitat dels seus processos tecnofuncionals els atorgaria un protagonisme tan poderós com a mitjà que acabaria per absorbir i monopolitzar les intencions discursives dels seus usuaris, els creadors, des de llavors mal anomenat, de l'“art tecnològic”.

Així, mentre l'instrumental tecnològic quedava invisibilitzat en les peces de videoart, aquest no només no aconseguia ser transparent per a l'espectador en les peces realitzades mitjançant l'ús de la computadora, de la copiadora xerogràfica o del telefax, sinó que, al contrari, quedava conscientment remarcat i valorat, i es mostrava com l'aspecte de més rellevància entre els paràmetres definitoris de la seua artísticitat. L'eina —el seu procés tècnic o tecnològic— com a fi i no com a mitjà. Aquesta va ser una de les raons principals que va portar als dos moviments artístics a ocupar sengles guetos en el panorama artístic general, i des de llavors es consideren com a propostes de rang inferior o poc interessants dins dels plantejaments estètics, conceptuals i discursius que subministraven els fonaments a les avantguardes artístiques de la segona meitat del segle XX. No obstant això, i sense arribar a aconseguir els nivells del videoart, els processos creatius assistits per ordinador se n'eixirien un poc millor. Amb l'aparició i la comercialització de l'ordinador personal durant la dècada dels anys 80, que propicia el naixement de l'art digital que hegemonitzarà el règim visual des de llavors fins a l'actualitat, la computadora ocuparà per dret propi un lloc entre les tecnologies que han utilitzat els artistes de les diverses avantguardes d'aquest període (sobretot a través d'alguns dels seus moviments més significatius i influents, com ara el disseny gràfic digital, l'art en xarxa, la creació en 3D, o l'art multimèdia interactiu). Aquestes dues situacions contraposades —positiva com a tecnologia, negativa com a moviment artístic— podrien explicar l'omissió inexplicable del *computer art* o art computacional entre els moviments artístics d'avantguarda entre els 60 i els 80 per als estudis historiogràfics

generals, que, no obstant això —com en la proposta esmentada del “Timeline of 20th. C. Art and New Media” de Rama Hoetzlein, revisada per Michael Century—, sí que inclouen les tecnologies informàtiques —tot i que no les creacions artístiques que es van realitzar amb aquestes— entre els processos tècnics amb influència en l'esdevindre de les avantguardes artístiques que van sorgir durant les dècades anteriors a l'aparició de l'art digital actual (anys 50, 60 i 70).

Pitjor escenari li correspondrà dins d'aquests estudis historiogràfics generals als moviments artístics esdevinguts de la utilització de les tecnologies elèctriques/electròniques de multireproducció gràfica (liderades per la fotocopiadora o la copiadora xerogràfica automàtica, amb la seua aparició en el mercat a partir de la dècada dels 60). Aquestes produccions artístiques, altament experimentals, que van donar forma concreta i simbòlica a les proclames dels grans filòsofs del segle XX (encapçalats per Walter Benjamin), no mereixeran ni tan sols una menció en l'apartat d'influències tecnològiques en aquesta línia historiogràfica general. O, almenys, no ha sigut així fins al present. El que no fa justícia al que realment va ocórrer, ni a la influència real que aquestes produccions artístiques —la majoria de caràcter *underground*— van tindre en l'esdevindre dels moviments de les avantguardes de la segona meitat del segle passat i, sobretot, per al desenvolupament i la consolidació de l'art digital actual.

DIÀLEGS

Electriografia,
vídeo i net.art

Conscients d'aquesta indesitjada situació actual d'absència de relats entorn de l'art i els nous mitjans dins de la crònica general de l'art contemporani, els comissaris de l'exposició "Artistes & màquines" plantegen la seua proposta alternativa i treballen sobre els pressupostos d'una inclusió en el relat historiogràfic general de totes aquestes pràctiques artístiques multimèdia —que es van donar des de la dècada dels anys 60 fins a la consolidació de la societat digital en ple segle XXI—. Per a poder abordar-la s'ha emprat l'estratègia del diàleg. Per a fer-ho s'han hagut de localitzar algunes de les peces més significatives creades al llarg d'aquests més de seixanta anys ja de la seua existència, accedir-hi i sol·licitar-ne el préstec per a poder mostrar-les en aquesta exposició, amb l'objectiu de posar-les a dialogar entre elles, i possibilitar d'aquesta manera que es puguen apreciar les similituds i les diferències que han marcat, i donar personalitat i veu pròpia a cadascun d'aquests llenguatges artístics esdevinguts de les tècniques molt diverses inventades pels seus artistes en fer un ús creatiu de cadascuna d'aquestes tres famílies de màquines i eines tecnològiques. Es tracta d'obres els autors de les quals pretenien, a través de la seua ideació i producció, generar discursos, reflexionar i fer aportacions personals i subjectives sobre algunes de les quatre temàtiques canòniques que vertebraren el recorregut de l'exposició. Aquestes es constitueixen com alguns dels paradigmes més importants que s'han posat en crisi i s'han revisat després de la crisi en què ens hem instal·lat després de la revolució propiciada per l'aparició, l'ús i la gestió del digital,

tant en l'esfera pública com en la privada. En cada àmbit temàtic conflueixen i dialoguen entre si les obres, les peces i les propostes pertanyents als llenguatges propis del videoart, l'art computacional (en la seua versió més radical de l'art en xarxa) i dels processos de la gràfica electromecànica, i s'evidencia la riquesa de les seues especificitats, dels seus accents particulars a l'hora d'expressar cadascun d'aquests nous paradigmes.

Mitjançant aquesta estratègia expositiva, l'espectador/visitant pot comprendre —o sentir-se en condicions de fer valoracions particulars— entorn de com cada artista aconseguia, a través d'aquestes obres multimèdia, matisos diferenciadors i espais de pensament rellevants i particularitzats en funció de l'eina i els mitjans tècnics emprats. Aquesta exposició ens ofereix, per tant, una visió de conjunt de totes aquestes aportacions, fins ara inconnexes, les quals per fi es posen a dialogar i ens permet comprendre com, malgrat les seues diferències i les particularitats, entre totes es genera una unitat de pensament, conseqüència d'unes reflexions de naturalesa artística entorn d'un conjunt de problemàtiques comunes, enriquides per una visió polièdrica i

un pensament heterodox elaborat des de les pràctiques artístiques que prenen en consideració les màquines tecnològiques i la digitalització progressiva de la societat actual.

El que el plantejament del diàleg creuat entre tots aquests llenguatges —reflexionant a l'uníson sobre idees comunes— permet aconseguir en aquesta exposició és la superació de la creença popular errònia —i no tan picaplets— que es tractava d'esforços aïllats, desconnectats. El videoart, l'art computacional i els processos electrogràfics van ser considerats territoris de prospecció independents i sense contaminacions mútues. Fins i tot els mateixos artistes es van deixar portar per aquest autoaïllament. No obstant això, després dels diàlegs proposats pels comissaris d'aquesta exposició, es pot comprovar i comprendre que, al contrari de la creença general tradicional, les contaminacions entre els diferents llenguatges artístics són evidents. Que la influència que van exercir els uns sobre els altres en les propostes i els desenvolupaments plantejats pels artistes els estan afectant i retroalimentant-se entre elles.

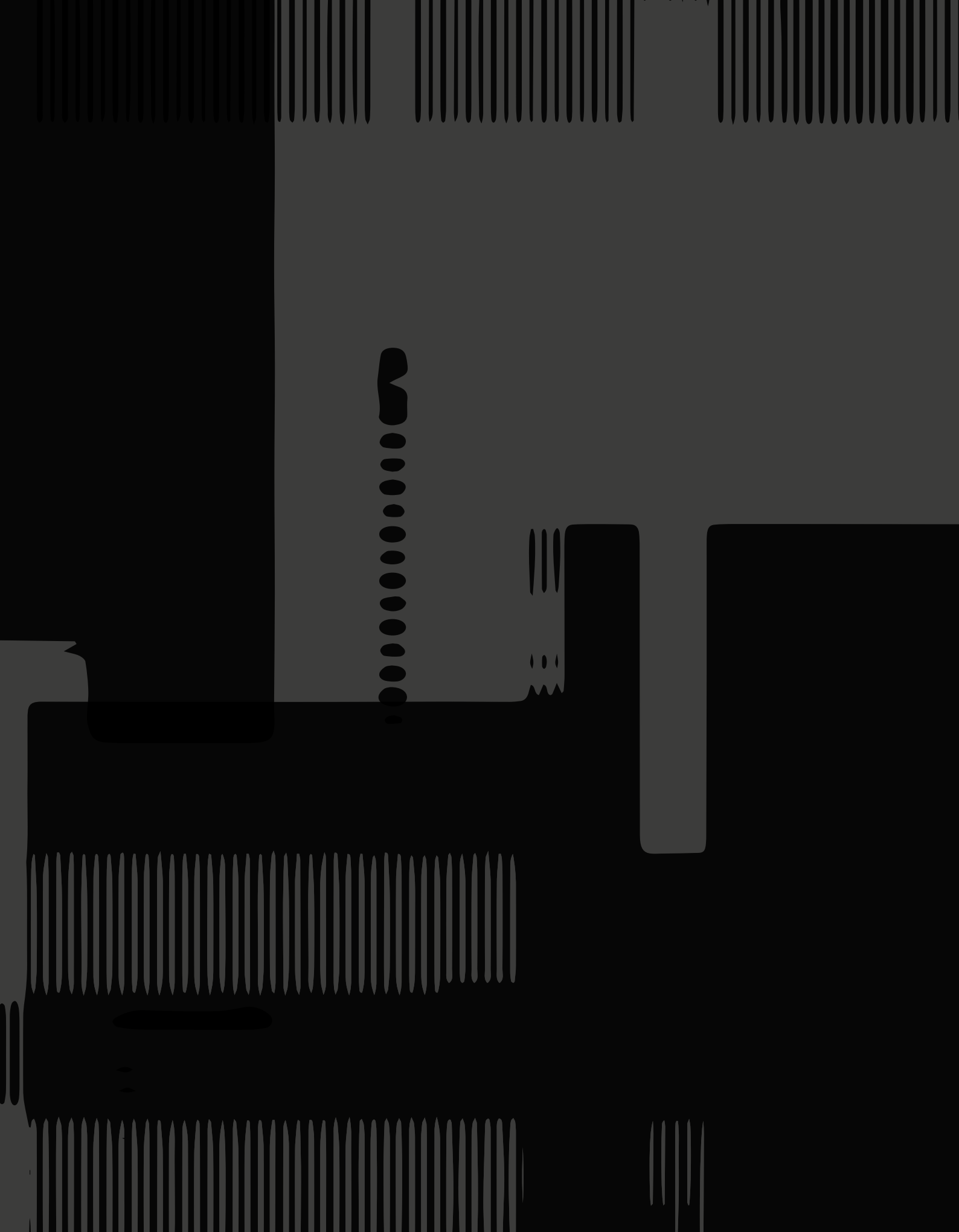
Mentre l'espectador/visitant de l'exposició comprova amb sorpresa les influències evidents i les contaminacions entre cadascun dels tres llenguatges artístics multimèdia, gaudeix de les seues especificitats individuals/grupals, de com els matisos proveeixen l'obra d'art de la capacitat d'ampliar el llenguatge i, per tant, d'ampliar la reflexió i, per tant, d'ampliar el món.

Al mateix temps, l'efecte general de tots aquests diàlegs entre els diferents llenguatges multimèdia, estructurats entorn de quatre grans consideracions —autèntics paradigmes del final del segle XX—, que es reformulen a través d'aquestes creacions artístiques, provoquen l'efecte de la seua autèntica influència, de la seua vertadera importància, i aconsegueix així l'objectiu últim desitjat: la inclusió de l'art multimèdia en el relat general de la història de l'art contemporani, i completar el buit incomprensible que hi ha en les col·leccions actuals.

ORIGINAL /

CÒPIA /

MÚLTIPLE



Un dels nous paradigmes artístics de la societat digital actual que més efecte ha produït en la concepció i en les actituds i els posicionaments dels creadors (artistes, filòsofs, escriptors, pensadors, humanistes i científics) és la multiplicació de les imatges que creem i que ens envolten, reproduïdes exponencialment i sense límit imaginat gràcies a l'ús de les noves tecnologies, dels nous mitjans de producció, reproducció i distribució. Entre les conseqüències més devastadores tenim la nostra nova i inèdita noció de la seua aura. Fins a tal punt aquest paradigma —invariable durant més de sis segles— està hui en dia posat en crisi, que si preguntàrem a qualsevol persona (cultivada o no) per la seua idea, descripció o definició d'original, la posaríem en un autèntic compromís.

Els artistes, especialment, es van sentir commocionats per la dissolució —o la redefinició— de les velles fronteres entre l'original i la còpia. La possibilitat de mecanitzar i automatitzar el procés de reproducció d'imatges i objectes (fins a aquest moment una tasca-capacitat tècnica de caràcter manual, molt ben valorada) va transformar per complet les seues idees creatives en aquest sentit. Encara més, va activar tota una mena de pensaments innovadors, d'idees i reflexions que van retroalimentar les pràctiques artístiques, van generar nous moviments avantguardistes, que ara es podien expressar amb nous llenguatges fonamentats gràficament en l'especificitat d'aquestes noves tecnologies.

Les creacions videogràfiques, electrogràfiques i computacionals no només van fer ús d'aquesta nova capacitat de multiplicació exponencial de les imatges, sinó que van prendre, en nombroses ocasions, aquest nou paradigma com a motiu central de les seues creacions.

La multiplicació d'imatges que creem i ens envolten, reproduïdes sense límit gràcies a l'ús de les tecnologies dels nous mitjans de producció, reproducció i distribució, suposa una convulsió en la concepció i en les actituds dels productors de sentit (d'artistes a científics, passant per tots). Una de les seues conseqüències més devastadores és una noció inèdita d'originalitat que qüestiona un concepte invariable per a la cultura judeocristiana durant més de sis segles; perquè si preguntàrem qualsevol persona (cultivada o no) per la seua idea sobre quina siga l'original, la posaríem en un compromís molt seriós.

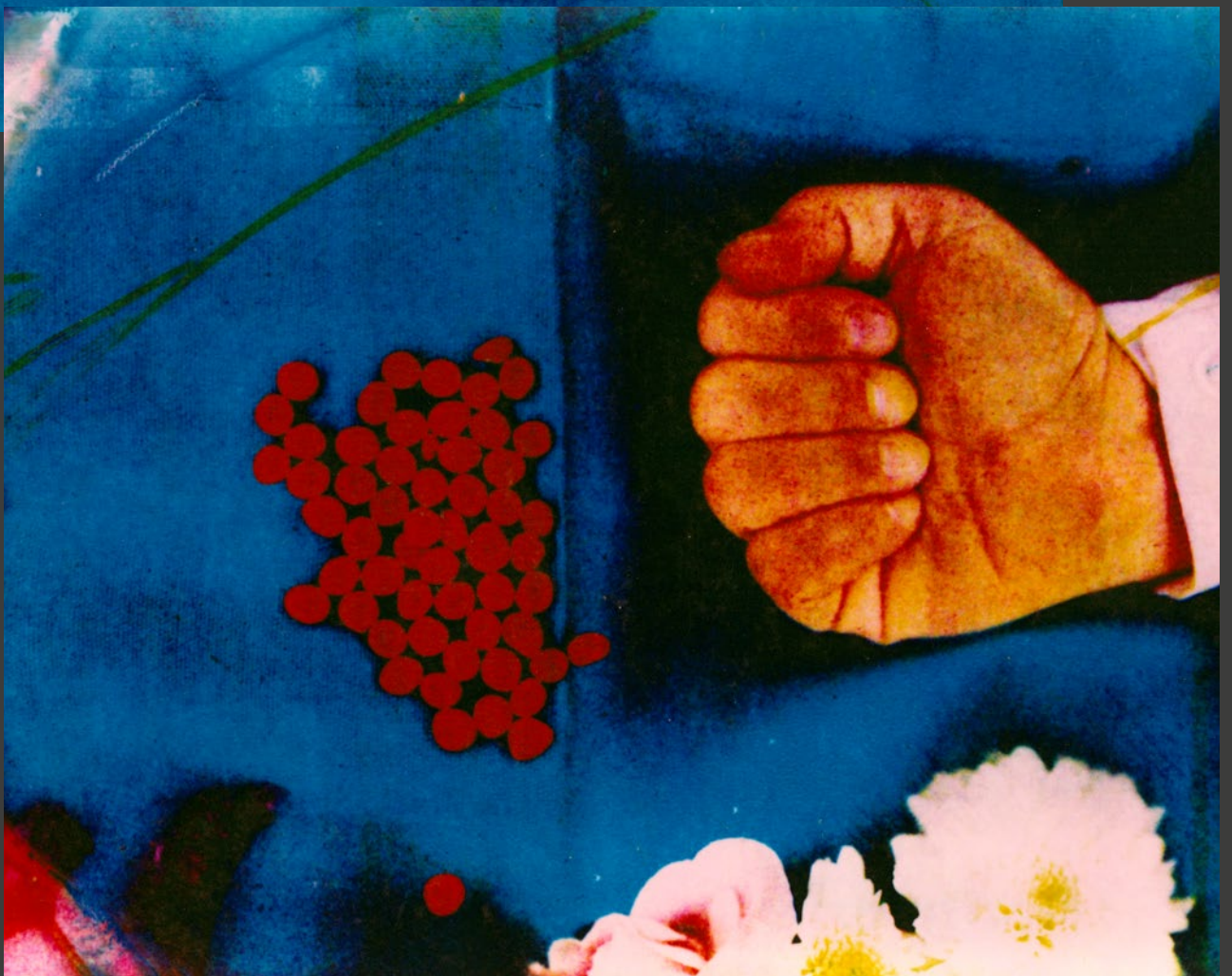
Els artistes van ser els qui es van sentir més commocionats per la dissolució de les velles fronteres entre l'original i la còpia. La mecanització i l'automatització de la reproducció d'imatges i objectes (abans una tasca i una capacitat tècnica molt apreciada pel seu caràcter manual) va transformar per complet les seues idees sobre la creativitat, i va activar reflexions transformadores de les pràctiques artístiques i generadores de moviments d'avantguarda, hui vistos només com a llenguatges fonamentats gràficament en l'especificitat d'aquelles tecnologies.

La relació conceptual entre l'original i la còpia sota les noves condicions tècniques constituïa per si mateix tot un nou món de possibilitats creatives per explorar. Però una de les conseqüències més importants d'aquesta nova relació va ser la facilitat i l'abaratiment substancial de la multiplicació de les imatges. Els artistes que van utilitzar el vídeo, la fotocopidora o l'ordinador per a crear obres que reflexionaren discursivament sobre aquestes noves condicions de producció i distribució, van inventar i van desenvolupar nous llenguatges artístics que van convulsionar l'escena artística durant la segona meitat del segle passat. Les tres tecnologies —cadascuna des de la seua pròpia especificitat gràfica i conceptual— facilitaven als artistes i als creadors unes operacions tecnoexpressives que van aportar substància al desenvolupament específic —i diferenciat— del videoart, l'electrografia i l'art computacional (hui en dia, definit com a art electrònic des dels estudis de les noves disciplines de la història de l'art multimèdia i l'arqueologia multimèdia).

No obstant això, fins a l'actualitat, mai s'ha donat pas al diàleg entre si a les diferents creacions entorn de l'original i la còpia o la repetició i la multiplicitat desenvolupades per cadascun d'aquests tres moviments artístics multimèdia. Açò és precisament el que aquesta exposició tracta de considerar.

Les creacions videogràfiques,³ electrogràfiques i computacionals van utilitzar aquesta capacitat nova de multiplicació exponencial de les imatges, i en moltes ocasions va ser el motiu central de les seues creacions.

La relació conceptual entre l'original i la còpia sota aquestes condicions tècniques constituïa en si un món obert de possibilitats creatives; però una de les seues conseqüències més importants va ser la facilitat i l'abaratiment radical de la generació i la multiplicació de les imatges. Els artistes que utilitzen el vídeo, la fotocopidora o l'ordinador per a crear i reflexionar discursivament sobre aquestes condicions de producció i distribució desenvolupen llenguatges nous que convulsionen el territori artístic durant la segona meitat del segle passat. Les tres tecnologies, cadascuna des de la seua pròpia especificitat gràfica i conceptual, faciliten als artistes i als creadors operacions tècniques i expressives que aporten la seua idiosincràsia al desenvolupament diferenciat del videoart, l'electrografia i l'art en xarxa.⁴



ORIGINAL, CÒPIA O MÚLTIPLE

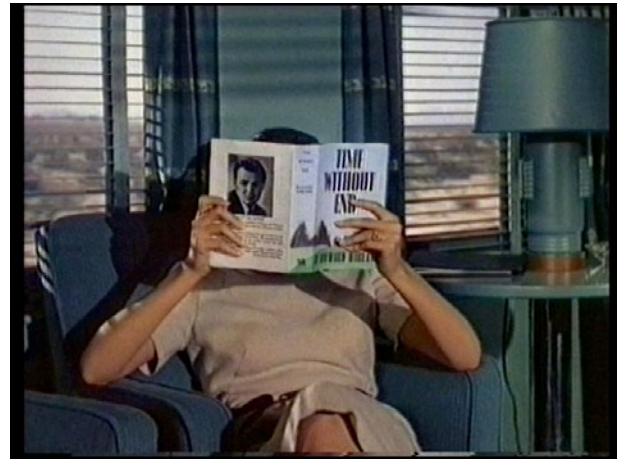
L'Original i la Còpia indaguen entorn d'idees renovades sobre la qüestió de la identitat, a través de les aportacions que els artistes van fer durant la segona meitat del segle XX, utilitzant creativament cadascuna d'aquestes tres tecnologies i des de la manera específica de contar de cadascun dels nous llenguatges que van ser capaços de desenvolupar amb aquestes tecnologies. Qui som o què és són conceptes supeditats a com ens percebem i, per tant, a com ens pensem. El videoart, l'electrografia i l'art en xarxa de manera més específica com a moviment radical de l'art computacional, van fer aportacions rellevants entorn de plantejaments nous —i moltes vegades revolucionaris— sobre la qüestió de la identitat. Deixar de ser una entitat única per a desplegar-se en còpies potencials múltiples va ser una de les conquestes més rellevants de les tecnologies, sobretot les reprogràfiques. En aquest sentit, artistes pioners de l'art multimèdia com ara els nord-americans Sonia L. Sheridan o Les Levine van fer les primeres aportacions rellevants, en pensar de manera profunda les diferències entre un original i la seua còpia —en aquest cas, la seua fotocòpia o la còpia xerogràfica— mitjançant estratègies representacionals de gran importància, malgrat la seua simplicitat tècnica.

Les novetats sobre la qüestió de la identitat, aportades pels artistes durant la segona meitat del segle vint amb l'ús d'aquestes tecnologies, desenvolupen la manera específica de comptar amb aquests llenguatges. Qui som o què és són conceptes supeditats al fet de com ens percebem i com ens pensem. El videoart, l'electrografia o l'art en xarxa (de manera més específica com a moviment radical del *computer art* o art computacional)⁵ aporten plantejaments rellevants, de vegades subversius, entorn de la qüestió de la identitat. Una de les conquestes més rellevants de les tecnologies, sobretot les reprogràfiques, és deixar de ser una entitat per a desbordar-se en potencials múltiples còpies.

////////////////////
////////////////////

Sonia Sheridan. *Hands with seeds, I i II*. 1970.
Fotocopies en color sobre paper normal.
3M-Colour-in-Colour.
Col. Fondation Daniel-Langlois, de la Cinémathèque québécoise.

Percebre tot el que ens envolta d'una manera diferent amplia ara el seu radi d'acció als objectes que poblen la nostra realitat circumdant. És també el cas de la natura morta. Tema recurrent en la història de l'art, aquesta pateix una modificació profunda de la seua percepció quan s'observa mitjançant aquestes noves pròtesis visuals que suposen les màquines modernes de reproducció. Sotmetre a la “mirada” de la màquina una sèrie de xicotets objectes domèstics, quotidians, que artistes com ara Patrick Firpo, Pierluigi Vanzozi o Gianni Castagnoli col·loquen sobre el vidre/pantalla d'exposició de la fotocopiadora sense cap orde predeterminat, produeix efectes devastadors sobre els paradigmes de la representació tradicional: tot està sotmés a una nova i inèdita perspectiva, sense punts de fuga, sense primers plans ni fons, tot en un mateix nivell jeràrquic; el sistema de projecció no genera ombres i, per tant, desapareix la profunditat de camp, només hi ha un pla de representació —que ara, per primera vegada, està abatut horitzontalment— i que sembla que està “apegat” a la zona en què els objectes pareix que estan ubicats més pròxims a la mirada de l'espectador; la resta queda profundament difuminat i fosc.⁴ Plantejaments lligats a la filosofia creativa de l'art pop de l'època, però els pressupostos i les proclames dels quals van prendre els artistes de l'electrografia amb més rigor en la seua aplicació que la que van fer del manifest redactat per Richard Hamilton els que sí que han passat —fins hui— a la història de l'art com els artistes pop. És evident que treballar creativament des d'uns pressupostos tan minimalistes, com pot ser xerografiar sobre paper normal i barat xicotets objectes quotidians depositats de manera atzarosa sobre el vidre d'exposició d'una fotocopiadora i multiplicar-ne els originals —múltiples— fins a l'infinit porta a la pràctica, d'una manera més autèntica i coherent, la filosofia de l'art pop que fer-ho de manera original, cara i única sobre uns suports nobles destinats a les parets dels grans museus (com va succeir amb les obres dels artistes més famosos d'aquest moviment).



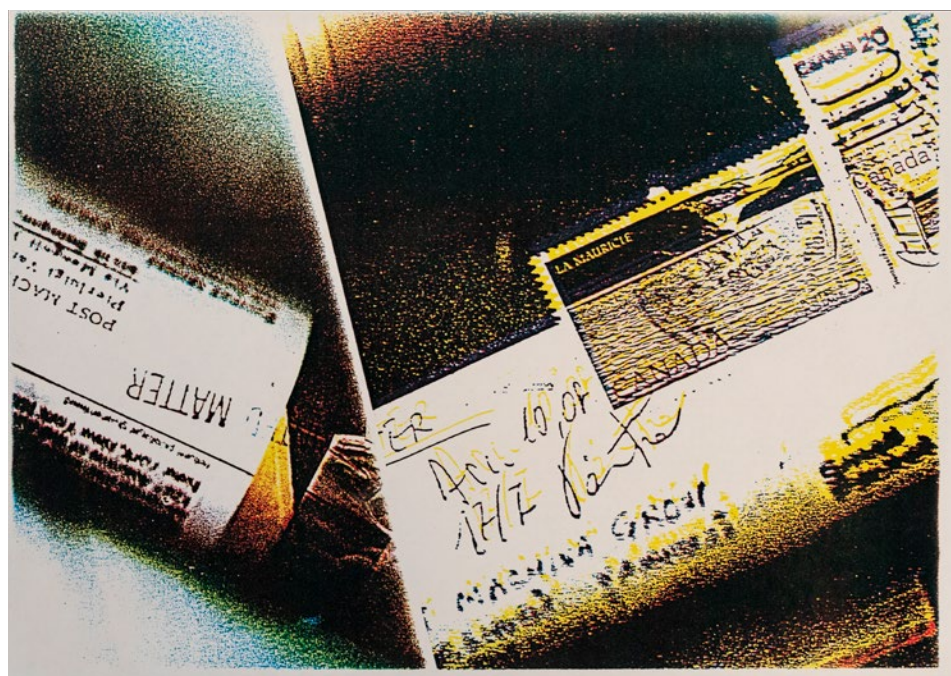
Klaus Vom Brunch. *Time Without End* (1996).
Vídeo en color, amb so (00:06:15).
Cortesia de Electronic Arts Intermix (EAI), Nova York.

SELECT:■

En *Time without end* (1996), de Klaus Vom Brunch, l'espectador pot observar com a partir de les imatges capturades d'un film previ es desenvolupa una obra del tot nova i amb diversos jocs entre la narració, que es fixa en un llibre el títol del qual és *Time without end*, una banda sonora, una mera reflexió del rebobinatge de la cinta de vídeo sobre el so original, i una clara crítica a la indústria cinematogràfica com a adormidora de la població quan incideix només en l'espectacle. A l'autor li va bastar una taula de muntatge amb la qual manipular la mateixa seqüència al seu gust, per a donar-li un terme feliç.

En la sèrie *Reenactments* (2007-2010), d'Eva & Franco Mattes, aquest conegut duo d'artistes reconstrueix obres paradigmàtiques d'entre les *performances* més emblemàtiques. Per a això es valen de les tècniques del videojoc i les representen en viu en Second Life.

⁴ Per a ampliar, vegeu Tortosa, 2015



A dalt a l'esquerra

Hirotaka Maruyama (AKA Maruhiro).
Memòria de l'última albada. 1984.

Xerografia monocromàtica sobre paper normal apegada sobre paper d'arròs.
48 x 35 cm.

(1r Premi en la 1a Biennal de Copy Art, Barcelona, 1985).
Col. MIDE CIANT Conca.

A dalt a la dreta

Gianni Castagnoli.

Ada can, on blue and silvered paper. 1980.
Xerografia en color sobre paper normal.
60 x 45 cm.

Col. Pierluigi Vannozzi.

A baix

Pierluigi Vannozzi.

Xerografia originale.

(De la Sèrie Post-Machina). 1987.

Xerografia en color Xerox 1005 sobre paper normal.
30 x 42 cm.

Col. MIDE CIANT Conca.



Així mateix, artistes pertanyents a una generació posterior, com ara el japonès Hirotaka Maruyama (Maruhiro) o el mexicà Humberto Jardón, van continuar desenvolupant —a penes una dècada després, entre els 70 i els 80— aquests mateixos plantejaments conceptuals entorn de la reformulació d'aquest paradigma tradicional de l'original/còpia en l'art a través de les seues propostes sofisticades i els treballs artístics mitjançant l'ús de la màquina fotocopiadora. En el cas de l'artista japonès, fotocopia un paper arrugat en tòner negre sobre i l'apega posteriorment sobre un paper d'arròs fet a mà. Obra que li va valdre el primer premi de la I Biennial de Copy Art, celebrada a Barcelona entre l'any 1984 i 1985.

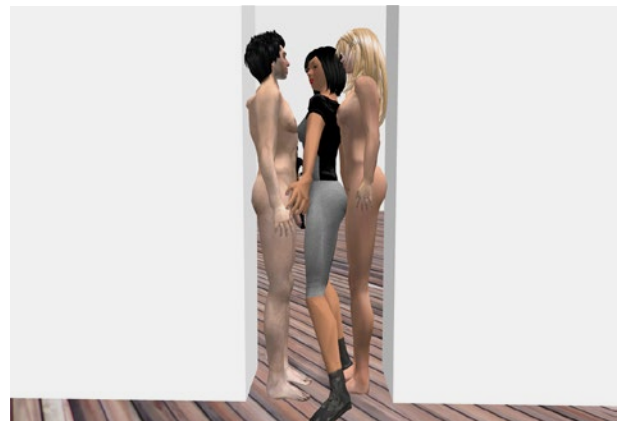
A dalt
Humberto Jardón. *Camisa*. 1982.
Collage de xerografies en color sobre paper normal.
106 x 84 cm (muntatge compost per 15 peces).
Col. MIDE CIANT Conca.

Dreta
0100101110101101.ORG aka Eva & Franco Mattes.
Synthetic Performances: Reenactments (2007).
Performance en *Second Life*, segons interpretació feta per Gustavo Romano.
Vídeo, color, sense so (00:05:04).
Col. NETescopio, MEIAC, Badajoz.

////////////////////
////////////////////

Les reconstruccions van retre homenatge a obres de Marina Abramović & Ulay (*Imponderabilia*, 1977), Gilbert & George (*The singing sculpture*, 1969), Vito Acconci (*Seedbed*, 1972), Chris Burden (*Shoot*, 1971) i Valie Export & Peter Weibel (*Tapp und Tastkino*, 1968). Gràcies a la seua recreació en *Second Life*, qualsevol podia participar amb el seu avatar en aquest món paral·lel.⁶

Tant en la videocreació com en les obres de l'art en xarxa esmentades, els artistes es van limitar a oferir-nos la visió pròpia des dels seus camps amb obres que no tenen res d'originals, però els aporten el deix propi del nou mitjà.





Artistes d'aquesta mateixa generació posterior, com és el cas de l'alemany Franz John, van plantejar també reflexions fonamentals entorn de l'original i la còpia, però ho aborden des de les relacions espacials entre la còpia en paper, el seu efímer i vulnerable suport i l'espai en què, de manera instal·lativa, s'allotgen aquestes.

A més, totes aquestes propostes artístiques —fonament i base del primer art multimèdia— van actuar com a suports tecnoexpressius per a la iconització i el desenvolupament discursiu de nous imaginaris col·lectius al servei dels moviments polítics més significatius d'aquest període, com ara el feminisme o les revolucions socials (contra la guerra, el capitalisme o la planetarització cultural).



Franz John. *The Copied Gallery*. 1987.
Fotografia de la instal·lació realitzada amb collage de còpies termogràfiques grapades a les parets de la Galeria. Berlín.
76 x 108 cm.
Col. MIDE CIANT Conca.

Franz John. *Die kopierte Galerie*. 1987.
Video de l'acció de Franz John "copiant" la galeria de Berlín entre 20/10 – 08/11 de 1987.
10' 28".
Col. MIDE CIANT Conca.



COPY SHOP
Copyright © 2007 by Roger M. Nelson. www.rodanddave.com



COPY SHOP
Copyright © 2007 by Roger M. Nelson. www.rodanddave.com



COPY SHOP
Copyright © 2007 by Roger M. Nelson. www.rodanddave.com



COPY SHOP
Copyright © 2007 by Roger M. Nelson. www.rodanddave.com



COPY SHOP
Copyright © 2007 by Roger M. Nelson. www.rodanddave.com



COPY SHOP
Copyright © 2007 by Roger M. Nelson. www.rodanddave.com



COPY SHOP
Copyright © 2007 by Roger M. Nelson. www.rodanddave.com



COPY SHOP
Copyright © 2007 by Roger M. Nelson. www.rodanddave.com



COPY SHOP
Copyright © 2007 by Roger M. Nelson. www.rodanddave.com



COPY SHOP
Copyright © 2007 by Roger M. Nelson. www.rodanddave.com

REPETICIÓ I MULTIPLICACIÓ

Com observàvem en el text introductori a aquests Diàlegs 1 entre les tres tecnologies entorn de l'original/còpia/múltiple, una de les conseqüències més importants d'aquesta nova relació entre l'original i les seues còpies va ser la facilitat i l'abaratiment substancial de la multiplicació de les imatges tècniques. Principalment a causa de l'aparició en el mercat de la tecnologia revolucionària de la còpia xerogràfica sobre suports barats lleugers i versàtils com ara el paper. Després de diverses dècades de perfeccionament tecnològic, des que el físic i advocat nord-americà Chester F. Carlson aconseguira la seua primera patent del procediment electrofotogràfic indirecte de reproducció, en 1938, la companyia Xerox (abans Haloid) va aconseguir fabricar industrialment i comercialitzar la que seria la primera copiadora automàtica d'originals gràfics. Entre les seues innombrables revolucions tecnològiques, la que més popular la va fer (sobretot entre els artistes) va ser la facilitat i la rapidesa del seu procés d'obtenció de xerocòpies (popularment denominades fotocòpies), a la qual cosa se se sumava com de barates resultava fer-les, davant dels processos costosos de la fotografia química (els quals, a més, no eren "instantanis"). Gràcies a aquestes noves condicions de producció, el planeta va començar a inundar-se de papers fotocopiats, i va ser el principal impulsor de la societat burocratitzada a què tots els sistemes econòmics estaven obstinats a consolidar.

La facilitat i l'abaratiment de la multiplicació de les imatges tècniques indulta la creació d'imatges de l'esforç artesà, en què cada còpia o repetició té una qualitat individual diferenciadora; això permet inundar el món de tal quantitat d'imatges que n'impossibilita l'ordenament i la diferenciació individualitzada. Com que la majoria de les imatges ja no són susceptibles d'atenció, comença una etapa inèdita en la història de la humanitat, perquè els productors d'imatges han de dotar-les de qualitats extraordinàries per a atrapar els seus fruïdors.

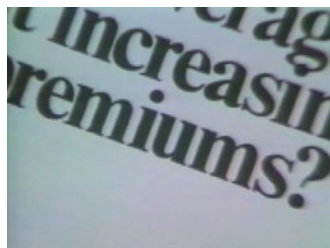
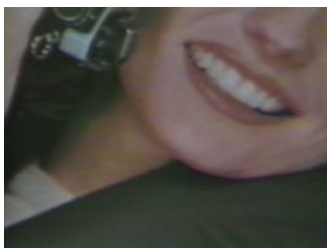
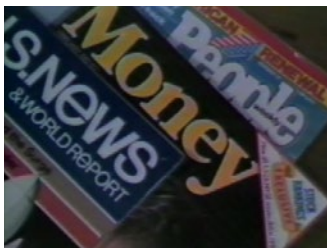
El concepte fallit d'aura difós per Walter Benjamin, com a distintiu de les imatges prèvies a l'època de la seua reproductibilitat tecnicomecànica, ha de buscar nous significats capaços de mantindre la seua operativitat i la vigència, ja que, pensava Benjamin, es va afeblir.⁷ Així, cobren protagonisme els processos tècnics que suposen pèrdues enormes per a les imatges artístiques,



Alcalacanales y Begoña Sanjuán. *Cubeta*. 1988.
Planxes de ferro, caragols i rosques, pàtines viníliques i 9 x 600 xerocòpies
monocromàtiques sobre paper normal. 120 x 70 x 30 cm.
Col. MIDE CIANT Conca.



Jake Tilson. *Atlas Magazine*. 1985-93.
Autoedició xerogràfica. Formats diversos compilats en una caixa de plàstic.
Col. MIDE CIANT Conca.



Antoni Muntadas. *Watching the press. Reading TV* (1981).
Vídeo, en color, amb so (00:11:20).
Col. IVAM, València.

com quan en el segle quinzé es desgavella la literatura amb l'aparició de la impremta de tipus mòbils: els atributs tradicionals de qualitat, l'esforç tècnic, els costos de producció i la unitat de l'art pretecnològic, deixen pas a una generació d'imatges tècniques, barates, pobres i brutes, que s'estableixen com les pròpies de l'art digital actual.

L'obra d'Antoni Muntadas, *Watching the press. Reading TV* (1981), que, si bé s'enquadra dins del que el mateix autor consideraria com a obres de contrainformació davant de l'imperi de la premsa escrita i de la televisió, tal vegada pel seu any de realització, jutge més pròxima a un videoclip dels quals nodrien l'MTV, fundada en 1981, que va iniciar les seues emissions amb *Video killed the radio star* (1981) de The Buggles. En el cas de Muntadas, la banda sonora requeia en dos temes de Marianne Faithfull, *Broken English* i *Guilty*. La intenció de l'obra és desarmar tant els missatges televisius com els periodístics per a sotmetre'ls a un altre tempo de contemplació i posar-los en dubte.⁸

////////////////

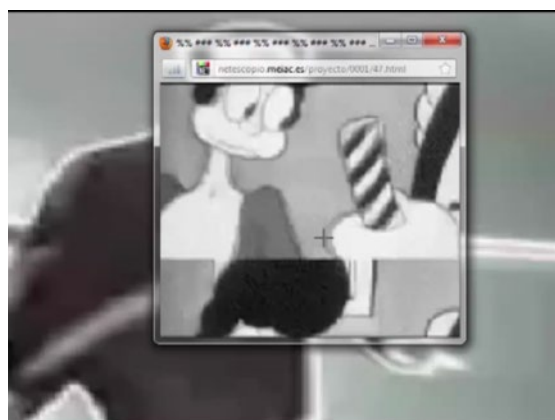
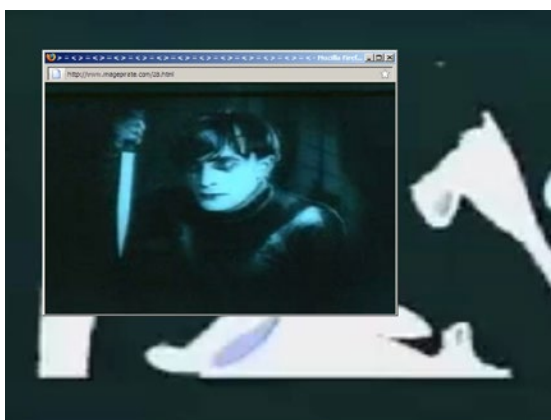
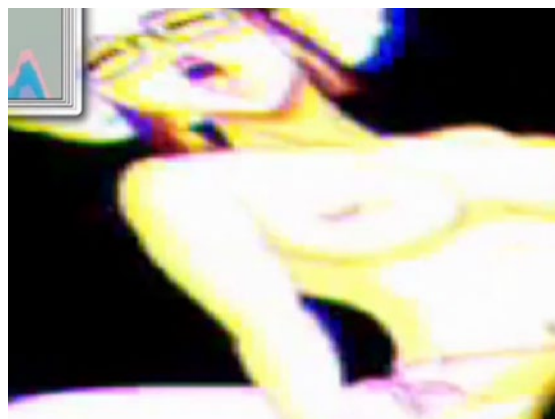
<E> Edit file in memory
<Q> Quit

És per això que els artistes van poder optar a construir els seus discursos per dues grans línies d'experimentació a partir de noves propostes entorn del paradigma original i còpia en l'obra d'art: la qüestió de la identitat i la qüestió de l'aura. Aquesta segona va ser part de les propostes creatives dels artistes de l'electrografia, sobretot, armats conceptualment amb una de les fites més importants de la filosofia de la primera meitat del segle XX: *L'obra d'art en l'era de la seua reproductibilitat*, de l'alemany Walter Benjamin.

Artistes com ara Tim Ulrich, Jürgen O. Olbrich, Alcalacanales, Jake Tilson o Virgil Widrich van fer contribucions importants en aquest sentit.

Alcalacanales. *La correguda de Cannes*. 1989.
Collage de xerocòpies en color sobre paper normal encolades sobre 3 taulers de fusta.
3 x (213 x 104 cm.) Total: 213 x 312 cm.
Col. MIDE CIANT Conca.





Antonio Mendoza.
Image Pirate (2006).
 Website, segons
 interpretació feta per
 Gustavo Romano.
 Video, color, mut
 (00:02:20). NETescopio.
 Col. MEIAC. Badajoz



Virgil Widrich. *Copy Shop*. 2001.
35mm. En b/n amb so.
Original copy film. 12'. Col. Autor.

////////////////////
////////////////////

En aquest sentit, destaca l'obra d'Antonio Mendoza, *Image pirate* (2006). Mendoza, juntament amb l'artista en xarxa parisenc Jimpunk, del qual en desconeixem la identitat, mai utilitza, per a executar les seues obres, una sola línia de codi desenvolupada per ell mateix.

████████████████████
████████████████████
████████████████████

Aquests dos autors han arribat a l'extrem de robar-se un codi entre ells, sense haver sigut teclejat per cap dels dos, i descobrir el seu mutu pirateig gràcies als rastres mínims deixats per a saber-se els manipuladors últims del que discorre davant de la pantalla del teu ordinador.

Una altra de les característiques de les seues obres és l'absència total d'interactivitat, ja que les obres es despleguen contra voluntat, com si el teu ordinador haguera entrat en mode zombi.

██
██

L'obra seleccionada opera com un canal únic de televisió que emet sense pausa imatges de la història del cinema amb bandes sonores piratejades, també sense autorització, entre les quals es troba la del grup Mr. Tamale, al qual pertany el mateix Mendoza.

DE L'OBJECTE AL PROCÉS



La deriva històrica natural dels artistes cap a una atenció cada vegada més centrada en els processos productius i la presa en consideració de la idea davant del mer objecte resultant, es va veure clarament enfortida amb l'aparició de les màquines (automàtiques i instantànies), a partir de la dècada dels anys seixanta del segle passat, les quals mostraven a l'artista sense cap pudor les seues entranyes, així com els processos generatius de l'obra. L'atenció prioritària cap al procés —i tot el que aquest pressuposa de la presa en consideració del temps com un paràmetre formal més— per part de les arts performatives (entre les quals podem incloure així mateix l'art conceptual) va trobar un aliat perfecte en l'ús de la màquina automàtica. El vídeo juga amb el temps com a factor d'espai expandit, la computadora ho fa a partir de la naturalesa interlocutòria generativa de la matematització de la forma (algoritmes) i les màquines reprogràfiques automàtiques i instantànies —amb la xerocopiadora al cap— pren en consideració la captura expandida en el temps de l'original per a reproduir-lo en un temps real generatiu i cavalcat.

La deriva històrica natural dels artistes cap a una atenció pels processos productius, que redunda en una preferència per la idea davant de l'objecte resultant, s'enforteix quan apareixen les màquines automàtiques i instantànies, perquè, a partir de la dècada dels seixanta, ofereixen a l'artista tant l'impudor de les seues entranyes com els processos generatius de l'obra. Un procés que cobra tota l'atenció i l'eix principal de la qual és el temporal, al voltant del qual discorren totes les arts performatives, sobretot l'art conceptual, molt reforçat per aquest nou aliat que és la màquina automàtica.

El vídeo juga amb el temps com a factor d'espai expandit alié al cinematogràfic; el computador ho fa a partir de la naturalesa generativa de les ordres matemàtiques (els algoritmes); i les màquines reprogràfiques automàtiques i instantànies (sobretot la xerocopiadora) empen la captura expandida en el temps de l'original per a reproduir-lo en un altre temps real generatiu i solapat.

////////////////
////////////////

Amb aquesta nova situació —inèdita en la història de l'art—, un escenari nou s'obri des de llavors per a la imaginació dels artistes, els que troben en aquestes modernes màquines tecnològiques l'aliat perfecte per als seus propòsits discursius. Hui en dia, el procés està implícit —i la majoria de les vegades de manera explícita— en la consideració de l'obra d'art. Aquest ha desplaçat l'interés tradicional pels objectes, i els ha reclòs al paper de mer accident, atzarós o per voluntat expressa i puntual de l'artista. Així mateix, l'obra passa de ser un producte tancat a convertir-se en una *opera aperta* sense solució de continuïtat, gràcies a les seues múltiples còpies, als seus processos autogeneratius, als seus constants *ready-mades*, a l'automatització de la seua producció, a la creació col·lectivitzada...

Una situació inèdita en la història de l'art que excita la imaginació d'uns artistes que veuen aquestes modernes màquines tecnològiques com el millor aliament per als seus propòsits. Hui dia, el procés està implícit en l'obra d'art, i en moltes ocasions desplaça l'interés tradicional pels objectes, reduïts a un accident atzarós o un testimoni de la voluntat expressa i concreta de l'artista. Així mateix, l'obra s'obri gràcies a les seues múltiples còpies, els seus processos autogeneratius, els seus desafadors *ready-mades*, l'automatització de la seua producció, o la creació col·lectivitzada, entre altres variables activades pels artistes.



EL PROCÉS CREATIU COM A PROTAGONISTA

Una de les conseqüències més significatives d'aquest nou protagonisme de la màquina en el procés creatiu de l'obra d'art a partir de la segona meitat del segle XX és, sens dubte, el paper rellevant que aquesta va anar adquirint *per se*. Que hui hem arribat a convertir-nos en éssers cibernètics no és sinó la conseqüència del procés natural d'expansió gradual de la tecnologia en general i de la màquina en particular en les nostres vides (tant en l'àmbit extern com intern). Sens dubte, el videoartista, l'artista electrogràfic o l'artista electrònic van representar el primer model d'artista protètic, que veia en la màquina una extensió —prolongació— natural dels seus sentits, com ho van ser el llapis, el pinzell i el cisell durant els sis segles precedents. No obstant això, prompte comprendrà que la màquina tecnològica moderna és potencialment una cosa més que una mera pròtesi: podia fer-se càrrec del procés generatiu complet del cicle creatiu! En una primera fase, la que ens competeix, encara necessitava per a posar-se en funcionament ser accionada —tal vegada mitjançant un innocent, o no tant, gest inicial per part de l'artista de prémer un simple botó del seu mecanisme. Hui en dia, amb la posada en funcionament de la intel·ligència artificial, ni tan sols aquest inicial resulta ja necessari.

A partir de la segona meitat del segle XX, el protagonisme de la màquina en el procés creatiu de l'obra d'art és la conseqüència més significativa dels nous comportaments artístics. Hui som cibernètics en les nostres vides (tant en les seues parcel·les externa com interna) arran del procés gradual d'expansió de la tecnologia en general, i de la màquina en particular. Però els videoartistes, els artistes electrogràfics o els artistes de xarxa van ser els primers artistes protètics a fer de la màquina una prolongació natural dels seus sentits, com ho van ser el pinzell, el cisell o el llapis, durant els segles precedents. No obstant això, prompte comprendran que la moderna màquina tecnològica és un poc més que una pròtesi, perquè pot assumir el procés generatiu del cicle creatiu al complet. Al principi, encara s'activava mitjançant un gest previ de l'artista quan premia el mecanisme; hui, gràcies a la presència de la intel·ligència artificial, aquest moviment inicial és superflu.

Congelar diferents espai-temps fruit del procés generatiu seqüencial utilitzat per la màquina per a produir els seus efectes va ser, sens dubte, el recurs més emprat pel sorprés —i fascinat— artista davant de la màquina. Desvelar la seqüència espaciotemporal, convertida en objecte (físic, lumínic o elèctric/ electrònic), era una cosa que a les màquines modernes se'ls donava especialment bé i, a més, ho feien en “temps real”. Les fotocopiadores i els faxos produïen papers grafiats que “revelaven” de manera “instantània” el procés complet generatiu de la captura de l'original, pres seqüencialment. Artistes com ara el francès Christian Rigal (Cèjar), els alemanys Klaus Urbons o Roland Hess-Dewald, els espanyols Alcalacanales o Jesús Pastor i els italians del grup ExMachina, van ser alguns dels que, de manera més significativa, van produir obres d'electrografia i de *fax art* d'aquestes característiques i a partir de les reflexions entorn d'aquest paradigma renovat.



Jesús Pastor. De la sèrie *Latituds*. 2006.
Transferència de xerografia en b/n sobre planxa
d'alumini mossegada a l'àcid. ø100 cm.
Col. MIDE CIANT Conca.

READY.

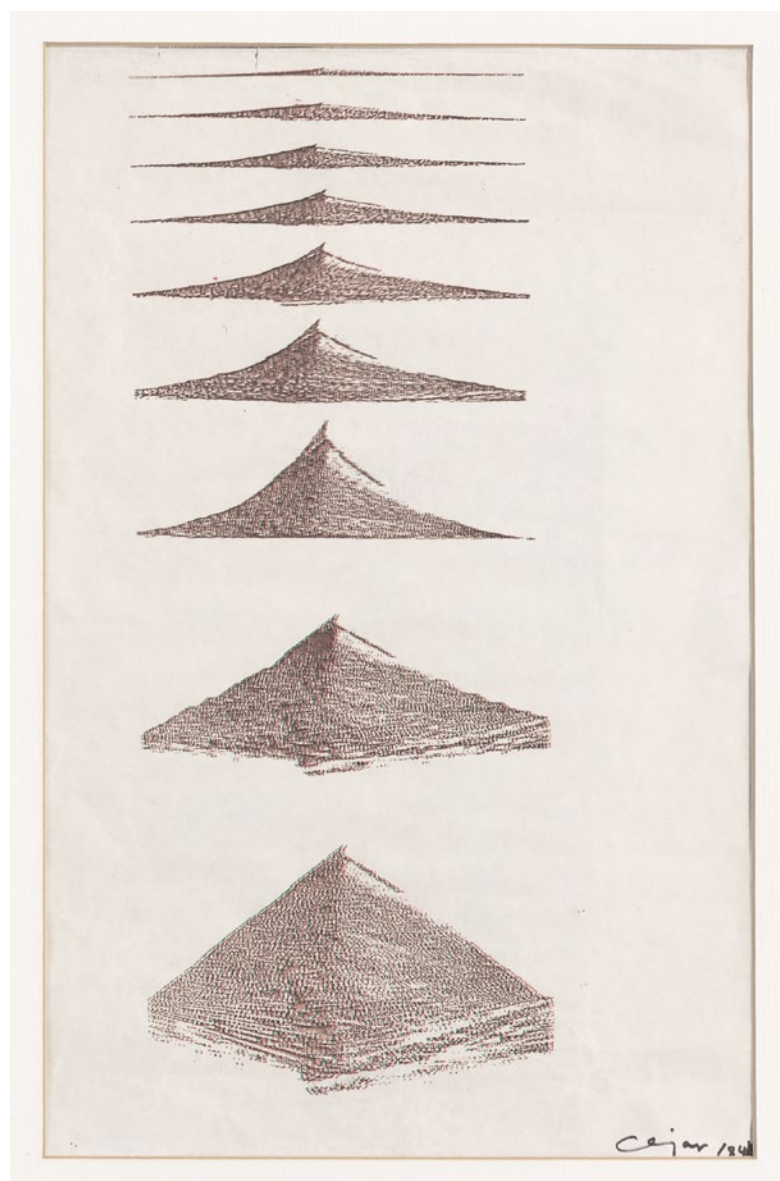
El sorprés i fascinat artista, que s'enfronta a la màquina, comença a congelar els diversos espais i temps del procés generatiu seqüencial utilitzat per la màquina per a aconseguir els seus efectes. Revelar la seqüència espaciotemporal convertida en objecte (físic, lumínic o electrònic) se'ls dona molt bé a les màquines modernes, i ho fan en viu. Les fotocopiadores i els faxos produeixen en els papers representats gràficament un testimoni atorgat instantani del procés complet generatiu de la captura de l'original, i ho fan de manera seqüencial, com a part inherent al caràcter processual del mitjà. Els llenguatges del videoart també prenen el procés com a font principal i com a substància primigènia de l'obra d'art. Un procés que és l'essència creativa des del primer art en xarxa, en el qual es reflecteix l'esdevindre temporal i la seua distribució viva per l'espai electrònic de la intercomunicació.

////////////////////
////////////////////



Klaus Urbons. *Copy Action*. 1982.
Collage de xerocòpies monocromàtiques fotocopiats
sobre paper normal i encolat sobre taula.
250 x 46 cm.
Col. MIDE CIANT Conca.

Christian Rigal (AKA Cèjar). *Pyramid*. 1984.
Emissió fax, impressió xerogràfica en color sobre paper normal.
42 x 29,7 cm.
Col. MIDE CIANT Conca.



En múltiples ocasions, alguns artistes pertanyents a aquests moviments preferien mantindre una relació igualitària amb la màquina, i portar les seues creacions cap a territoris d'àmbit performatiu o conceptual antiformalista. Tal és el cas de les reconegudes accions performatives d'artistes com ara els alemanys Jürgen O. Olbrich, Boris Nieslony o l'holandesa Lieve Prins.



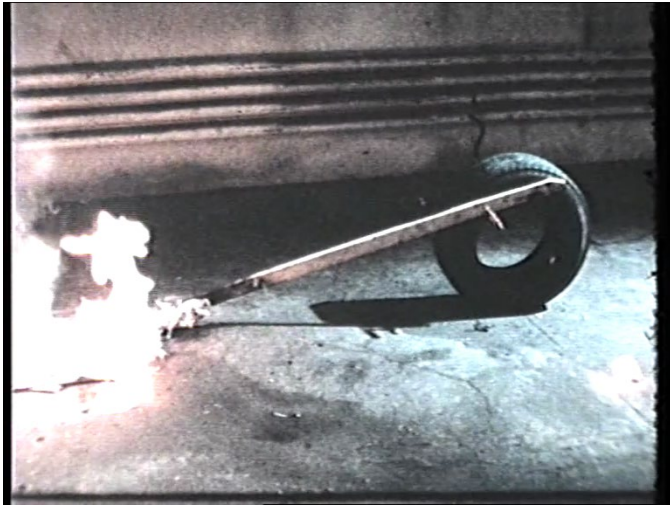
Jürgen O. Olbrich. *Photo Copy Rock'n Roll*. 1984.
Xerografies monocromàtiques sobre paper normal. 20 x (24 x 21 cm).
Col. MIDE CIANT Conca.



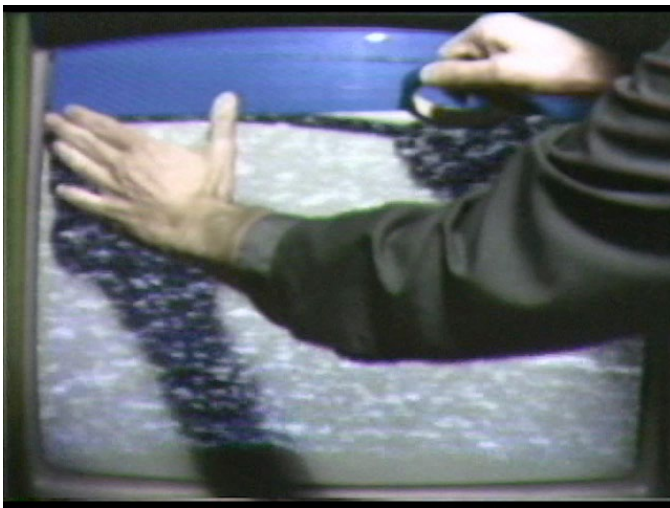
Lieve Prins. *Horizontal Theater*. 1984.
Vídeo de les performances de l'artista col·locant models vius
sobre les pantalles de les fotocopiadores. 33' 31".
Col. MIDE CIANT Conca.

M'incline per dues videocreacions, la primera de Fischli & Weiss, *Der Lauf der Dinge* (1987), una sort d'evolució natural de *Los grandes inventos del TBO*, sempre presentats pel professor Franz de Copenhaguen. L'obra de Fischli & Weiss ni tan sols busca una utilitat, un objectiu com la pèrdua de pes, desplaçar-se amb la mà o una altra qualsevol, sinó que es limita a plantejar-nos un procés absurd al qual seguir amb interès complet per veure el resultat final d'aquest contrasentit planificat i rodat amb idèntica perícia. S'eleva el procés, del recorregut d'un líquid o el foc, al màxim interès, de la mateixa manera que els artistes contemporanis mostren tant interès pel procés com desinterès pel resultat al qual aquest procés iniciat puga conduir.

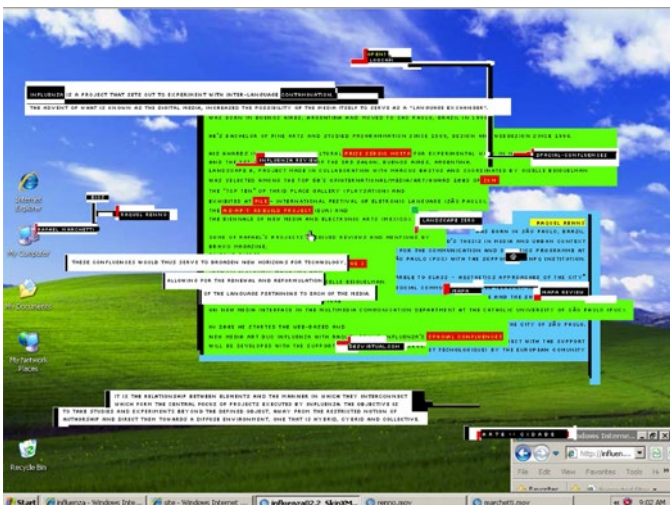
En aquest mateix sentit, l'obra de Jaime Davidovich, *Blue, red, yellow* (1974), esgarra la composició televisiva o video creadora, fins a deixar-la en els mateixos ossos, que no són uns altres que el blau, el roig i el groc (en substitució del verd dels tubs catòdics RGB), i fa broma sobre que si es compon amb tres colors, doncs el groc en comptes del verd, per a ocultar la neu que emet la televisió quan està dessintonitzada i, així, cobrir-la amb cinta adhesiva d'un color molt més interessant. D'aquesta manera, eleva al monocromatisme l'absència de composició RGB, a través del més radical dels absurds.



Fischli & Weiss. *Der Lauf der Dinge* (1987).
Pel·lícula, en color amb so (00:30:00). Col. IVAM, València.



Jaime Davidovich. *Blue, Red, Yellow* (1974).
Vídeo en color mut (00:40:00).
Cortesia de Electronic Arts Intermix (EAI), Nova York.



Rafael Marchetti i Raquel Rennó. *Influenza Skin* (2002).
Art de programari, segons interpretació feta per Rafael Marchetti.
Vídeo en color mut (00:01:38). NETescopio. Col. MEIAC. Badajoz

La millor mostra d'una investigació del mateix tipus però de caràcter invasiu i dinàmic és *Influenza skin* (2002), de Rafael Marchetti i Raquel Rennó, amb la qual vaig tindre el privilegi d'assistir a la seua presentació personalitzada. Com si es tractara del virus de la grip, gràcies a la càmera de vídeo del teu ordinador, que en aquells dies no venia integrada, com sí que ocorre ara, i la qual haves d'implementar per a ser atrapada per aquesta obra de l'art de programari que transformava per complet la interfície del teu escriptori, aquesta pell, per a transformar-la en una sort de navegador invisible que associava les icones del teu escriptori amb enllaços inesperats, amb la qual cosa perdies tu, com a usuari i amo, el control real del que succeïa en l'ordinador que et resulta més familiar, el teu. Així, el procés s'eleva a un assoliment atzarós imprevisible.

/////////////////
/////////////////***V7.0 122365
/////////////////



LA INTERFÍCIE ELECTRÔNICA

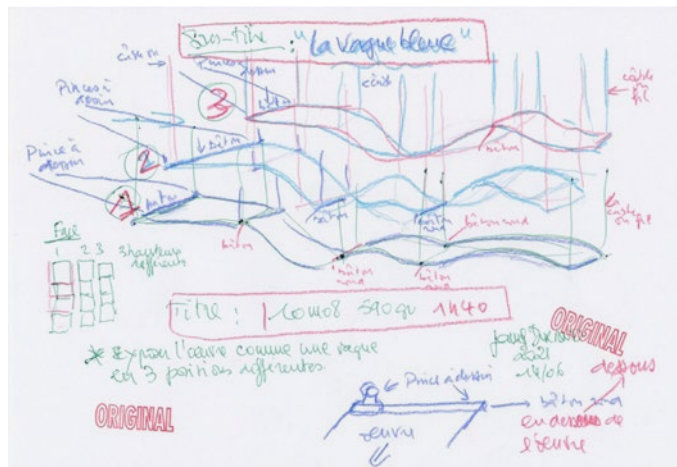
Noves formes de comunicació
entre artista i obra, usuari i màquina

Una de les relacions més enriquidores entre els diferents llenguatges que els artistes van crear a partir de l'ús de cadascuna d'aquestes tres grans famílies tecnològiques és, sens dubte, aquella que intercanvia experiències i processos entorn de la interfície de la màquina. El mecanisme que habilita la comunicació entre el dispositiu tecnològic i el seu usuari, és a dir, entre l'artista i la màquina, no sols és determinant per al resultat final, i condiciona la manera d'operar —de crear— de l'artista, sinó que impregna de personalitat gràfica específica tota creació que utilitzi cadascun d'aquests mitjans. Tal és així, que una de les tendències indesitjades més generalitzades pel que fa a les anàlisis teorico-crítiques que se solen efectuar entorn d'aquestes creacions multimèdia consisteix a definir aquestes obres o els moviments artístics que s'han generat al seu voltant pel seu procés o pel mitjà tecnològic emprat. Així, alguns crítics, comissaris i historiadors han etiquetat aquestes sota termes com ara art de la fotocopiadora, video-art, art de la computadora, *pixel art* o *fax art*. Mai una obra d'art de la pintura s'ha definit com a art oli, art acrílic, o de l'escultura com art de bronze o art de fang.

Una de les relacions més enriquidores entre els llenguatges creats pels artistes a partir de l'ús de cadascuna d'aquestes tres grans famílies tecnològiques és l'intercanvi d'experiències i de processos entorn de la interfície de la màquina, entesa com a mecanisme que habilita la comunicació entre el dispositiu tecnològic i l'usuari; la que dicta el resultat final, quan condiciona la manera de fer de l'artista i impregna de personalitat gràfica tota creació que utilitzi qualssevol d'aquests mitjans.

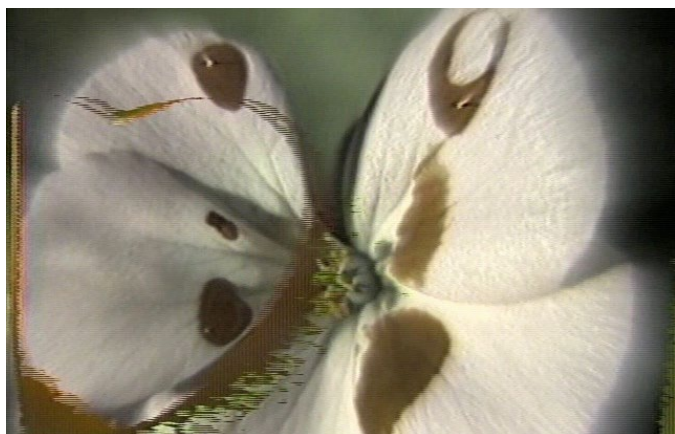
//////////

Els mitjans ho defineixen tot i no deixen res al marge, perquè qualsevol postura que adopte l'artista davant del mitjà tecnològic, davant de les màquines i les pròtesis que inunden les nostres vides actuals, afecta el desenllaç aconseguit. Tot (la vida, l'obra i l'art) queda sentenciat i exigeix la reflexió sobre la manera en què cadascuna d'aquestes eines condiciona, des dels seus orígens, els resultats i les propostes que els artistes van obtenir mitjançant la seua relació amb aquestes. Això ens permet observar tant els seus aspectes comuns com els específics i els diferenciadors, així com la possibilitat d'extraure reflexions amb les quals impugnar les anàlisis historiogràfiques construïdes fins hui.



Col. MIDE CIANT Conca.

No sé si estem ja en condicions d'asseverar, juntament amb McLuhan, que el mitjà és el missatge, però és evident que el seu ús en condiciona en molt els resultats, fins al punt que, siga quin siga el posicionament de l'artista davant del mitjà tecnològic, davant de les màquines i les pròtesis que inunden les nostres vides actuals, res queda ja indemne. Tot, vida, obra i art, han quedat irremissiblement afectats. Per això, és irrenunciable dedicar en aquesta exposició un espai específic a la reflexió entorn del mode en què cadascun d'aquests mitjans, d'aquestes màquines, va condicionar, des dels seus orígens, els resultats i les propostes que els artistes en van fer mitjançant l'ús (o com a conseqüència de la seua relació amb aquestes).

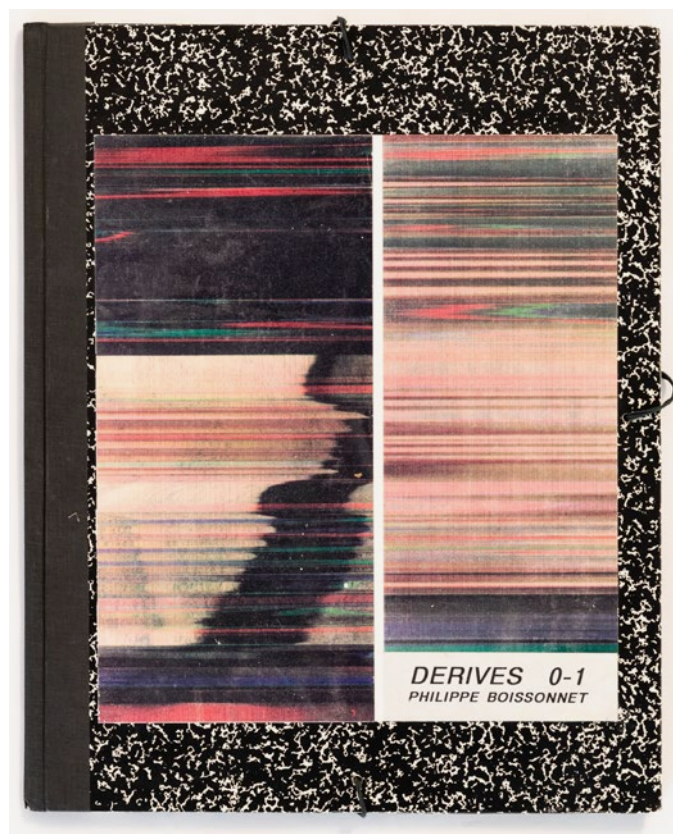


Un altre moment de videocreació interessada en el mateix procés seria l'obra de la teleasta, com li agradava presentar-se a si mateixa, Pola Weiss, *MI corazón* (1986). Aquesta precursora de la videocreació mexicana tenia un interès profund pel desenvolupament de la producció televisiva que la va portar a carregar amb les càmeres portàtils de televisió, no de vídeo, com si es tractara d'un exoesquelet personal i sense el qual no podia viure. Molts autors la consideren un exemple de vídeo-ballerina, no obstant això, per a mi és un cas clar de *cíborg ante litteram*, i en aquesta obra pot apreciar-se la simbiosi que ocorre entre ella, el seu ull, l'òptica de la càmera i el seu propi flux menstrual, que és la millor manera de reflectir el batec del cor a cada parpelleig.



Posar en funcionament, una vegada més, l'estratègia del diàleg entre cadascun d'aquests llenguatges, a través de diverses obres significatives creades pels artistes a partir de l'ús de cadascuna d'aquestes tres grans tecnologies, no només ens permetrà observar tant els seus aspectes comuns com els específics i els diferenciadors, sinó que ens permetrà, a més, extraure (a nosaltres i al públic d'aquesta exposició) reflexions interessants que proveiran de nous materials per a una revisió de les anàlisis historiogràfiques construïdes respecte d'això fins a l'actualitat.

Artistes com ara el francès James Durand o el francocanadenc Phillippe Boissonnet van crear peces electrogràfiques interessants i van aprofitar al màxim el concepte revolucionari de la interfície electrònica específica de cadascuna de les màquines que van utilitzar per a la seua realització efectiva.

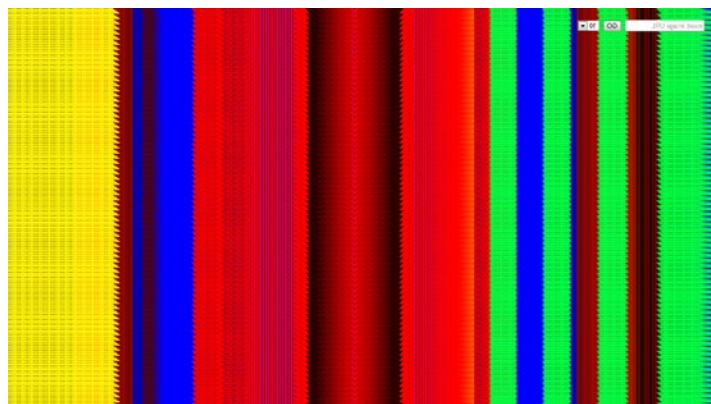
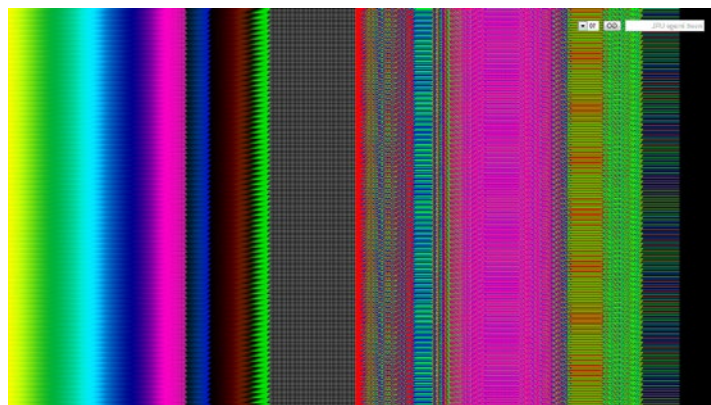
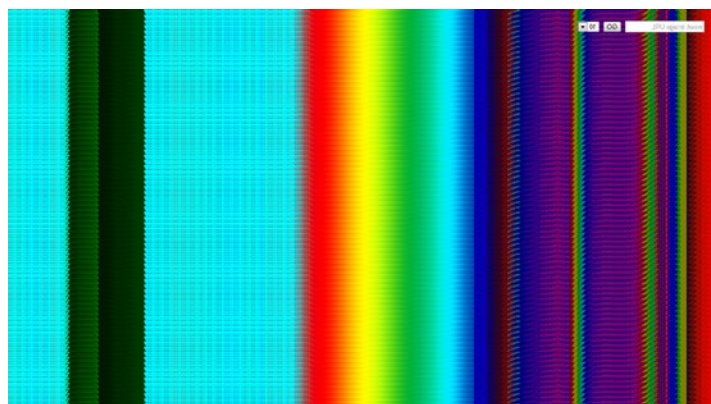


Phillippe Boissonnet. *Derives 01*. 1991.
Carpeta Electrogràfica. 5 xerografies en color sobre paper químic. 5 x (35 x 25,5 cm). Carpeta: 45 x 33 cm.
Col. MIDE CIANT Conca.

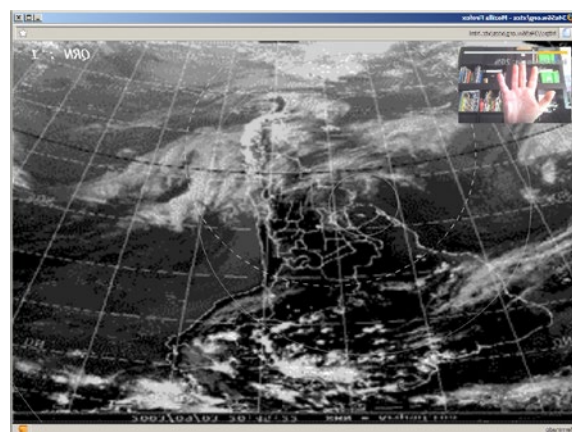
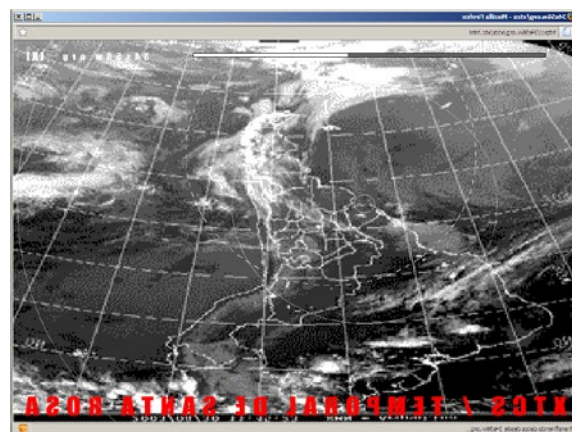
En l'art en xarxa, trobem interessos molt similars en Emilio Gomàriz, en la seua obra *HR URL01* (2013), que, des de les tècniques del *software-art* o art de programari, ens brinda l'oportunitat que una imatge triada per nosaltres, adés del nostre disc local, adés de la memòria buc d'Internet,⁹ siga descomposta fins a resultar-nos tant canviada com irrecognoscible en la seua vibració electrònica, del tot aliena a la nostra visió natural.

Amb *34s5Lw_Temporal de Santa Rosa* (2002), de Brian Mackern, ens trobem davant d'una obra molt complexa que parteix dels coneixements de l'autor com a radiotelegrafista del port de Montevideo, ciutat de la qual és oriünd. Aquesta obra té diverses versions que van de la *performance* sonorovisual en viu al format web, o sobre suport en cederrom, i fins i tot una versió "instal·lativa" portàtil. L'obra es compon a partir de la captura de diverses interferències succeïdes durant el temporal que es repeteix entorn del dia de Santa Rosa (30 d'agost) en el Río de la Plata, i que, quan és executada en viu, permet a l'autor desplegar totes les seues capacitats com a músic, artista visual i programador de programari, de manera que ens delecta amb un desplegament d'interferències com el que succeïa antany quan buscaves la sintonia d'una emissora de ràdio d'ona curta.

////////////////////
////////////////////



Emilio Gomáriz. *HR URL01* (2013).
Software Art, performances en viu, segons interpretació realitzada
per Gustavo Romano. Vídeo, color, mut (00:04:14).
NETescopio, Colección MEIAC, Badajoz.



Brian Mackern. *34s56w_Temporal de Santa Rosa* (2002).
Instal·lació de lloc web. Performance, concert sonor-visual,
segons interpretació realitzada per Gustavo Romano.
Vídeo, color, amb so (00:03:04).
NETescopio. Col. MEIAC. Badajoz.

AUTORIA DE L'OBRA EN L'ART MULTIMÈDIA¹⁰

El pas de l'objecte al mateix procés com a finalitat de l'artista en la seua concepció i la creació de l'obra d'art pren plena consciència de les seues possibilitats amb l'aparició de la màquina moderna. Aquesta exposició pretén posar a dialogar peces creades en les albors de l'art que va utilitzar aquestes primeres eines tecnològiques. Es tractava, per tant, de màquines —una copiadora xerogràfica, una videoinstal·lació de funcionament autònom o un ordinador personal— que quedaven lluny, a començament dels 80, del que hui entenem per automatisme maquinal, immersos com estem ja en un procés de desenvolupament i maduració tecnològica que ens permet operar —en l'àmbit privat de l'estudi de l'artista— amb algoritmes o relacionats amb l'aprenentatge automàtic o amb una certa intel·ligència artificial.

La capacitat de funcionament autònom de totes aquelles màquines amb què els artistes desenvolupaven les seues peces i els processos electrogràfics, videogràfics o telemàtics aconseguia el seu zenit en seguir, sense més interferències per part dels seus usuaris, les pautes tecnofuncionals amb què s'havien dissenyat (i fabricat industrialment). Aquesta “autonomia” els permetia mantindre un funcionament autònom de procés a partir d'una ordre executora prèvia per part de l'artista (el seu usuari): *intro*, *copy*, *play*..., però sempre seguint escrupolosament i inviolablement les rutines de funcionament que els dissenyadors havien programat durant el procés de fabricació.

No obstant això, la intel·ligència i la sensibilitat d'alguns d'aquells artistes plens de talent va permetre que algunes d'aquelles experiències pioneres desenvolupades a través de qualsevol d'aquests tres primers llenguatges que estem posant a dialogar oferiren resultats realment solvents quant a la capacitat d'atorgar-li a la màquina un cert paper protagonista en el procés de creació de l'obra d'art o de determinades pràctiques artístiques multimèdia (prenent en consideració que moltes d'aquestes peces no aconseguien l'estatus o ni tan sols tenien la pretensió d'arribar a formalitzar-se com a objectes, perquè eren pur procés generatiu).

El pas de l'objecte al procés mateix com a finalitat de l'obra d'art pren consciència plena de les seues possibilitats amb la màquina moderna. Però, al principi, el funcionament de tots aquests, una copiadora xerogràfica, una videoinstal·lació o un ordinador personal, distava molt de l'automatisme maquinal com ho entenem hui, perquè estem immersos en un procés de desenvolupament i maduració tecnològica que ens permet operar, fins i tot en l'àmbit privat de l'estudi de l'artista, amb algoritmes matemàtics, amb les opcions de l'aprenentatge automàtic o amb una certa dosi d'intel·ligència artificial. En qualsevol cas, les primeres propostes fetes pels artistes amb sistemes tecnològics, que tal vegada hui resulten naïf, obrin camins quan s'impliquen fins a la medul·la per a trencar la inèrcia conservadora de la societat en general, i molt en particular del món de l'art, oposats a acceptar una màquina com a autora d'un procés artístic.¹³

////////////////////
////////////////////

Si en els processos electrogràfics els artistes van aconseguir que les fotocopiadores escopiren “soles” quantitats ingents de còpies en paper de tot el que havien sigut capaces de “mirar” per si mateixes, en les instal·lacions videogràfiques, els lexemes audiovisuals analògics es disparaven *motu propi* i reaccionaven (a través de codis preprogramats pels seus autors) als moviments (sensoritzats) dels seus visitants, i aconseguien el nivell més elevat d’aquesta “autonomia funcional” de la màquina a què ens estem referint aquelles peces de l’art en xarxa basades en processos de viralització (virus blancs —JODI— o negres —*hackers*—, generalment anònims).

En tot cas, la màquina s’havia posat al capdavant dels processos de creació dels processos artístics o, almenys, deixeu-nos somiar amb què ho estaven començant a fer de manera paritària juntament amb el seu artista.

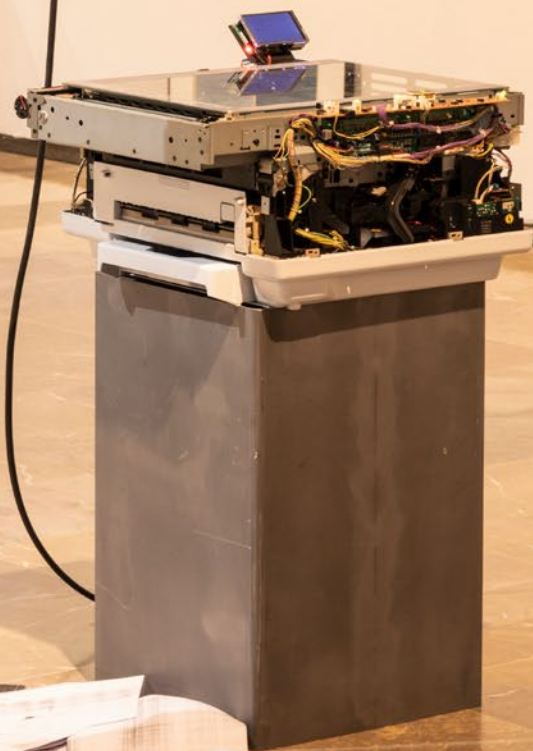
En aquesta mateixa secció, i oferint exemples de la posada en crisi del paradigma de l’autoria de l’obra d’art amb l’aparició de les màquines modernes i els llenguatges creats a través d’aquestes pels artistes, hem considerat pertinent fer un pas més i complicar encara més les coses. La capacitat d’una nova tecnologia apareguda en el mercat i posada immediatament a disposició de la creativitat i la imaginació dels artistes, el telefax de teletransmissió gràfica diluirà o confondrà encara més el repartiment de funcions en el procés complet de creació i generació de l’obra d’art. Quan un artista concep una *performance* sobre la pantalla de l’escàner d’una màquina telefax i la conseqüència d’aquesta acció processual és telefaxejada a un altre aparell terminal que va rebent el senyal lluminós de les imatges esdevingudes seqüencialment en l’origen i les va grafiant sobre un full de paper mitjançant tòner-pols o un procés d’impressió per termografia, tota la cadena d’autoria del procés de creació de l’obra d’art salta pels aires i dinamita la seua jerarquia tradicional: qui ha sigut en aquest cas l’artista, el *performer*, l’aparell dual emissor-transdecodificador-receptor, o el grafista i compositor final? Ací ho deixem. Jutgeu a la llum de les obres i les peces exposades en aquesta exposició.

L’autonomia d’aquelles primeres màquines amb les quals els artistes desenvolupen les seues obres i els processos electrogràfics, videogràfics o telemàtics arriba al seu zenit quan funcionen seguint només les rutines generatives de les pautes de programació amb les quals van ser dissenyades i fabricades industrialment, sense interferències per part de l’usuari. Aquesta autosuficiència permet mantindre un funcionament autònom del procés a partir d’una ordre executora prèvia per part de l’artista (el seu usuari): *intro, copy, rec, play...*, però sempre seguint de manera escrupolosa les rutines funcionals amb les quals van ser dissenyades per a la seua fabricació.

Els artistes electrogràfics aconsegueixen que les fotocopiadores escupen soles còpies ingents de paper de quan havien sigut capaces de mirar per si mateixes. Els videocreadors, que, gràcies als codis programats per ells, disparen lexemes audiovisuals analògics en resposta als desplaçaments monitorats dels visitants. El nivell més elevat d’autonomia funcional de les màquines sorgeix amb les obres d’art en xarxa que són programades per a inocular en ordinadors aliens processos vírics (benignes, si els fan els artistes, o malignes, si els fan els pirates).¹²

Així, la màquina es posa al capdavant dels processos de creació artística o els fa en igualtat amb els seus usuaris, els artistes.

(C) LTD.



LA MÀQUINA COM A ARTISTA

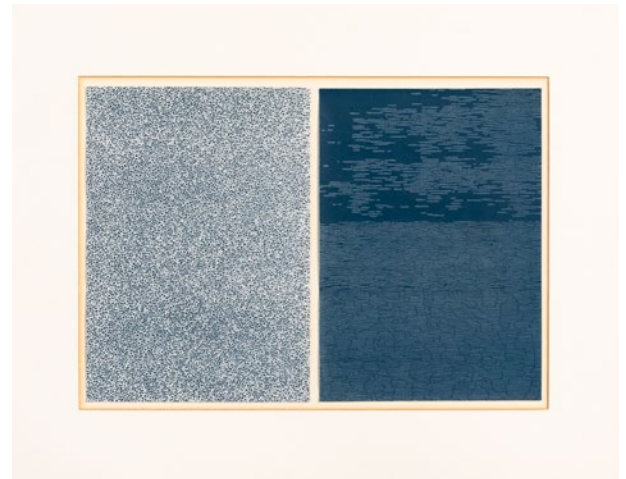
Ha sigut tal vegada per casualitat? Ha sigut l'atzar el culpable? El cas és que a la flamant màquina fotocopidora digital que acabava d'aparéixer en el mercat se li havia desbaratat la seua unitat de fixació per a la decepció enorme dels artistes. De tots excepte d'un, que va trobar una oportunitat per a crear una obra aprofitant-se i utilitzant aquest defecte tècnic. Lluny d'arreglar els seus trastos com la resta dels companys del taller, Jürgen va decidir explotar les possibilitats que li brindava aquest funcionament erroni que havia espantat els altres. I, per a això, va prendre una decisió important basada en una enginyosa estratègia operativa, que a la fi resultaria històrica (com en moltes altres de les creacions de l'artista alemany): deixar la màquina que funcionara al seu lliure albir (en aquella època atribuir aquesta qualitat a un aparell era inacceptable, però no així en l'actualitat, a l'empara de la IA). No introduir-li cap *input* més enllà de deixar oberta la tapa de la pantalla d'escaneig i prémer el botó de multicòpia, deixant que l'aparell mecànic funcionara en mode automàtic, i regalar a l'artista les múltiples imatges-còpia tècniques que suposaven la interpretació maquinal —seguint el seu propi llenguatge electrogràfic-xerogràfic— del que els seus “ulls” electrònics podien aconseguir veure-hi.

José R. Alcalá i Rubén Tortosa. *Fotocopiadores dialogant* (2018). Instal·lació composta per l'escultura de Alcalácanales i Begoña Sanjuán- *Copy Totem* (1988). Columna d'esquelets de màquines fotocopiadores soldades i pàtines plàstiques- 200 x 40 x 30 cm. Col·lecció Cànon Espanya; i per l'escultura de Rubén Tortosa (); misan -*The Second Operator*-. Fotocopiadora, RaspberryPi i pantalla sobre pedestal. 100 x 40 x 30 cm., desenvolupada en el Laboratori de Recursos Media de la Universitat Politècnica de València. Col·lecció dels autors.

A partir de la dècada dels seixanta, la màquina es converteix en companya de viatge per als artistes interessats a relacionar-se amb la tecnologia i fer d'aquesta el mitjà per a la construcció d'un llenguatge propi.

En els processos electrogràfics, molts artistes converteixen la fotocopidora en un tòtem, amb una relació tan paritària que la integren en les seues *performances*, i li donen protagonisme en la història de l'art. Els llenguatges videogràfics també són víctimes d'aquesta forta centralitat de la tecnologia, perquè les primeres càmeres de videogravació eren voluminoses, com ara les cintes de gran format que les alimenten, o les bateries pesadíssimes que les mantenen en marxa; a més, l'artista ha d'afegir uns aparells enormes per a la seua postproducció, i una posada en escena molt condicionada pels tubs catòdics enormes de l'època o per l'efecte de la teatralització instal·lativa de la seua videoprojecció mitjançant enormes canons en amplis espais expositius, sempre foscos.

Estem en 1988, a València, Espanya, en el taller de la II Biennial Internacional d'Electrografia i Copy Art, a què havien sigut convidats a desenvolupar les seues pròpies creacions electrogràfiques més d'una desena d'artistes que representaven el més rellevant del panorama internacional⁵. L'artista díscol que, al contrari que els seus companys de taller, va deixar la fotocopiadora Canon Làser Color CLC-1 convertir-se en artista-per-un-dia com a alternativa creativa a la impossibilitat de respondre correctament —en termes tecnofuncionals— a les exigències dels seus operaris/usuaris —els artistes del taller— era l'artista alemany establert en Kassel Jürgen. O. Olbrich, creador a més del No Institute. Aquestes obres que van contribuir a forjar el mite de la màquina com a artista van ser referencials per a obres de gran importància dins de les avantguardes de l'art contemporani internacional, com és el cas, dues dècades després, del projecte creatiu “Lighter” de l'artista també alemany Wolfgang Tillmans.



James Durand. *Paysage, I i II*. 1985.
Xerografia monocromàtica amb tòner en color blau sobre paper normal. 2 x (29,7 x 21 cm).
Col. MIDE CIANT Conca.



Jürgen O. Olbrich. *València*. 1988.
Electrografies en color. 2 x (42 x 29,7 cm).
Col. MIDE CIANT Conca.

⁵ Per a ampliar, vegeu Alcalá, 2021



Franz John. *Sky Nude*. 1992.
Xerografia en color sobre paper normal.
Série de 72 peces. 4 x (28,5 x 27 cm.)
Col. MIDE CIANT Conca.

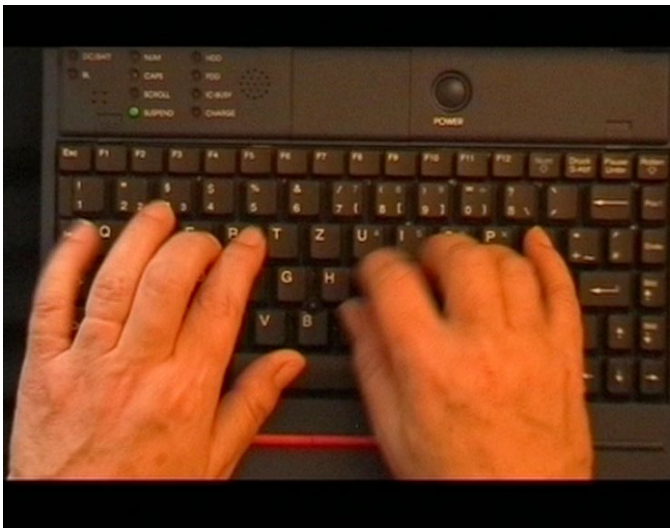
Això atorga al videoart un escenari amb un enorme protagonisme maquinari ple de dispositius i cables al qual els artistes més perspicaces i intuïtius trauen profit, i creen discursos en els quals, igual que en el cas dels artistes dels llenguatges electrogràfics més conceptuals, hi ha una referència explícita a la màquina i al seu potencial per a generar processos de manera autònoma, que qüestiona la concepció tradicional de l'autoria de l'obra d'art. El cas de l'art en xarxa resulta encara més radical en les seues formulacions i les propostes, i més profund i avançat en els seus assoliments respecte de la posada en crisi de l'autoria de l'obra d'art.

Gràcies a l'avantatge que atorga la radicalitat del mitjà (computadora + INTERNET), els seus artistes conceben l'entorn de creació d'esquena per complet a les pràctiques artístiques tradicionals, sense connexió possible amb les avantguardes històriques, perquè ni el museu ni les galeries, als quals combaten frontalment des dels seus manifestos i proclames, comprenen com pugen ser acollides les seues produccions, de vegades inexistents. El seu mitjà de desenvolupament i difusió són les noves xarxes de telecomunicació i un entorn conceptual comunitari, perquè les seues obres eren espurnes evanescents de naturalesa digital dissortat per l'espai-entre-pantalles, que s'esdevé virtualment entre les màquines que els retroalimenten en un bucle infinit; un no-lloc, on l'obra d'art perd la seua autoria, per a cobrar una completa maduresa col·laborativa.³³



Thomas Demand. *Copyshop*. 1999.
C-print sobre diasec. 185,5 x 300 cm.
Col. Museo de Arte Contemporáneo Helga de Alvear (Cáceres)

La màquina, a partir de la dècada dels 70, es convertirà per a molts artistes interessats a relacionar-se amb la tecnologia i fer-ne un mitjà per a la construcció d'un llenguatge peculiar en un company de viatge. Els més compromesos i pròxims a aquesta i a les seues especificitats tècniques arribaran fins i tot a aconseguir-hi tal grau de familiaritat que la convertiran en companya de viatge en les tasques creatives.



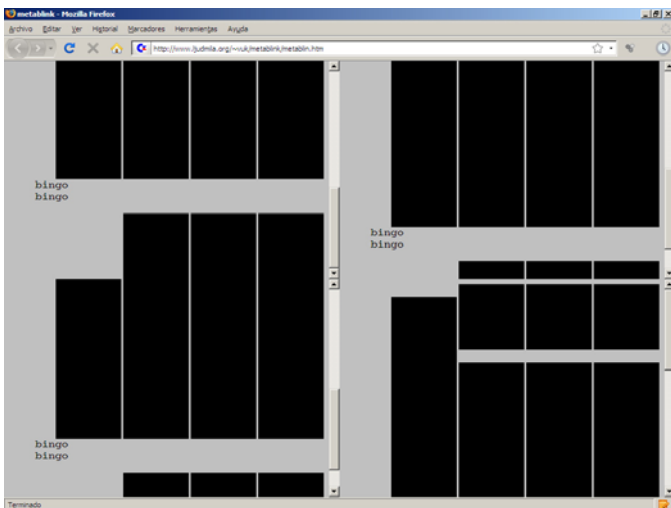
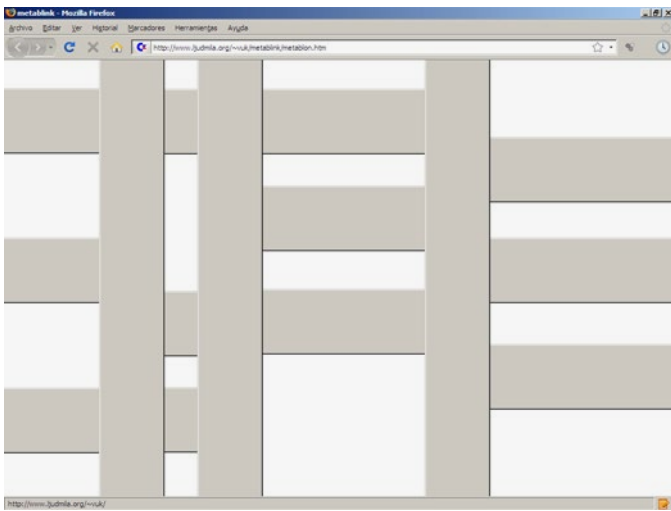
David Zink Yi. *Untitled (deine Hände)* (1999).
Vídeo en color amb so (00:01:18).
Cortesia de l'artista.

INPUT:■

<
<
<

Amb *Untitled (deine Hände)* (1999), de David Zink Yi, ens trobem davant l'entronització del teclat com a via d'introducció de codi i desfilada d'unes accions senzilles, com quan tecleges línies d'instruccions i iguals els acostaments humans als maquinals:

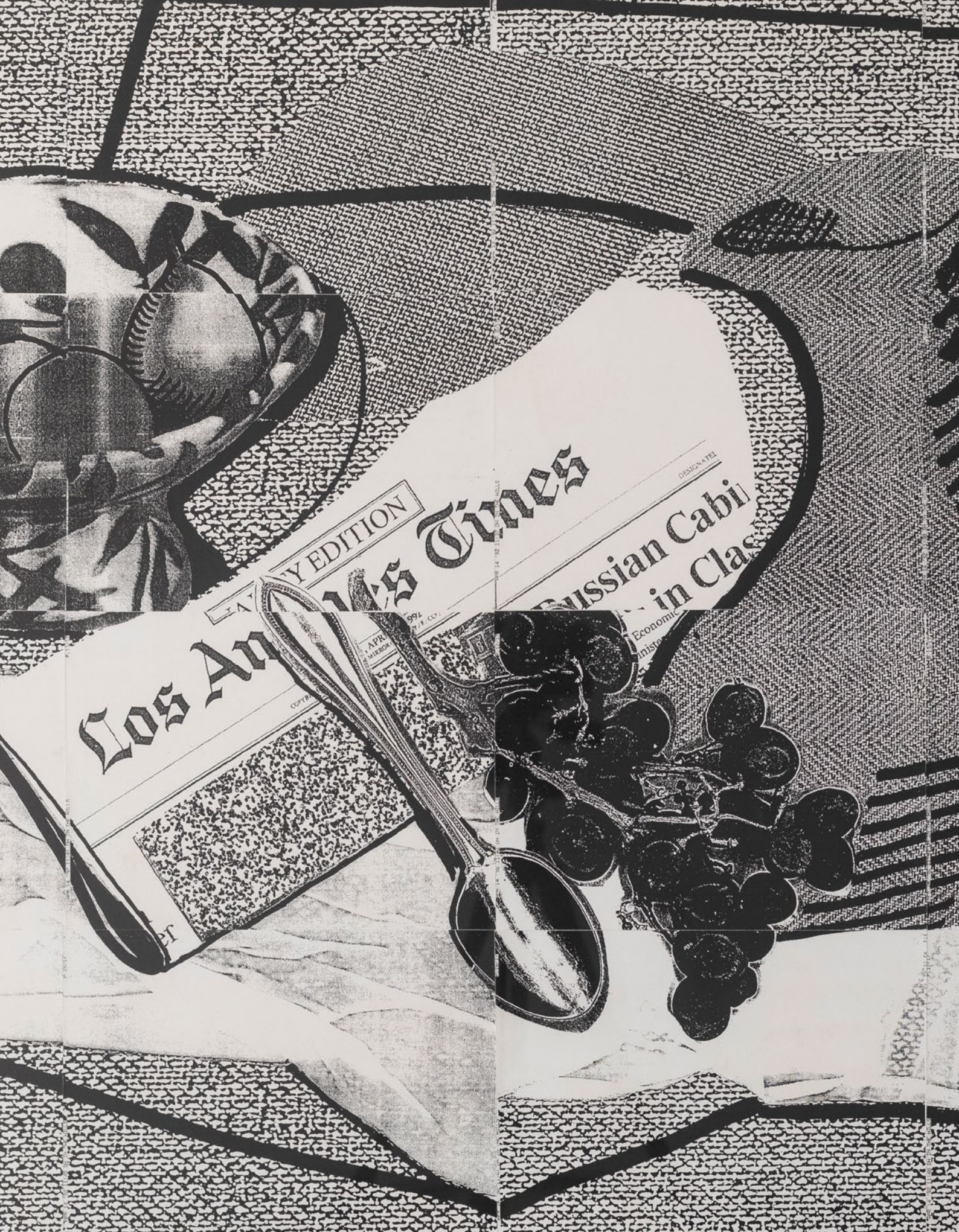
Subjectar els teus cabells
Palpar el teu cap
Tocar el teu front
Desfullar les teues pestanyes
Fregar els teus llavis
Recollir les teues llàgrimes
Tirar de la teua llengua
Rosegar la teua barbeta
Bufetejar les teues orelles
Colpejar el teu nas
Arrapar les teues venes
Sacsar el teu coll
Estretir els teus múscles
Apretar els teus pits
Pessigar els teus mugrons
Tibar el teu braç
Alçar el teu pes
Sentir la teua calor
Agafar les teues mans
Cenyir els teus punys
Refregar els teus malucs
Tocar el teu pubis
Olorar la teua suor
Magrejar les teues cuixes
Rebregar les teues cames
Apartar els teus peus³⁴



Vuk Ćosić. *Metablink*. (1998).
 Projecte en línia. Segons interpretació feta per Gustavo Romano.
 Vídeo, color, mut (00:02:19).
 NETescopio. Col. MEIAC. Badajoz.

Amb *Metablink* (1998), de Vuk Ćosić, trobem una interfície de navegació realitzada perquè no veges res, en una combinació dels marcs que permetia dibuixar el llenguatge incorporat recentment HTML i el parpelleig fatigós que es va posar de moda en aquell mateix moment. Amb una economia de recursos encomiable que, amb parpellejos d'un sol píxel, ens trasllada l'experiència de la navegació, amb el simple puja i baixa del web secundat per la hipnosi del parpelleig.¹⁵





Los Angeles Times

DALEY EDITION

Russian Cabinet
in Clash

Economic
Minister

APR 1992
MIRSON

DESPERSONALITZACIÓ DE L'AUTORIA EN EL PROCÉS DE LA CREACIÓ D'OBRES D'ART

Creació a distància i creació col·lectivitzada

En un gir nou i desesperant (per a les pràctiques artístiques tradicionals, clar) entorn de la posada en crisi del concepte d'autoria en l'obra d'art des dels discursos generats pels artistes de les avantguardes del primer *new media art*, la capacitat de la llavors tecnologia revolucionària de la teletransmissió facsímil, que l'artista multimèdia va utilitzar per a crear el *fax art* (sens dubte pioner de l'art en xarxa, al qual va posar-ne les bases conceptuals), aconseguirà diluir o confondre encara més el repartiment de funcions en el procés complet de creació i generació de l'obra d'art.

Quan l'obra d'art pot ser per fi històricament concebuda com a procés pur i la finalitat de l'acte creatiu no és necessàriament la producció d'objectes, un artista com ara el japonés Hirotaka Maruyama (Maruhiro) se sent moralment facultat per a concebre una obra de *fax art* com un procés complex i evolutiu que comença amb una *performance* executada sobre la pantalla de l'escàner d'una màquina telefax, ubicada en el seu estudi de la badia de Yokohama, i la conseqüència d'aquesta acció processual és telefaxejada a un altre aparell terminal, ubicat en el laboratori del Museu Internacional d'Electrografia de Conca, Espanya, a 10.745 km, que va rebent el senyal lluminós de les imatges

La capacitat de la teletransmissió facsímilada va ser fagocitada i utilitzada per alguns artistes de mitjans dels anys huitanta per a crear obres d'art fax, cosa que dilueix o confon encara més el repartiment de funcions en el procés complet de creació i generació de l'obra d'art. El *fax art* o art fax és pioner i precursor de l'art en xarxa, perquè és el que estableix les bases conceptuals.

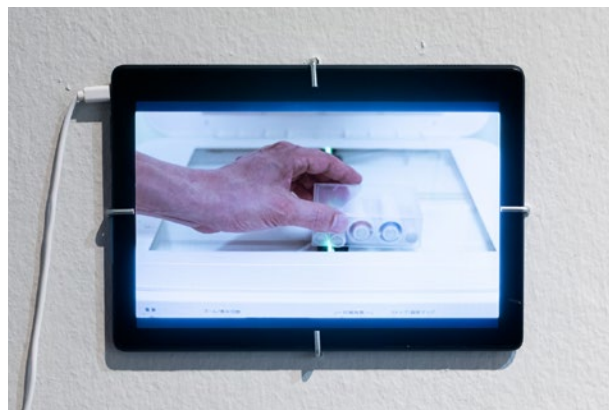
Des del moment en què l'obra d'art es concep com a pur procés i la finalitat de l'acte creatiu es deslliura de produir objectes, alguns artistes conceben l'obra d'art fax com un complex desenvolupament processual que pot començar amb una *performance* executada sobre la pantalla de l'escàner d'una màquina de telefax situada en una punta del món. La conseqüència d'aquesta acció processual és ser telefaxejada a un altre aparell terminal situat en un lloc més remot, rebent el senyal lluminós de les imatges esdevingudes seqüencialment en l'origen, i culminar en una execució gràfica línia a línia d'aquestes imatges sobre un full de paper.

David Hockney. *Natura morta de Juan Gris faxejada*. 1992.
Collage xerogràfic a partir dels enviaments per telefax per part de l'artista.
Expo. "Variaciones en Gris". 70 x 100 cm.
Col. Telefónica.

3265 BYTES FREE



Hirotaka Maruyama (AKA Maruhiro). *Faxed Batteries*. 1992.
Fax original termografiado sobre paper químic / Collage de xerografies sobre paper normal del fax original. 12" x 12.5" / Detalls del fax original termografiado rebut per l'aparell de telefax del laboratori del MIDECIANT a Conca, Espanya.
Col. MIDE CIANT Conca.



Hirotaka Maruyama. *How to make battery source rolling*. 1992-2014.
Vídeo (Quicktime). 1'18".
Col. MIDE CIANT Conca.

La concepció i l'execució d'aquesta obra d'art audiovisual dinamita tota la cadena d'autoria del procés de creació de l'obra d'art, i destrossa les seues jerarquies tradicionals: qui va ser l'artista que ignorava el gest gràfic resultant o el conjunt dels aparells emissor-transdecodificador-receptor que actuen com a traductors/intèrprets grafistes i són màquines tecnològiques?



La videocreació experimental contribueix a fonamentar la construcció d'aquesta casa de l'art finisecular per a l'art digital. Desmantellar el sistema d'autoria privativa de l'art tradicional, que mai va ser abandonat per les successives avantguardes històriques del segle vint, excepció feta dels *cadavres exquis*, i portar-lo a un marc diluït de col·lectivització i despersonalització va ser fàcil per a unes pràctiques que, per primera vegada, des de l'art vitrall de la catedral gòtica, assumeixen la desmaterialització de les imatges i el seu moviment perpetu.



esdevingudes seqüencialment en l'origen i les va grafiant, línia a línia, longitudinalment, sobre un full de paper mitjançant tòner-pols o un procés d'impressió per termografia, per a ser finalment recomposta a manera de *collage* pels becaris del museu, tota la cadena d'autoria del procés de creació de l'obra d'art salta pels aires i dinamita la seua jerarquia tradicional: qui ha sigut en aquest cas l'artista, el *performer* japonés —que no va poder conèixer el gest gràfic resultant fins que no li'l van enviar des del centre receptor—, la dupla d'aparells emissor-transdecodificador-receptor que van actuar de traductors/intèrprets grafistes —i que eren meres màquines tecnològiques— o els joves de Conca compositors finals —qui no havien ideat la peça, sinó tan sols interpretat possibles solucions combinatòries com a objectes artístics resultants? Ací ho deixem. Jutgeu a la llum de les obres i les peces exposades en aquesta exposició.

Quan aquest procés d'experimentació traspasa les barreres de tot el que es coneix i va fins i tot més enllà de la posada en crisi dels vells paradigmes de l'art, tal com havia posat en qüestionament el treball impecable el japonés Maruhiro, per a entropessar-se abruptament amb nous conceptes que passen a formar part des de llavors del procés creatiu, tot resulta aleshores inèdit, tot està per fer, tot necessita ser inventat. Açò és el que va ocórrer amb la proposta radical que l'artista valencià Rubén Tortosa va idear i va desenvolupar com a comissari d'un esdeveniment històric de *fax art*, en 1992, que va marcar un abans i un després en l'art multimèdia. Es tracta d'una instal·lació performativa que va concebre per a l'exposició "Variacions en Gris", celebrada al Centre Conde Duque de Madrid i organitzada per la Fundació Telefónica amb la col·laboració de l'Ajuntament de Madrid per als grans esdeveniments de la capitalitat cultural europea d'aquesta ciutat en 1992.

Onze aparells suspesos del sostre. Onze obres que han burlat núvols i clars, borrasques i anticiclons, que han anat a la lluna i han tornat perquè onze persones, Paulo Bruscky, Rafael Calduch, David Hockney, Les Levine, Hirotaka Maruyama, Bruno Munari, Muntadas-Rabascall, Jürgen O. Olbrich, Jesús Pastor i Sonia L. Sheridan, estan a l'altre extrem del túnel (Tortosa, 1992, 78).



Rubén Tortosa (comissari). *Activació de la superfície plana*. 1992. Xerografies telefaxejades sobre paper normal. Instal·lació *performance* composta per les peces de fax art creades i enviades per onze artistes internacionals que interpreten cada un dels 11 quadres a l'oli del pintor cubista espanyol Juan Gris pertanyents a la col·lecció Telefónica. Exposició "Variaciones en Gris". Centro de la Villa. Madrid. 11 x (250 x 21 cm). Col. Telefónica.

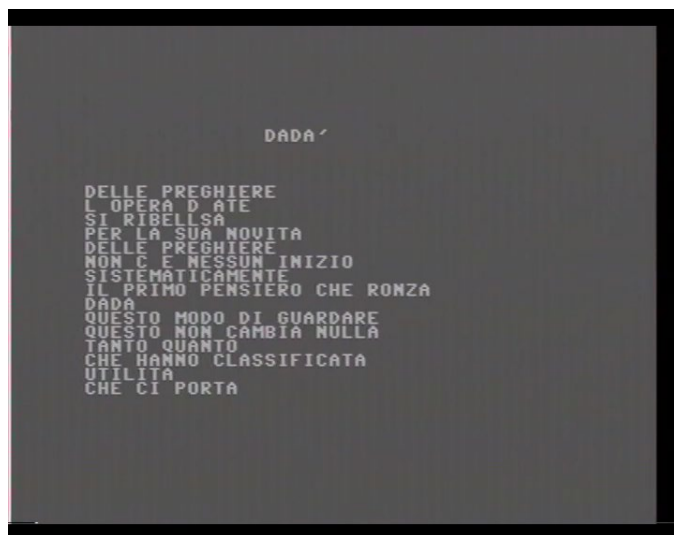
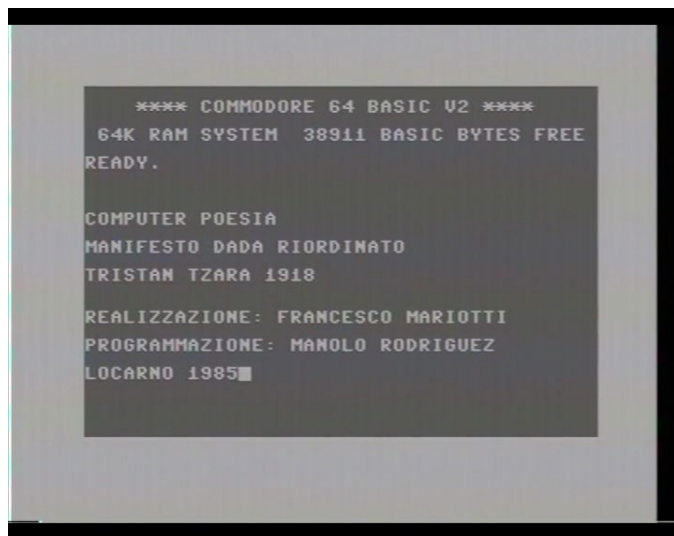
Aquestes onze obres-acció de *fax art*, que actualment es troben entre els fons de la col·lecció d'art contemporani de la Fundació Telefónica a Madrid, suposen una de les fites més assenyalades en la història no només del *fax art*, sinó del Media Art en general. L'ocasió que li van brindar José Ramón Alcalá i Fernando Canales —com a comissaris/ideòlegs de “Variacions en Gris”— per a desenvolupar un projecte de *fax art* va proporcionar a Tortosa un dels moments més lúcids, creatius i determinants per al desenvolupament del futur art interactiu en la seua relació amb el temps-real expandit de la narració.

“En 1925, i com a resposta a la pregunta que li havia fet sobre el cubisme el *Bulletin de la Vie Artistique*, Juan Gris anota: ‘Hui, evidentment, m’adone que, en els seus començaments, el cubisme no era una altra cosa que un nou mode de representació del món’; i afeg que, ‘com que el cubisme no és un procediment sinó una estètica, i fins i tot un estat d'ànim, ha de tindre forçosament una correlació amb totes les manifestacions del pensament contemporani’. A quina nova forma de representació del món es refereix Gris? No a una altra sinó a aquella concepció nova que suposava la inversió del programa de l'art a partir de la suspensió de la idea de mimesi. És a aquesta rigorosa exigència a què s'enfronta Gris, la qual converteix la pintura en una espècie de màquina de projectar estats moderns de consciència, amb tota la complicitat, la dissociació i la claredat d'una nova sensibilitat” (Jarauta, 1992: 19).

Aquest text (de Francisco Jarauta) és prou aclaridor per a entendre que el fax i el seu procés no havia de ser una tecnologia per a enviar còpies a distància. Igual que va fer Gris amb el cubisme, la instal·lació “L'activació de la superfície plana” (1992) inverteix el programa per a produir en tot el seu procés un nou estat de la mirada, de l'artista i de l'espectador, i es conjuguen conceptes tan complexos com ara el de traspàs d'autoria a l'espectador que serà qui, mitjançant l'enigma de la transmissió, s'apropie de l'obra. Per primera vegada, el fax forma part integrant de l'obra, se suspén en el buit a dos metres i mig del sòl, i queda per damunt de nosaltres per a constatar la jerarquia de la màquina i el procés. (Tortosa, 2014, s/n).



Ruben Tortosa / David Hockney. *Activació de la superfície plana*. 1992. Xerografies telefaxejades sobre paper normal. Instal·lació *performance* composta per les peces de fax art creades i enviades per onze artistes internacionals que interpreten cada un dels 11 quadres a l'oli del pintor cubista espanyol Juan Gris pertanyents a la col·lecció Telefónica. Exposició “Variaciones en Gris”. Centro de la Villa. Madrid. 250 x 21 cm. Col. Telefónica.



Francesco Mariotti. *Manifesto Dada* (1985).
 Vídeo en b/n amb so (00:31:38).
 Cortesia de l'artista

L'art en xarxa accepta la responsabilitat de carregar sobre els seus iconoclastes creadors l'assumpte espinós de dissoldre l'autoria en el procés de la generació d'obres d'art iniciat pels moviments històrics anteriors de l'art multimèdia. L'estratègia d'una creació a distància i d'arrel col·lectiva, en què l'obra en si queda suspesa en aquest espai-entre-pantalles marcat per la distància física dels computadors-terminals que generen retroalimentació instantània en Internet, liquida el sistema d'autoria, iniciat durant el prerenaixement en l'art occidental: amb més de sis segles de prosòpia.

En *Manifesto Dada* (1985), de Francesco Mariotti, originalment pensada per a ser executada sobre un Commodore 64, ens trobem davant d'un cas de poesia automàtica generada pel mateix ordinador que es limita a recitar les paraules impreses en verd monitor sobre la pantalla d'un Commodore 64, inspirat en el text escrit per Tristan Tzara, quan el comença per la destrucció del cartutx que executa les instruccions sobre el Commodore 64, ja sabem que tot el que segueix és una "dadacofonia maquinica".

64K RAM SYSTEM ****

“Activació de la superfície plana” constitueix, sens dubte, una de les instal·lacions performatives del *fax art* més lúcides i complexes de totes les que s’han concebut i s’han portat a la pràctica. Gràcies als espectaculars mitjans tècnics disposats per l’empresa comercial de la Fundació Telefónica, aquests onze aparells de transmissió facsímil, suspesos boca per avall del sostre de la sala d’exposicions del Centre Conde Duque de la capital espanyola, davant dels onze quadres originals del pintor cubista Juan Gris —propietat de Telefónica—, van vomitar alhora —durant les dues hores de l’esdeveniment—, onze peces lineals creades expressament per a l’ocasió i enviades des dels estudis de cadascun dels onze prestigiosos artistes internacionals convidats. En una sincronització sense precedents —des dels quatre punts cardinals del planeta—, aquestes onze “Variacions en Gris” sobre cadascun dels quadres del pintor cubista —que prèviament els havien assignat a cadascun dels artistes participants— anaven quedant enfrontats en la sala de l’exposició, i es constituïen en onze obres vives, dinàmiques i en un moviment rítmic i progressiu de soroll maquinal.

Si el resultat final constituïa per si mateix una instal·lació impressionant composta per onze columnes de paper xerografiat, encara ancorades a les boques mecàniques que les acaben d’escopir, el procés de transmissió/recepció, com un treball en progrés, possibilitava una fonda reflexió sobre la reconstrucció de la presència, ja treballada per Gris des del seu llenguatge cubista i que ara, des de la mateixa visió de la màquina i amb el temps expandit com a aliat, feia un pas més cap a la consolidació dels pressupostos conceptuals i narratius de les avantguardes emergents de finals del segle XX, entre els quals la posada en crisi del paradigma de l’autoria artística adquireix una nova dimensió en la seua escala de complexitat en entremesclar-se amb la dissolució de les fronteres espaciotemporals, en què el temps es constata com un capritx de l’esdeveniment, modelat ara pel flux de les teletransmissions “instantànies” que permeten transportar la substància formal de l’obra d’art entre espais allunyats geogràficament i sustentats per temps diferents que, temporalment, puntualment, convergeixen en un lloc espacial determinat pel capritx conceptual del comissari que concep l’obra-instal·lació-en-procés com el resultat d’una autèntica obra col·lectiva, en què autoria, ubiqüitat, temps, espai, lloc i esdeveniment són materials conceptuals transsubstanciats i translocalitzats propis de la cultura líquida baumaniana que està gestant-se en aquests moments i a través de les aportacions conceptuals d’aquestes creacions artístiques dels orígens de l’art multimèdia.

La telenovel·la *Mal de ojo* (2007), de Bernardo Oyarzún, és un cas clar de *DIWO* (*do it with others*), que a Iberoamèrica és molt habitual, però que entre els europeus no gaudeix de la mateixa quotidianitat.

La trama discorre en l’assentament informal de La Victoria (Santiago de Xile), que va ser el primer a Iberoamèrica a ser reconegut de manera oficial i dotat de serveis, arran de l’ocupació dels terrenys per 1.200 famílies, el 30 d’octubre de 1957, fet conegut com a Presa de La Victoria. En aquest assentament resideix la galeria Metropolitana, crec que l’únic cas en el món en què una galeria d’art contemporani es troba en una població d’aquest tipus, i és la que representa regularment Oyarzún, i un lloc que serveix també d’escenari per a una part de la trama de la telenovel·la, que recull tota la geografia humana, econòmica i política d’aquest assentament en el qual, com en qualsevol barri, la pressió comunitària determina el trànsit dels personatges. El que més crida l’atenció és l’ús, a la manera clàssica, dels noms dels personatges, que s’anomenen com la seua funció representativa; per exemple, Soledad, que està sola, així com Àngel, que n’és un, i en molts altres casos.

////////////////

<P> Press play on tape

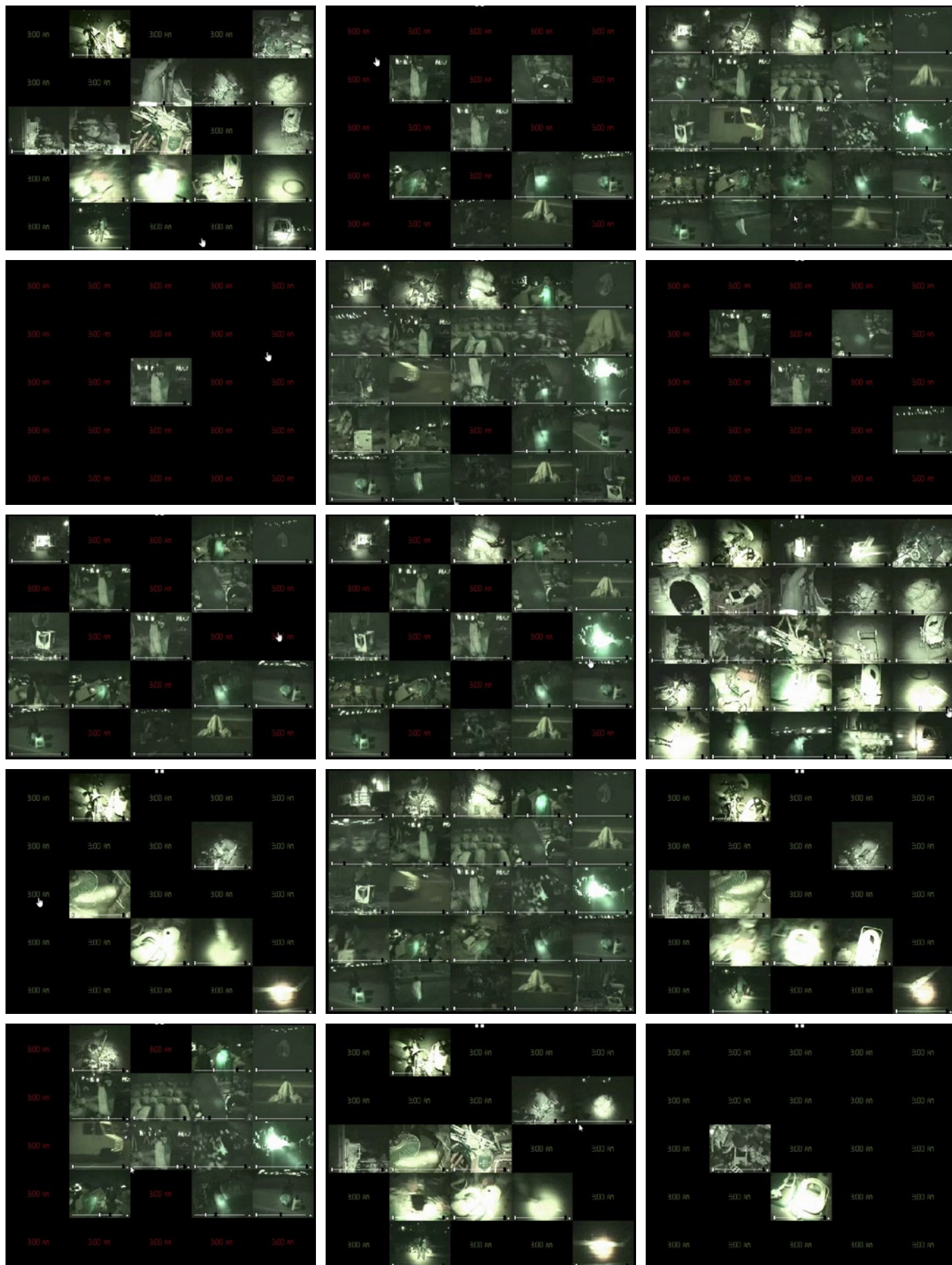
<Q> Qwerty



Patrick Bourque. *Fax Separation 4Colours / Selfportrait*. 1992.
Acció fax entre Mont-real i Conca.
Xerografies en b/n i color sobre paper normal. 6 x (21 x 29,7 cm).
Col. MIDE CIANT Conca.



Bernardo Oyarzún. *Mal de ojo* (2007).
Video, color, so (02:42:57).
Cortesia de la Galería Metropolitana, Santiago de Chile.



Resulta innegable que el *fax art*, en la seua versió més pura, més estrictament performativa —com és el cas d’“Activació de la superfície plana”—, en què el temps de la narració juguineja amb la codificació i la decodificació successiva dels registres visual-textual-sonor-elèctric-gràfic-espacial, és sense cap dubte un aspirant seriós a convertir-se en un dels precedents que va exercir una influència decisiva en l’evolució conceptual, discursiva i narrativa de l’art digital i multimèdia i interactiu que es va donar en el panorama internacional durant la dècada dels 90 i la primera de 2000.

Però aquesta exposició vol posar a dialogar entorn d’aquests paradigmes en crisi amb els altres llenguatges de l’art multimèdia altres peces i projectes de referència que permeten completar els punts de vista, els angles de visió d’aquesta reflexió polièdrica des de les aportacions específiques d’aquestes pràctiques artístiques. Tal és el cas de les obres pioneres de *fax art* exposades, ideades o creades per Robert Rauschenberg, Andy Warhol, Alcalacanales o Richard Garneau, en què la informació bidimensional de la llum de les imatges originals es redueix a la unidimensionalitat del so en què es transformen per a poder viatjar pel temps-espai i poder ser regrafiadés de nou en la seua bidimensionalitat original a molts milers de quilòmetres de distància. És per això que la majoria dels artistes més reconeguts del circuit de l’art contemporani d’aquesta època no van poder resistir-se a experimentar amb aquests mitjans, i generar amb les seues creacions reflexions potents entorn de la posada en crisi de paradigmes tradicionals a través de la dissolució de les fronteres entre l’autoria i la col·lectivització del treball artístic, entre l’original i les seues còpies, entre l’objectualitat i la immaterialitat en la naturalesa de l’obra d’art o pel pas cap al procés pur i generatiu que representen les arts multimèdia en la segona meitat del segle XX.

En l’obra d’Arcángel Constantini, *3AM* (2004), trobem un registre detallat de tot el que ocorre abans de muntar el rastre que es realitza al Salado de Iztapalapa (Ciutat de Mèxic), en el qual es poden trobar, com en qualsevol rastre d’una capital important, tot tipus de deixalles, des de tecnològiques fins a artesanals, i tot es grava amb una càmera de visió nocturna, en una anticipació del que són les nostres societats contemporànies videovigilades.



L'última porta que li quedava per obrir a l'art multimèdia pre-digital per a poder habitar l'escenari d'aquest art plenament finisecular, encarnat per l'incipient art digital que posaria definitivament en crisi aquests paradigmes, era, sens dubte, la de la seua monetarització. Que pràctiques artístiques tan radicals en aquest sentit com ara un *fax art* en tota la seua maduresa pogueren arribar a trobar fórmules de compromís entre artista i col·leccionista que esquivaren qualsevol mediació pròpia del mercat tradicional de l'art posava a prova aquest nou i inèdit escenari per a les pràctiques artístiques multimèdia. Aquest va ser el repete que es van plantejar Alcalacanales amb la seua acció FAX AC, concebuda expressament per a la participació en el I Estudi de Tecnologies de la Imatge, dins del marc de la XX Biennial de São Paulo, celebrada en el mes de setembre de 1989.

Desplaçats els dos artistes fins al Brasil, van concertar prèviament amb la secció de Cultura i Art del ja desaparegut diari espanyol *Diario 16* una estratègia de màrqueting que els permetera poder produir en temps real i anar enviant seqüencialment peces artístiques de *fax art* als col·leccionistes disposats a tindre'n alguna. Per a això, *Diario 16* va llançar durant els dies previs a l'esdeveniment una campanya detallada d'informació basada en la construcció d'un relat sobre el *fax art* i les arts multimèdia, així com sobre la importància del treball artístic d'aquest grup espanyol, generant així el desig del col·leccionista per accedir a una d'aquestes obres rares d'art tecnològic. Els interessats a adquirir (gratuitament, perquè es tractava d'una promoció-regal del periòdic) una obra, contactava amb *Diario 16* i proporcionava les dades del seu fax-receptor, al qual Alcalacanales remetria de manera directa l'obra de *fax art* que anaven generant i teletransmetent en temps real. Aquesta producció-en-procés i l'enviament-en-temps-real i la seua recepció immediata i directa, sense intermediaris, al seu destinatari final —el col·leccionista d'art— va suposar, sens dubte, una revisió dels paradigmes tradicionals portats ara del terreny de la teoria i l'especulació a la pràctica.

Alcalacanales. *Fax AC. Espacio Paulista*. 1989.
Xerografies sobre paper normal de l'acció fax realitzada entre el Brasil i Espanya durant la celebració de la XX Biennial de São Paulo i publicada per *Diario 16* a Madrid. 4 x (21 x 29,7 cm.).
Col. José Ramón Alcalá.



Prologue

In 1994, hundreds of European artists, activists and pranksters adopted and shared the same identity. They all called themselves **Luther Blissett** and set to raising hell in the cultural industry. It was a five year plan. They worked together to tell the world a great story, create a legend, give birth to a new kind of folk hero.

In January 2000, some of them regrouped as **Wu Ming**. The latter project, albeit more focused on literature and storytelling in the narrowest sense of the word, is no less radical than the old one.



english

LUTHER BLISSETT PROJECT

Por la viuda de Luther Blissett aparecido en el libro: "Pánico en las redes. Teoría y práctica de la guerrilla cultural", Literatura Gris bolsillo, 2000

Luther Blissett en España

La penetración de Luther Blissett en España se produjo sustancialmente a través de la red de mail-art, y concretamente a través de su nodo más radical e innovador establecido en la Factoría Merz de Barcelona, que publicaba en las páginas del fanzine P.O. Box las convocatorias y comunicados de la APB y de la LPA desde principios de 1996. Los primeros en verificar la existencia de Luther Blissett a este lado de los Pireneos fueron Sense Títol, que consiguieron fotografiarlo durante una visita a Venecia. La mayoría de las actuaciones emprendidas por Luther Blissett a partir de entonces en España han estado vinculadas a la difusión y la extensión de una huelga de arte actualmente en proceso, convocada por el múltiple de múltiples Luther Blissett & Karen Eliot & Monty Cantsin para los años 2000-2001 en Madrid y Barcelona.

En realidad, L&M&K&E&M&C no hicieron en un principio sino adherirse a un boicot contra la candidatura de Barcelona para la Capitalidad Cultural Europea en el año 2001. Con su adhesión el boicot se transformó en una huelga total de arte y se amplió a dos años (2000-1) [P.O. Box # 22, otoño de 1996], extendiéndose pronto a Madrid, donde no tarda en constituirse un Comité de artistas contra el Arte (CaKA) "sin otro fin que adherirse a la huelga y destinado a disolverse una vez consumada dicha adhesión", y donde Karen Eliot y Luther Blissett empiezan a publicar sus manifiestos en el fanzine Amano a partir de noviembre de 1996 (Huelga de arte en Madrid, febrero 1997; Okupación Global, abril 1997; Por una huelga espectacular, verano 1997).

No todas las acciones llevadas a cabo por Luther Blissett en España han estado directamente vinculadas a la promoción de la Huelga http://www.netescopio.org/proyecto/0231/contact_01.html

Indice

- Atajo
- Temático
- Cronológico
- Random

Search

© 1994-2002
[Contact](#)

Luther Blissett. *Blissett Project* (1994).
Website, segons la interpretació feta per Gustavo Romano.
Vídeo, color, so (00:02:00).
Col. NETescopio, MEIAC, Badajoz.

El *Luther Blissett project* (1994-1997) del grup Luther Blissett Bologna, del qual eixirien Eva and Franco Mattes o el grup d'escriptors Wu Ming, va realitzar nombroses accions simbòliques i reals en les quals prevalia el principi de la força mitopoiètica, com a capacitat que tenen les comunitats d'atorgar valor, enaltir una història, quan es conta.¹⁶

PSYNTAX ERROR
READY.
LOAD FROM DISK*****

ELS NOUS
IMAGINARIS
DE
LES IMATGES
TÈCNiques



L'aparició de la màquina moderna en l'esfera artística va portar un elenc immens de possibilitats per a poder mirar d'una altra manera. Marcel Proust ja ho havia intuït quasi un segle i mig abans, quan va escriure *A la recerca del temps perdut*, i ens feia prendre consciència que el vertader bany de joventut no s'aconseguia tractant de caminar per altres passatges, sinó en poder disposar d'altres ulls. La mirada prostètica de què per fi ens dotàvem gràcies als *gadgets* tecnològics o fins i tot a través de la "mirada" de la mateixa màquina ens obria a un món nou i fascinant dominat per un règim escòpic inèdit a què accedíem a través de la finestra de la interfície electrònica. Aquesta actuava com un filtre capaç de representar de noves maneres allà on posàvem la nostra mirada: cap a nosaltres mateixos, cap al paisatge, davant de l'esdeveniment, tot cobrava una nova naturalesa. Les cel·les tricromàtiques retroil·luminants de les pantalles per les quals es visualitzaven les peces de videoart, el *graphein* electrostàtic, aquest gest que era rastre congelat de l'esdeveniment-procés cal·ligrafiat sobre papers normals per les màquines xerogràfiques mitjançant el revelat amb pols-tinta-tòner, els bits retroil·luminats de les pantalles dels ordinadors personals amb què els artistes de xarxa interaccionaven de manera digital creant accions i comunicacions interactives durant el període heroic del net.art, tots ells eren els nous "pintors" capaços de dibuixar-nos la representació de la realitat i els seus esdeveniments d'una manera nova i inèdita.

L'aparició de la màquina moderna en l'esfera artística va portar moltes possibilitats per a mirar d'una altra manera. La visió protètica de la qual ens dotem gràcies als trastos tecnològics, o fins i tot a través de la mirada de la mateixa màquina, ens obri a un món nou i fascinant dominat per un règim escòpic inèdit al qual accedim des de la finestra de la interfície electrònica, que actua com un filtre capaç de representar amb noves maneres; en què deixem caure la nostra mirada, cap a nosaltres mateixos, al paisatge o als esdeveniments, tot cobra un significat nou. Les cel·les tricromàtiques retroil·luminants de les pantalles a les quals trauen el cap les peces de videoart, la grafia electrostàtica (gest que és un rastre congelat de l'esdeveniment-procés cal·ligrafiat sobre el paper per les màquines xerogràfiques mitjançant el revelat amb pols-tinta-tòner), els bits retroil·luminats de les pantalles dels ordinadors personals amb els quals els artistes de xarxa operen de

Menu://
////////////////

El règim escòpic imposat per les imatges tècniques posaven en crisi el món visual del qual ens havíem dotat durant milers d'anys, i ens exigien la construcció col·lectiva d'una nova cultura, la cultura tecnològica hui hegemonitzada pel règim digital en què ens hem convertit. Encara que podem precisar que, respectats autors de referència com ara Sadin (2018), Baricco (2019) o Preciado (2019), van més enllà i ens parlen d'una autèntica revolució cultural i que ocorre mitjançant el que nosaltres, ciutadans normals, hem volgut fer amb aquestes eines revolucionàries que han posat a les nostres mans, sense saber en realitat molt bé què seríem capaços de fer-hi.

En tot cas, molt prompte, després d'aquesta mirada prostètica que estava hegemonitzant el nostre règim escòpic, i que ens feia proustianament joves —moderns—, començava a donar els primers senyals de la seua existència —encara amagada entre els codis de programació de totes aquestes màquines modernes— tota una naturalesa artificial, un fruit de les nostres construccions tecnificades. A una velocitat mai vista abans, havíem aconseguit una còpia perfecta i simulativa del món: de nosaltres mateixos, de la naturalesa que ens envolta i dels esdeveniments que s'hi succeeixen. D'una realitat orgànicament física havíem aconseguit extraure un duplicat immaterial complet, un facsímil idèntic al seu original que el simulava i que, oh, meravella!, podíem gestionar i fins i tot habitar de manera quotidiana, i portar-nos en poc de temps a confondre la realitat i la simulació: el físic amb el virtual, l'immaterial, per ara de naturalesa digital.

manera digital activant comunicacions interactives durant el període heroic de l'art en xarxa, tots són els nous pintors capaços de dibuixar la realitat i els seus esdeveniments d'una manera inèdita. El règim escòpic impostat per les imatges tècniques refuta el món visual en el qual convivim durant anys, i ens exigeix la construcció col·lectiva d'una cultura nova, la tecnològica, hui hegemònica en el nostre món digital.

Per fi aconseguim una còpia perfecta del món: de nosaltres mateixos, de la naturalesa que ens envolta i dels esdeveniments que s'hi succeeixen. A una realitat física aconseguim extraure-li un duplicat immaterial complet, un facsímil idèntic al seu original que el simula i que podem gestionar i fins i tot habitar de manera quotidiana, i ens porta ara a confondre la realitat i el seu simulacre, el físic amb el virtual, ja del tot digital.

Life is Xerox



ICONOGRAFIES ESPECÍFIQUES DE L'ART MULTIMÈDIA

El signe gràfic maquinal

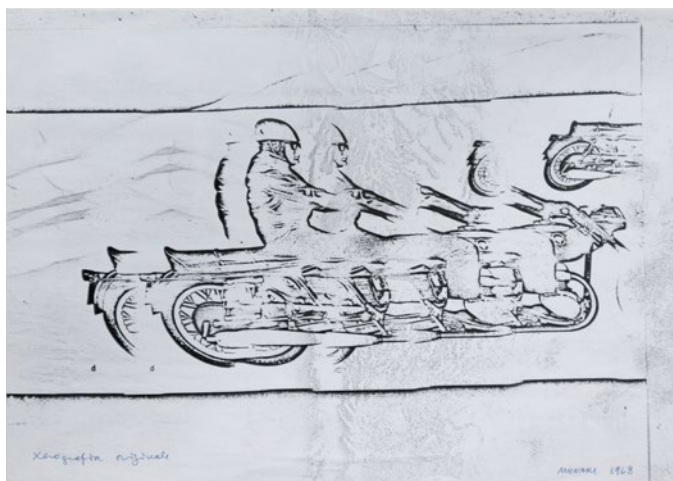
La qüestió de la representació té un fort component formalista associat a aquesta. Quan representem, ho fem mitjançant l'elecció d'un llenguatge determinant que ve marcat per la seua gramàtica formal específica. L'idioma que utilitzem quan parlem és conseqüència de la nostra herència cultural i condiona no només la manera en què pensem, sinó la manera en què vivim; perquè, com asseverava Wittgenstein, la grandària, l'extensió i les propietats del meu món coincideixen amb la grandària i les característiques pròpies del llenguatge en el qual m'he educat i que soc capaç d'utilitzar amb propietat.

Cadascun dels llenguatges que aquestes tres noves tecnologies visuals que hem posat a dialogar sobre temes comuns en aquesta exposició es van anar desenvolupant a través del treball creatiu i de la capacitat estètica, sensible, tecnoexpressiva i imaginativa dels artistes, i tenen característiques formals específiques i diferenciadores. Cadascun se suporta sobre un signe gràfic concret, fruit de les propietats específiques dels seus sistemes de generació i de visualització de les imatges que aconsegueixen crear. Es tracta de les gramàtiques específiques del *graphein* — físic o immaterial, estàtic o espaciotemporal— que són capaços de “congelar” i visualitzar.

La representació té un fort component formalista, perquè representem a partir de l'elecció d'un llenguatge definit per una gramàtica formal específica. El llenguatge que utilitzem quan parlem prové de la nostra herència cultural, i determina no només la manera en què pensem, sinó la forma en què vivim; la grandària, l'extensió i les propietats del meu món coincideixen amb la grandària i les característiques pròpies del llenguatge en el qual m'he educat i que soc capaç d'utilitzar amb propietat.

<P> Print file

Per a l'exposició hem seleccionat peces exemplars altament significatives i de rellevància històrica, ideades i desenvolupades per artistes relacionats amb el moviment electrogràfic, com ara els italians Bruno Munari, Gianni Castagnoli i Pierluigi Vannozzi, el nord-americà Charles Arnold Jr., l'uruguaià Clemente Padin, els espanyols Equipo AC, el francès Jacques Fivel o l'alemany Karl-Herman Moller, qui van incidir en propietats diferenciadores del signe xerogràfic i van renovar la visualitat hegemnitzant del fotogràfic.



Bruno Munari. *Xerografia originale*. 1968.
Xerografia monocromàtica sobre paper normal. 21,5 x 29,7 cm.
Col. Fondazione Jacqueline Vodoz i Bruno Danese. Milà.



Bruce Nauman. *Lip Sync* (1969).
Vídeo en b/n amb so (00:60:00).
Col. IVAM, València.

Cadascun dels llenguatges d'aquestes tres noves tecnologies visuals va anar desenvolupant-se des de la dècada dels seixanta a través del treball creatiu i de les capacitats estètica, sensible, tecnicoexpressiva i imaginativa dels artistes, i posseeixen característiques formals pròpies diferenciadores. Cadascun es regeix per un signe gràfic concret, fruit de les propietats particulars del seu sistema de generació i de visualització de les imatges que aconsegueix crear i reproduir. Es tracta de les gramàtiques específiques de les diverses grafies, física o immaterial, estàtica o espaciotemporal, que són capaces de congelar i visualitzar.

////////////////
////////////////

En *Lip sync* (1969), de Bruce Nauman, trobem un *tour de force* entre l'home i la màquina que guanya l'home només a primera sang, perquè prompte li veurem perdre la vida de manera definitiva entre tant atuell que ens inunda. La trama és senzillíssima, l'autor, cap per avall, pronuncia de manera ininterrompuda la frase *lip sync*, durant tota la duració de la cinta de gravació. Es tracta d'una obra per a VT, com havia promogut la documenta 6, com a contrària a les obres per a TV.



Christian Rigal (AKA Cèjar). *Retrat de Jean Mathiaut, I*. 1984.
Electrorradiografia sobre paper normal. 31,5 x 21,5 cm.
Col. MIDE CIANT Conca.



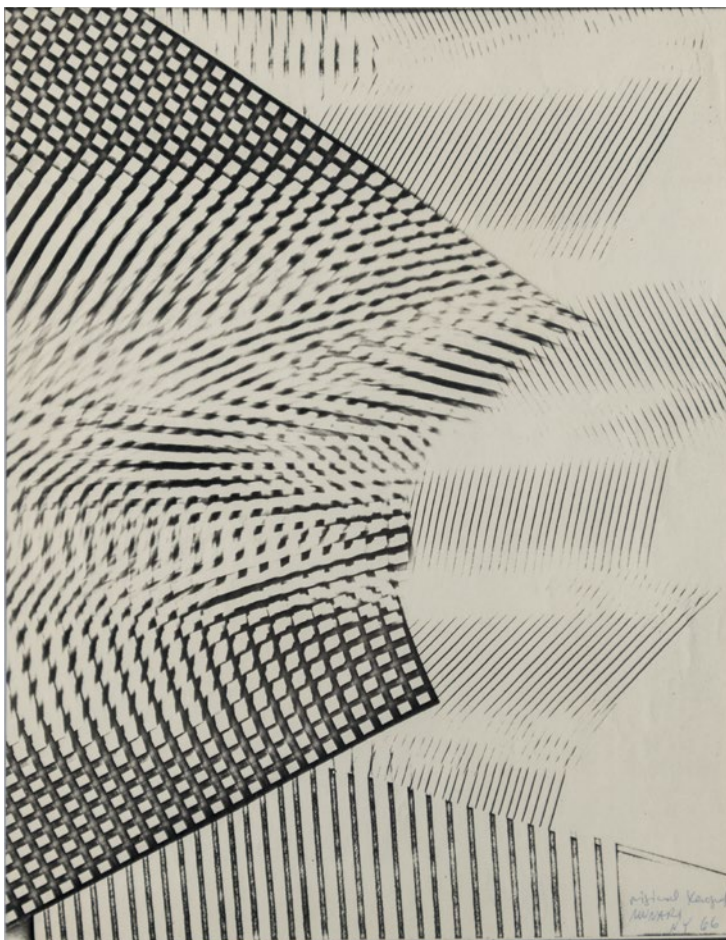
Christian Rigal (AKA Cèjar). *Electroradiograph*. 1984.
Electrorradiografia sobre paper normal. 28,5 x 19,5 cm.
Col. MIDE CIANT Conca.

Jaques Fivel. *S/T*. 1980.
Xerografies monocromes sobre paper normal. 63 x 43 cm.
Col. MIDE CIANT Conca.

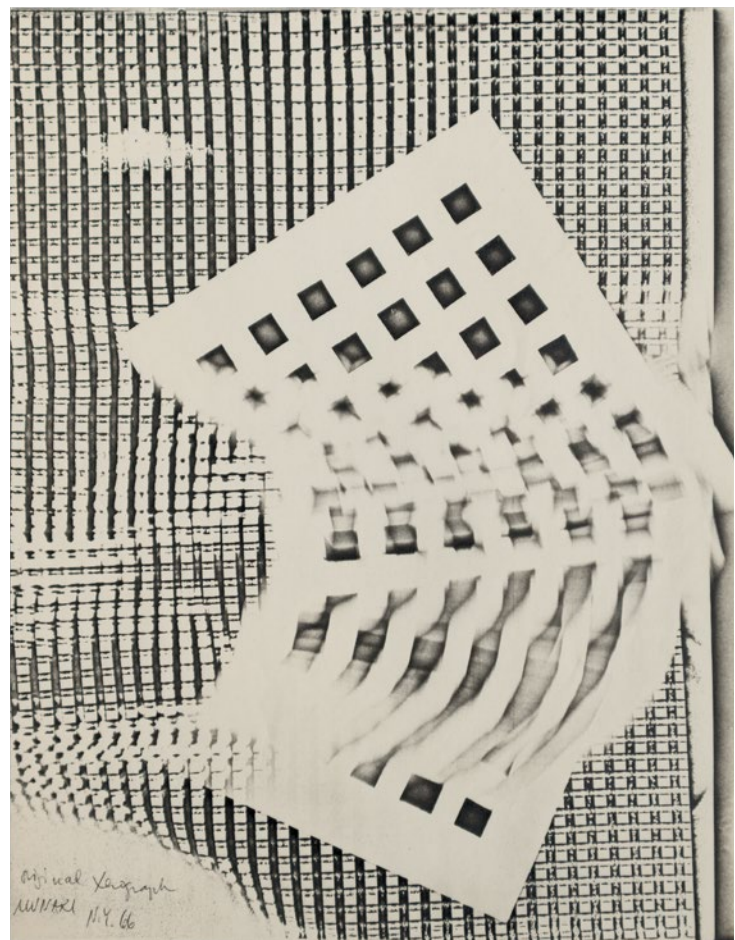


Clemente Padín. *Autoretrat, I*. 1987.
Xerografia monocromàtica sobre paper normal. 30'5 x 16'5 cm.
Col. MIDE CIANT Conca.

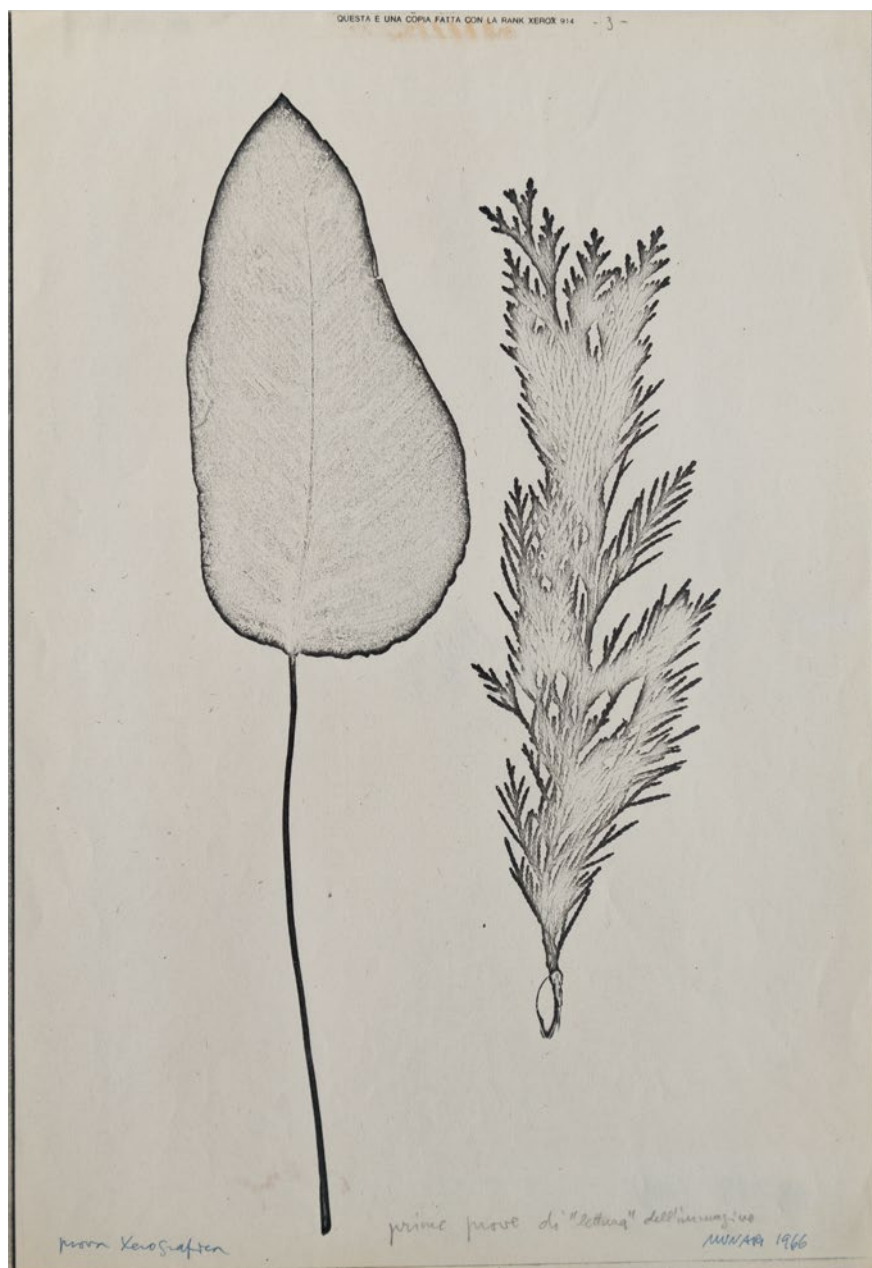




Bruno Munari. *Original xerograph*. 1966.
Xerografia monocromàtica sobre paper normal.
28 x 21.5 cm.
Col. Fondazione Jacqueline Vodoz i Bruno Danese. Milà.



Bruno Munari. *Original xerograph*. 1966.
Xerografia monocromàtica sobre paper normal.
28 x 21.5 cm.
Col. Fondazione Jacqueline Vodoz i Bruno Danese. Milà.



Bruno Munari. *Prova xerográfica*. 1966.
Xerografia monocromatica sobre paper normal.
35.7 x 24.8 cm.
Col. Fondazione Jacqueline Vodoz i Bruno Danese. Milà.

Així mateix, l'exposició mostra peces realitzades amb aquests "altres ulls" proustians que possibilitava l'ús de noves tecnologies de la representació, com ara les electroradiografies amb què va experimentar el francès Christian Rigal (Cèjar) en els anys 80, o el nou abecedari bit la gramàtica del qual era cal·ligrafiada per màquines digitals pioneres, com ara la japonesa *Da Vinci*, amb la qual va tindre l'oportunitat d'experimentar a Tòquio (durant la seua estada d'investigació en el Canon Art Lab, entre 1991 i 1992) José R. Alcalá (i, amb posterioritat, el seu equip Alcalacanales).



Alcalacanales. De la sèrie *Multitudes*. 1992.
Imatge digital termografiada i xerografia en color sobre paper normal. 91 x 130 cm.
Col. José Ramón Alcalá.

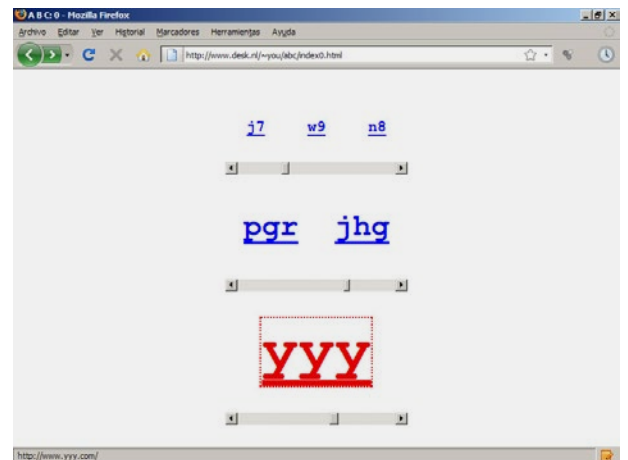
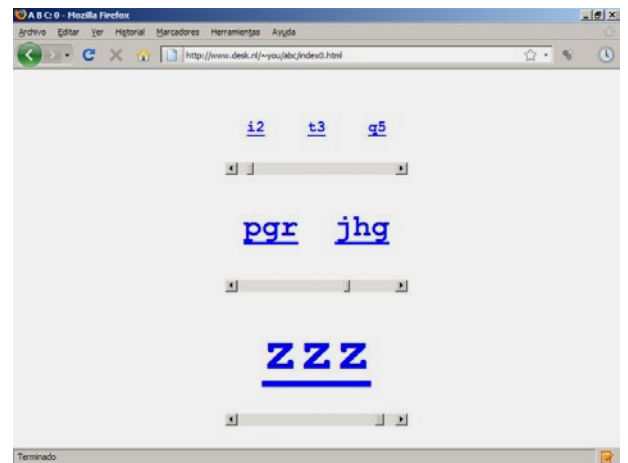


Equip DequeDéque. Cartells per a difusió d'esdeveniments culturals i de la *Movida Valenciana*. 1988-1989.
Fotocòpies acolorides mitjançant rentintades monocromàtiques i collages sobre paper normal. Diversos formats.
Col. de les autores.

També és inevitable mostrar en aquesta exposició algun exemple altament significatiu (per la seua qualitat i l'interés artístic) d'entre tota aquesta quantitat ingent de fotocòpies làser a color creades per artistes de tots els racons del planeta mitjançant l'ús de la popular Canon Làser Color CLC-1, la primera copiadora xerogràfica digital, comercialitzada per la marca nipona a final dels 80, com ara les obres de l'espanyol Romá Arranz o del nord-americà Jeffrey Schrier, i que van obrir el camí cap a la creació de les iconografies digitals que, quasi alhora, normalitzaria per al camp de la representació gràfica la infografia computacional, instal·lant en l'imaginari col·lectiu el règim escòpic de l'*e-image* de què ens parlava José Luis Brea (2010).



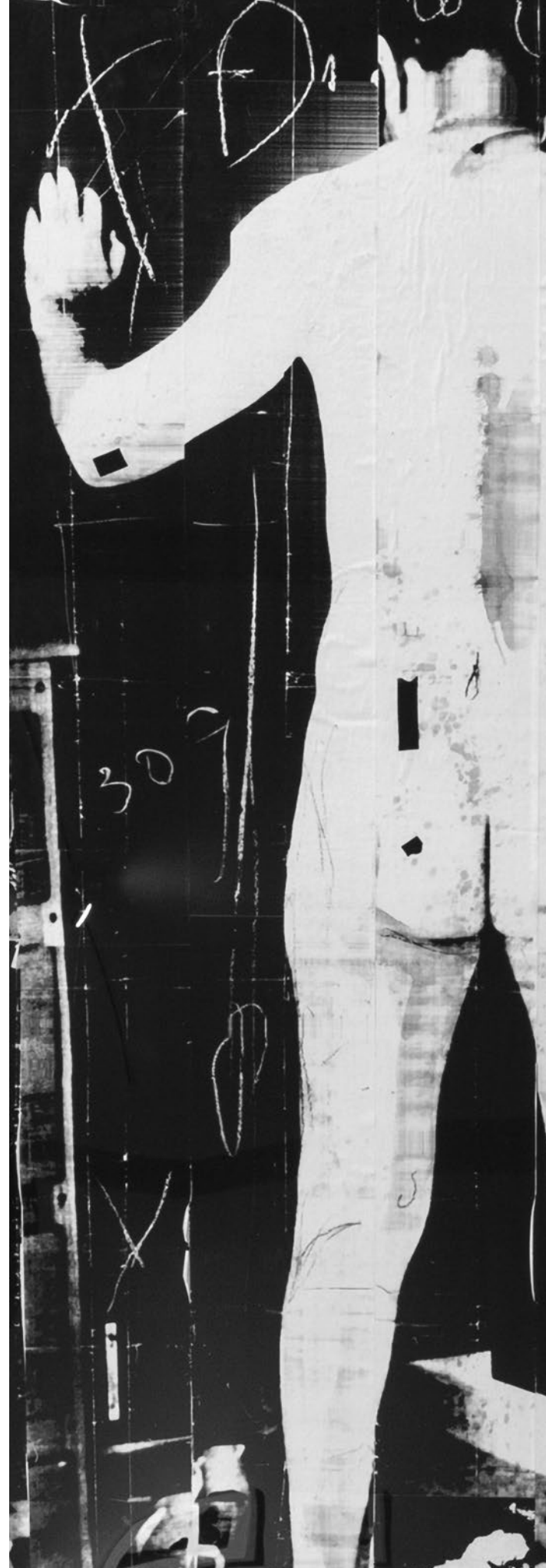
Jeffrey Schrier. *Donyet 1940*. 1988.
Collage de xerografies color sobre paper normal i escuma. 110 x 120 cm.
Col. MIDE CIANT Conca.



Alexei Shulgin. *ABC* (1997).
Projecte en línia. Segons la interpretació feta per
Gustavo Romano. Vídeo, color, mut (00:03:49).
Col. NETescopio, MEIAC, Badajoz.

El projecte d'Alexei Shulgin, *ABC* (1997), es tracta sobretot d'un projecte d'època que juga amb els noms dels dominis de navegació, més propi del que llavors es va dir el *form-art* o l'art de formes, que donava als formularis d'Internet un sentit artístic, que es reduïa a no servir per a res, alhora que ens confon amb ocurrències sense sentit aparent, una altra forma de deriva psicogeogràfica pel paisatge del web de l'època.¹⁷

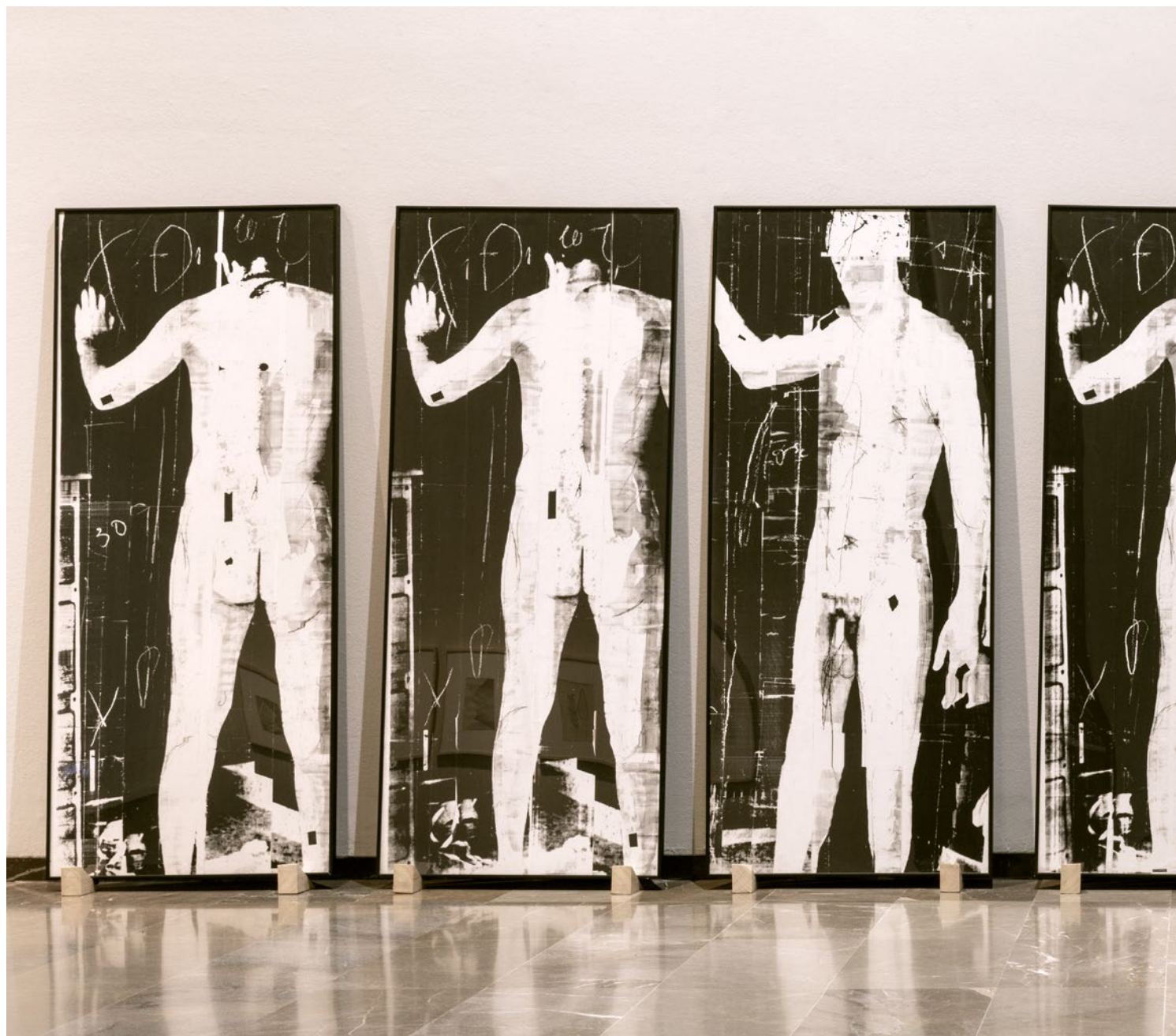




LES POÈTIQUES DE LES IMATGES TÈCNIQUES I DELS SEUS NOUS IMAGINARIS

Durant la segona meitat del segle passat, època de reivindicacions polítiques i socials, amb la força inusitada del sorgiment de nous activismes promoguts pels corrents feministes, pels moviments pacifistes contraris a les guerres asiàtiques empreses pels Estats Units d'Amèrica del Nord i per aquest nou estil de vida i de pensament impulsat pel moviment *hippy*, l'ús de les noves tecnologies de la imatge, gràcies a la popularització de l'ús de la màquina moderna, va donar ales als artistes més compromesos, qui van començar a desenvolupar nous llenguatges que van portar un esperit de renovació a les pràctiques artístiques, i van possibilitar tota una nova generació de corrents discursius, modelant, donant forma, als nous corrents de pensament que parlaven dels nous aires de llibertat i de contracultura, hereus del maig del 68 francès i de les avantguardes *underground* nord-americanes i anglosaxones.

Durant la segona meitat del segle passat, fèrtil en reivindicacions polítiques i socials, sorgeixen nous compromisos polítics promoguts pels corrents feministes o els moviments pacifistes contraris a les guerres asiàtiques empreses pels Estats Units d'Amèrica del Nord i vinculats a l'estil de vida i de pensament impulsat pel moviment *hippy*; en aquest context, la popularització de la màquina moderna va facilitar l'ús de les noves tecnologies de la imatge per a oferir un món ple de possibilitats noves i fascinants als artistes més implicats amb la realitat del seu temps, desenvolupar nous llenguatges amb un esperit renovador per a les pràctiques artístiques, afavorir la generació de tendències discursives noves, i donar forma als corrents de pensament, imbuïts de llibertat i contracultura, hereus del maig del 68 francès i de les avantguardes *underground* nord-americanes i anglosaxones.





Fernando N. Canales. *Autorretrats faxejats*. 1995.
Collage de xerografies monocromàtiques sobre taula. 7 x (155 x 65).
Col. Esther Gracià

Per a les dones artistes involucrades en aquests nous moviments, poder escapar a l'hegemonia de la representació naturalista —i, més específicament, fotogràfica— constituïa una qüestió de gran importància per a poder reivindicar un nou model de representació que les allunyara dels estereotips —de biaix masclista— amb què havien sigut representades al llarg de tota la història. Les seues autorepresentacions mitjançant la creació de nous llenguatges gràfics i visuals, possibilitats per l'ús de qualsevol d'aquestes tres noves tecnologies, aconseguiria, per fi, trencar, a través dels seus discursos —i des d'una perspectiva particular, des d'un punt inèdit de vista—, amb l'hegemonia de la mirada masculina exercida en les creacions artístiques des de sempre. En aquest sentit, resulten significatives les creacions electrogràfiques de les artistes pioneres del *copy art* com ara Sonia Landy Sheridan, Danielle Sasson, Lieve Prins, Amal Abdenour o Ariane Thézé, però també les d'altres artistes que van crear peces semblants dialogant performativament amb la fotocopidora amb companys i companyes de moviment, com va fer Les Levine amb Sonia Sheridan, o Klaus Urbons i Jürgen O. Olbrich amb algunes artistes participants en els seus tallers i *permormances*.

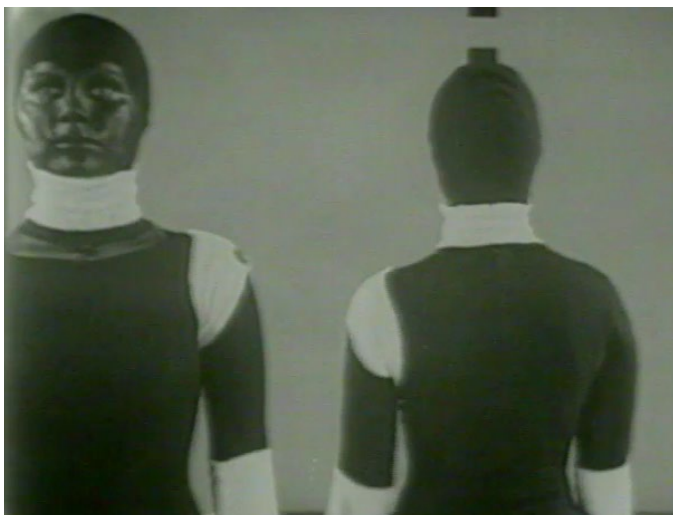
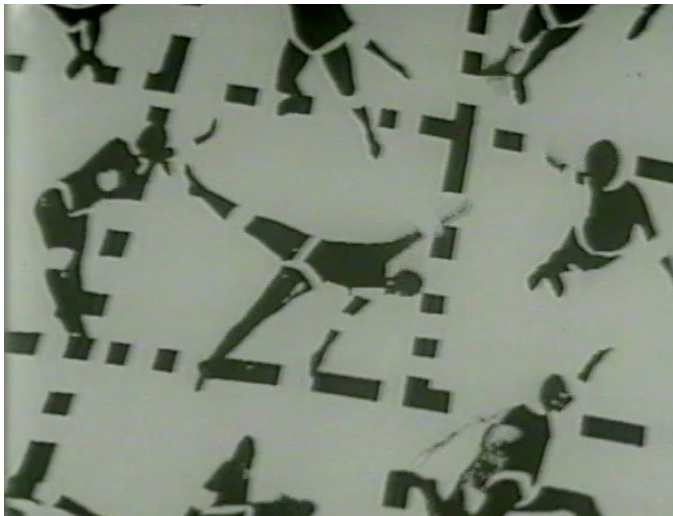


Amal Abdenour. *La Torre de Pisa*. 1982.
Xerografia monocromàtica sobre paper normal. 46,5 x 44 cm.
Col. MIDE CIANT Conca.

L'obra d'Analívia Cordeiro, *M3x3* (1973), ens permet comprendre per què al Brasil sostenen que el videoart va nàixer amb les emissions televisives, ja que es tracta d'una coreografia realitzada per a ser televisada amb ballarines vestides com els maniquins articulats que s'utilitzen per a dibuixar, desenvolupada sobre una matriu de 3x3 caselles, d'ací el títol, i es desplacen per un espai rectangular que, segons el parer de l'autora, és l'espai residencial que serà propi de la humanitat futura, per exemple, la de hui; i, la veritat, es correspon amb els nostres actuals apartaments.

La versió que es mostra en l'exposició és una gravació de l'emissió televisiva, perquè no n'hi ha cintes originals, ja que la televisió brasilera no comptava amb aquestes.

<N>///initialize///new file
<S>///save to disk///



Analívia Cordeiro. *M3x3* (1973).
Vídeo en b/n amb so (00:09:50).
Cortesia de la Galeria Anita Beckers. Frankfurt. Alemanya.

Ariane Thézé. *Déportraitisation*. 1983.
Instal·lació de mesures variables composta de
fotografia en b/n transferida sobre polímer acrílic
i cadira plegable. 54 x 94 x 50 cm. (aprox.).
Col. Ariane Thézé.

**DIALOGO EN TORNO A LAS POETICAS
DE LOS PRIMEROS TECNOLÓGOS Y DE SUS
NUEVOS TRANSLADORES**

INTRODUCCIÓN
Durante la segunda mitad del siglo pasado, Brasil se caracterizó por la actividad artística y literaria, en particular por la poesía, la novela y el cuento. En este contexto, los poetas brasileños se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 1945, como Carlos Drummond de Andrade, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 1965, como Manoel de Barros, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 1985, como Ferreira Gullar, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 2000, como Paulo Cesar de Souza, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 2010, como Thiago de Mello, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 2020, como João Cabral de Melo Neto, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 2030, como Euzébio de Almeida, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 2040, como Manoel de Barros, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 2050, como Carlos Drummond de Andrade, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 2060, como Paulo Cesar de Souza, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 2070, como Ferreira Gullar, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 2080, como Thiago de Mello, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 2090, como João Cabral de Melo Neto, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 2100, como Euzébio de Almeida, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social.

**DIALOGO EN TORNO A LAS POETICAS
DE LOS PRIMEROS TECNOLÓGOS Y DE SUS
NUEVOS TRANSLADORES**

INTRODUCCIÓN
Durante la segunda mitad del siglo pasado, Brasil se caracterizó por la actividad artística y literaria, en particular por la poesía, la novela y el cuento. En este contexto, los poetas brasileños se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 1945, como Carlos Drummond de Andrade, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 1965, como Manoel de Barros, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 1985, como Ferreira Gullar, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 2000, como Paulo Cesar de Souza, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 2010, como Thiago de Mello, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 2020, como João Cabral de Melo Neto, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 2030, como Euzébio de Almeida, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 2040, como Manoel de Barros, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 2050, como Carlos Drummond de Andrade, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 2060, como Paulo Cesar de Souza, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 2070, como Ferreira Gullar, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 2080, como Thiago de Mello, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 2090, como João Cabral de Melo Neto, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social. Los poetas de la generación de 2100, como Euzébio de Almeida, se caracterizaron por su lenguaje poético y su temática social.



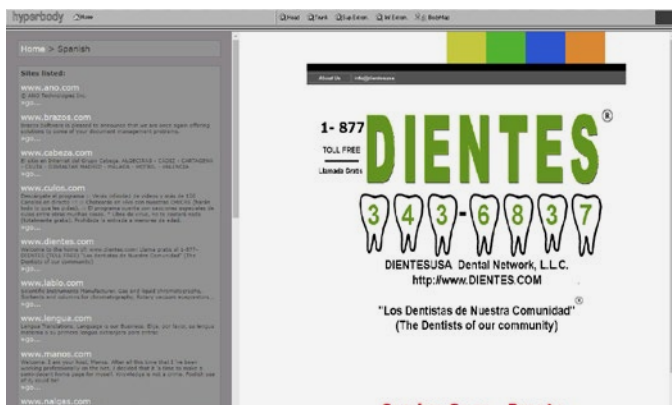


Ariane Thézé. *Ariane Thézé*. 1983.
Instal·lació de mesures variables composta de
fotografies en b/n transferides sobre polímer acrílic,
penjadors i penja-robes. 250 x 190 x 50 cm. (aprox.).
Col. Ariane Thézé

Però, també, la possibilitat d'aprofitar els nous llenguatges — constituïts formalment per les noves gramàtiques gràfiques de les imatges tècniques— suposa una eina poderosa per a les ments creatives de nombrosos membres de col·lectius alternatius al discurs de gènere dominant, com ara els amos de cossos degradats per malalties terminals, dels cossos de sexualitat alternativa al binomi normatiu, etc. Fernando Ñ. Canales, Helen Chadwick i Pepe Espaliu van ser alguns dels artistes que van desenvolupar discursos exemplars, i van inventar per a això discursos nous i refrescants de gran compromís polítics, ètic i moral mitjançant l'ús extraordinàriament sensible d'aquestes noves tecnologies.

Ant Farm y T. R. Uthco. *Eternal Frame* (1975).
Vídeo en color amb so (00:23:50).
Cortesia de Electronic Arts Intermix (EAI), Nova York.



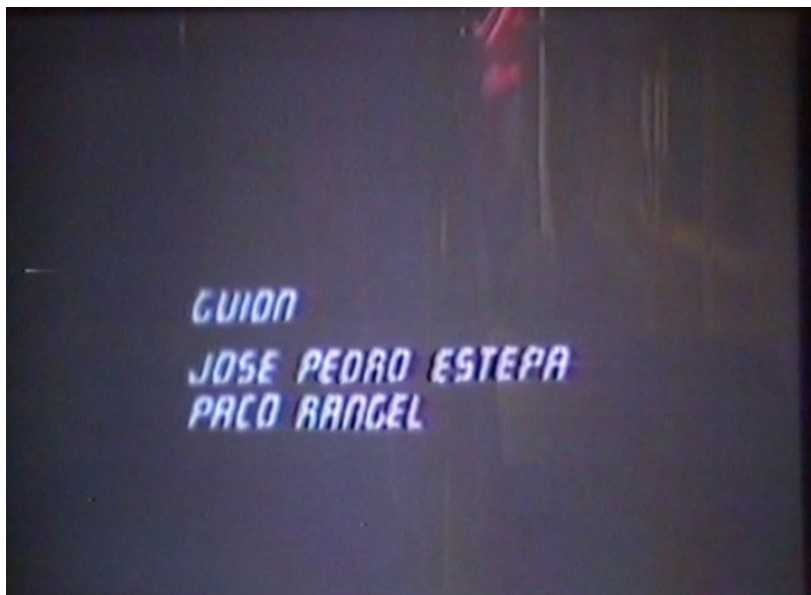


Gustavo Romano. *Hyperbody* (2000).
 Instal·lació de lloc web. Segons la interpretació feta per l'autor.
 Vídeo, color, mut (00:12:09).
 NESescope. MEIAC. Badajoz.

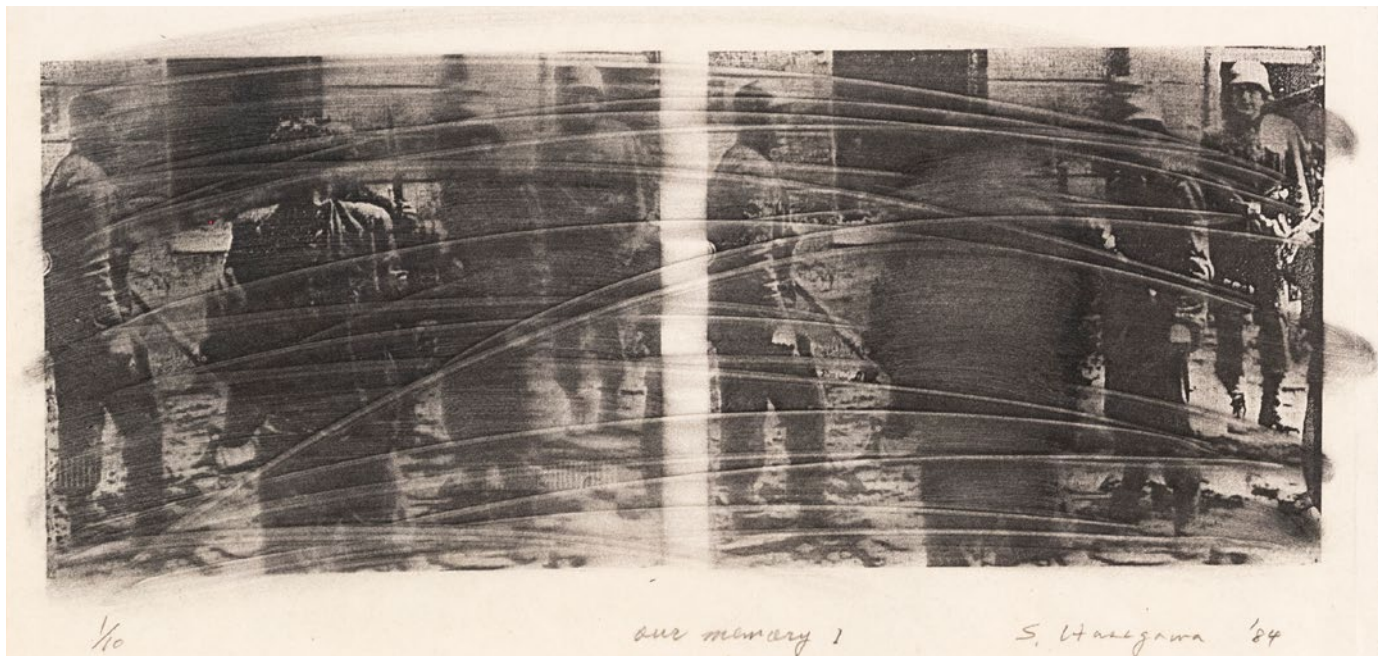
L'obra en vídeo d'Ant Farm & T.Uthco, *Eternal frame* (1975), és el màxim exponent de les gamberrades *underground* en l'art nord-americà, en aquest cas canadenc, una imitació-delectació en la presa televisada de la mort del president Kennedy.¹⁸ Tornaríem a tindre aquesta experiència en bucle amb l'atemptat a les Torres Bessones de l'11/09/2001, però sobre aquest no cal fer broma ni delectar-se, una prova que *the times they are a-changin'*.

Amb el lloc web i la instal·lació *Hyperbody* (2000), de Gustavo Romano, ens trobem, en paraules del mateix autor i el comissari responsable del *NETescope* (*Visor de arte en Red del MEIAC*): "A manera de portal d'Internet, *Hyperbody* ofereix una llista actualitzada dels llocs web els noms dels quals es refereixen a les diverses parts del cos humà. D'una banda, la compulsió dels "portals" per classificar i categoritzar la informació, i, d'altra, la necessitat de l'ésser humà de nomenar i per tant fragmentar, aïllar i assignar nous significats a les diverses parts del cos, són les dues idees principals sobre les quals gira l'obra."¹⁹



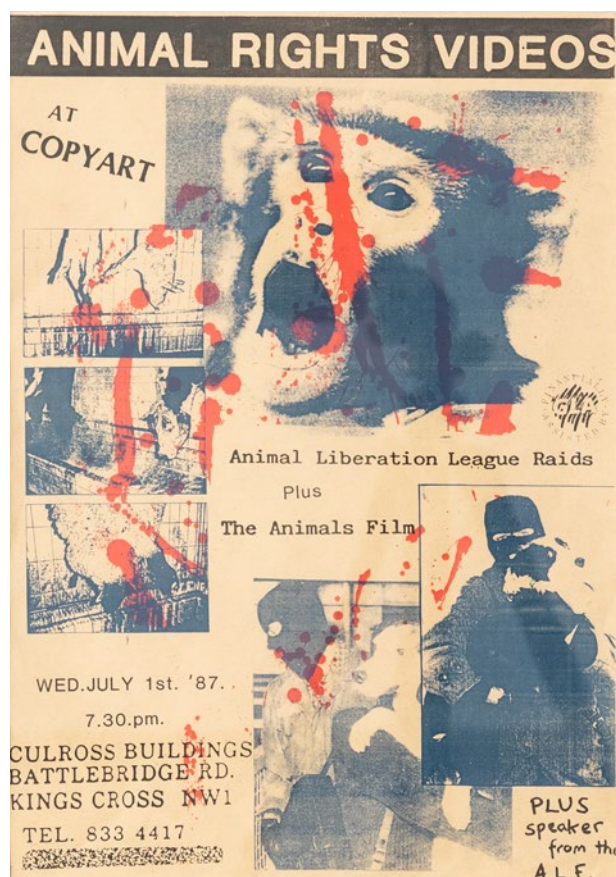


Paco Rangel i José Pedro Estepa.
Imatges Artificials. 1984.
Vídeo en color amb so. (00: 06: 29).
Col. MIDE CIANT



Satoshi Hasegawa. *Our Memory I*. 1984.
Xerografia monocromàtica i retoc manual. 37 x 21 cm.
Col. MIDE CIANT Conca.

Una identitat que no acaba on el cos o l'objecte es difuminen. Molts artistes van tindre la necessitat de fer ús —creatiu— d'aquestes noves tecnologies i crear amb aquestes nous llenguatges que donaren veu i forma als seus crits desesperats, i reivindicar accions polítiques, ideològiques o culturals, com és el cas del japonés Satoshi Hasegawa i la seua lluita política, els alemanys entorn del No Institute de Kassel —deixebles de Joseph Beuys i les seues proclames ideològiques d'expiació política—, com ara Jürgen Kierspel o Jürgen O. Olbrich, o els integrants de la *Community Copy Art* en suport del moviment britànic revolucionari *Animal Rights*.



Community Copy Art. *Animal Rights Videos*. 1987.
Rentintades xerogràfiques monocromàtiques sobre paper normal. 42 x 29,7 cm.
Col. MIDE CIANT Conca.



Jürgen Kierspel. *Mutterdusche*. 1987.
3 xerografies monocromàtiques rentintades amb tòners de colors
sobre paper normal i encapsulades en PVC. 62 x 29,5 cm.
Col. MIDE CIANT Conca.



Daniel Jacoby. *Excerpt from President Hugo Chavez's speech, on December 3rd, 2007, in alphabetical order* (2007). Video en color amb so (00:06:37).
Col. NETescopio, MEIAC, Badajoz.

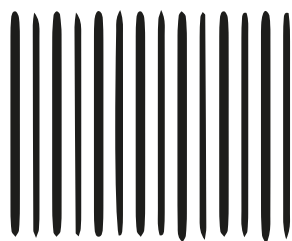


L'obra de Daniel Jacoby, *Excerpt from President Hugo Chavez's speech, on December 3rd, 2007, in alphabetical order* (2007), ens enfronta a la reordenació d'un fragment del discurs polític del mort Hugo Chavez, president de Veneçuela en aquell moment, que ha sigut reordenat per a pronunciar les paraules en ordre alfabètic i fixar-nos amb tot detall en l'ús lèxic i el gestual amb el qual els populistes reordenen les seues poblacions.

END OF FILE ////

BIBLIOGRAFIA CITADA

José Ramón Alcalá



Alcalá-Mellado, J.R. (2021). "The 2nd International Electrography and Copy Art Biennial; València (Spain). The beginning of the digital age of graphics at the end of the 1980s". *Leonardo Journal*. Cambridge. Massachusetts: MIT Press, pàg. 1-11. ISSN: 1530-9282. En línia en https://direct.mit.edu/leon/article/doi/10.1162/leon_a_02052/98078/The-2nd-International-Electrography-and-Copy-Art?searchresult=1. (Publicat l'11/03/2021).

Baricco, A. (2019). *The Game*. Barcelona: Anagrama.

Brea, J.L. (2010). *Las tres eras de la imagen*. Barcelona: Akal.

Déotte, J-L. (2012). *¿Qué es un aparato estético?* Santiago de Xile: Metales Pesados.

Firpo, P.; Alexander, L.; Katayanagi, C.; Ditlea, S. (1979). *The first complete guide to the copy machine*. Nova York: Richard Marek Publishers.

Jarauta, Francisco (1992). "Juan Gris: La desconstrucción de la presencia", "Variaciones en Gris". Catàleg de l'exposició del mateix nom. Madrid: Ed. Fundación de Arte y Tecnología de Telefónica, pàg. 19-24.

Paniagua, V.; Alcalá, J.R. (2015). "Metáforas visuales de la ciudad digital actual, dos décadas después". En Fernández-Vicente, A. (Coord.): *La ciudad digital. Esperanzas, riesgos y desilusiones en las redes*. Conca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. Col. Estudis. #145, pàg. 157-190.

Preciado, P. (2016). *Un apartamento en Urano*. Crónicas del cruce. Barcelona: Anagrama.

Sadin, É. (2018). *La silicolonización del mundo*. Buenos Aires: Caja Negra.

Tortosa, R. (2014). Notes manuscrites incloses entre els documents donats per l'autor comisari de la instal·lació "L'activació de la superfície plana" inclosa en l'exposició "Variacions en Gris". Fundación de Arte y Tecnología de Telefónica. Centro Cultural de la Villa. Madrid, 11/05/1992 – 7/6/1992.

Tortosa, R. (2015). *La mirada no retiniana*. València: Sendema. Llibre electrònic.

OBRES CONSULTADES O CITADES

Nilo Casares

A.F.R.I.K.A., GRUPO AUTÓNOMO, BLISSET, LUTHER & BRÜZENLS, SONJA. (2000). *Cómo acabar con el mal. Manual de guerrilla de la comunicación. Consultor práctico para el tratado de dolores locales y generales. Tonificante, relajante, antiestrés*. Traducido por EL KOLEKTIVO & VIRUS EDITORIAL (2000). Barcelona: Virus Editorial, 2000.

BAIGORRI, LAURA. (2004). Vídeo: primera etapa. *BRUMARIA 4*. CORBEIRA, DARÍO & EXPÓSITO, MARCELO (Ed.). Madrid: Asociación Cultural Brumaria, 2004.

BAIGORRI, LAURA (Comp.). (2008). Vídeo en Latinoamérica. Una historia crítica. *BRUMARIA 10*. CORBEIRA, DARÍO (Ed.). Traducido por MONTERO, IRENE (del portugués). Madrid: Brumaria A. C., 2008.

BAIGORRI, LAURA & CILLERUELO, LOURDES. (2007). NET-ART. Prácticas estéticas y políticas en la red. *BRUMARIA 6*. CORBEIRA, DARÍO & EXPÓSITO, MARCELO (Ed.). Madrid: Brumaria A. C., 2007.

BAZZICHELLI, TATIANA. (2008). *Networking. The Net as Work*. Aarhus: Digital Aesthetics Research Center. Aarhus University, 2008.

BEIGUELMAN, GISELLE, BAIGORRI, LAURA, CASARES, NILO, MACKERN, BRIAN, PAGOLA, LILA & ROMANO, GUSTAVO. (2010). *netart_latino database*. CASARES, NILO (Ed.). Badajoz: MEIAC, 2010.

BENJAMIN, WALTER. (1939). *La obra de arte en la era de su reproducción mecánica*. Traducido por ERGER, WOLFGANG (2010). Madrid: Casimiro libros, 2010.

BENSINGER, CHARLES. (1981). "VideoPresentation Website." https://cool.culturalheritage.org/videopreservation/vid_guide/12/12.html. Consultado en línea, 11/08/2021.

BLISSET, LUTHER. (2000). *Pánico en las redes. Teoría y práctica de la guerrilla cultural*. NAVARRO, LUIS (Ed.). Traducido por NAVARRO, LUIS (2000). Madrid: literatura gris, 2000.

CANAS, DIONISIO & GONZÁLEZ TARDÓN, CARLOS. (2010). *¿PUEDE UN COMPUTADOR ESCRIBIR UN POEMA DE AMOR? Tecnorromanticismo y poesía electrónica*. Madrid: DEVENIR ENSAYO, 2010.

casares, LeLE &. (2006). *La máquina podrida/Subasta/2004. META-morfosis, el museo y el arte en la era digital*. 218-219. CERVEIRA PINTO, ANTÓNIO (Ed.). Badajoz: MEIAC, 2006.

CASARES, NILO, DEAN, ARIA, FRANCO DOMÍNGUEZ, ANTONIO, MACKERN, BRIAN, ROMANO, GUSTAVO & SÁ, CRISTINA. (2018). "When the Art Becomes Data". GINGA, ADELAIDE & NABAIS, FERNANDO (Ed.). Lisboa: MNAC, 2018. <http://www.museuartecontemporanea.gov.pt/pt/VideoPodcast/62>. Consultado en línea, 12/09/2021.

CASARES, NILO. (2001). Sin título. *e-pron. Exposición de arte tecnológico*. 10-13. ELIZA, PISTOLO & LIZANA, XIMO (Ed.). Madrid: Galería May Moré, 2001.

CASARES, NILO. (2002a). Sin título. *Cyberia 02. Arte, interactividad y máquinas*. MIRANDA, JOSÉ (Ed.). Santander: Fundación Marcelino Botín, 2002.

CASARES, NILO. Sin título. (2002b). *Francis Naranjo, 0100101110101101.ORG, Raúl Real & Patricia Ballester*. CASARES, NILO (Ed.). Valencia: Galería Punto, 2002.

CASARES, NILÓ. (2003a). Barcelona Meeting Point. *Fotonoviembre 2003*. 15-19. VELA DE LA TORRE, ANTONIO (Ed.). Santa Cruz de Tenerife: Cabildo de Tenerife, 2003.

CASARES, NILÓ. (2003b). Net Art público. *Museología crítica y Arte contemporáneo*. 97-106. LORENTE, JESÚS-PEDRO (Ed.). Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza, 2003.

CASARES, NILÓ. (2005a). *Expandiendo códigos. Expandiendo códigos. Code.art + video art from Spain and Latino America*. Seoul, Korea: Art Center Nabi, 2005.

CASARES, NILÓ. (2005b). Sonajeros digitales. *Fotonoviembre 2005*. 35-40. VELA DE LA TORRE, ANTONIO (Ed.). Santa Cruz de Tenerife: Cabildo de Tenerife, 2005.

CASARES, NILÓ. (2006). *Casa de citas/ House of words*. Las Palmas de Gran Canaria: Gran Canaria espacio digital, 2006.

CASARES, NILÓ. (2008a). Ejecutables. *Naturaleza intervenida. Reflexiones sobre la Naturaleza, el medio ambiente y nuevas tecnologías*. 36-47. BARBANCHÓ, JUAN RAMÓN (Ed.). Sevilla: Junta de Andalucía. Consejería de Cultura, 2008.

CASARES, NILÓ. (2008b). Net art en España desde 1996. *El discreto encanto de la tecnología. Artes en España*. 259-267. GIANNETTI, CLAUDIA (Ed.). Badajoz: Ministerio de Cultura. Secretaría General Técnica, Subdirección General de Publicaciones, Información y Documentación. Junta de Extremadura, Consejería de Cultura y Turismo. MEIAC, Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo. Sociedad Estatal para la Acción Cultural en el Exterior, SEACEX, 2008.

CASARES, NILÓ. (2008c). Santiago Ortiz. *Inmigració. Emigració. 9a Biennial Martínez Guerricabeitia*. 95. SANZ I PERSIVA, VICENT (Ed.). València: Universitat de València, 2008.

CASARES, NILÓ. (2009). *Del net.art al web.art 2.0*. Valencia: Institució Alfons el Magnànim, 2009.

CASARES, NILÓ. (2010). Sin título. *la base de datos de una parte de mi vida como comisario [edición iberoamericana]*. València: Oficina Cultural de la Embajada de España en Venezuela, 2010.

CASARES, NILÓ. (2015a). Infocidio 2.0. *II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales ANIAV 2015*. València: UPV, 2015. <http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2015.1203>

CASARES, NILÓ. (2015b). net.art: SUS ANTECEDENTES Y ACTUALIDAD EN LA COMUNIDAD VALENCIANA. *Navegando entre dos siglos (1978-2008). Nuevas aportaciones en torno a los últimos 30 años del arte valenciano contemporáneo*. 186-207. DE LA CALLE, ROMÁN (Ed.). Valencia: Real Academia de Bellas Artes de San Carlos, 2015.

CASARES, NILÓ. (2015c). *Valija diplomática low cost. Low Cost Diplomatic Bag*. Valencia: Ediciones del comisario, 2015.

CASARES, NILÓ. (2017). Pero y esto qué es. *En los márgenes de la ciudad, del arte y de la crítica*. 373-383. BIEDERMANN, ANNA, LÁZARO SEBASTIAN, FRANCISCO JAVIER & SANZ FERRERUELA, FERNANDO (Ed.). Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2017.

CASARES, NILO. (2019). El arte poscontemporáneo linda al este con la flat-screen y al oeste con la Flat Ontology. 32-44. ANIAV (Ed.). València: UPV, 2019. <https://doi.org/10.4995/aniav.2019.10048>

CORDEIRO, WALDEMAR. (1969). "Computer plotter art." *Documents of 20th-century Latin American and Latino Art. A DIGITAL ARCHIVE AND PUBLICATIONS PROJECT AT THE MUSEUM OF FINE ARTS, HOUSTON*: <https://icaadocs.mfah.org/>. Consultado en línea, 12/09/2021.

ČOSIĆ, VUK. (1997). "documenta x." http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/english/frm_home.htm. Consultado en línea, 12/09/21.

FLUSSER, VILÉM. (1998). *Filosofia da caixa preta. Ensaio sobre a fotografia. Para uma filosofia da técnica*. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1998.

FRANÇA, JOSÉ-AUGUSTO. (1974). *almada. O PORTUGUÊS SEM MESTRE*. Lisboa: ESTÚDIOS COR, 1974.

HIMANEN, PEKKA. (2001). *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Traducido por MELER ORTÍ, FERRAN (2002). Barcelona: Destino, 2002.

LAPOSKY, BEN. (1953). *OSCILLONS. ELECTRONIC ABSTRACTIONS*. Cherokee, Iowa: Ben F Laposky, 1953.

MANOVICH, LEV. (2001). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Traducido por FONTRÓDONA, OSCAR (2005). Barcelona: Paidós, 2005.

MARTEL, FRÉDÉRIC. (2014). *SMART. Internt(s): La investigación*. Traducido por PETIT FONTSERÈ, NÚRIA (2014). Madrid: Taurus, 2014.

MELLO, CHRISTINE. (2008). *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.

MING, WU. (2000). *Esta revolución no tiene rostro. Escritos sobre literatura, catástrofes y mitopoiesis*. Traducido por ROMERO, HUGO, RODRÍGUEZ MARTORELL, ALBERTINA & SÁNCHEZ, RAÚL (2002). Madrid: Acuarela libros, 2002.

NEGRI, TONI. (1998). *Arte y multitud. Ocho cartas*. Traducido por SÁNCHEZ, RAÚL (2000). Madrid: Trotta, 2000.

PADÍN, CLEMENTE. (2011). El arte correo y el Networking. *Escáner cultural. 12 años*. 73-78. ARANDA, YTO (Ed.). Santiago de Chile: Escáner Cultural, 2011.

PÉREZ ORNIA, JOSÉ RAMÓN. (1991). *El arte del vídeo. Introducción a la historia del vídeo experimental*. Barcelona: RTVE y Ediciones del Serbal, 1991.

QUARANTA, DOMENICO. (2005). La leggenda della net.art. *Connessioni Leggendarie*. 8-10. LAMPÒ, LUCA (Ed.). Milano: Fondazione Adolfo Pini, 2005.

QUARANTA, DOMENICO. (2006). *Eva and Franco Mattes*. Brescia, Italia: Fabio Paris Editions, 2006.

QUARANTA, DOMENICO. (2010). *media, new media, postmedia*. Milano, Italia: postmediabooks, 2010.

REUNIÓN DE OVEJAS ELÉCTRICAS, R.O.E. (2006). *Ciberactivismo. Sobre los usos políticos y sociales de la red*. Barcelona: Virus Editorial, 2006.

RHEINGOLD, HOWARD. (2002). MULTITUDES INTELIGENTES. *La próxima revolución social*. Traducido por PINO MORENO, MARTA (2004). Barcelona: Gedisa, 2004.

ROMANO, GUSTAVO. "hyperbody." *netescopio*. <http://netescopio.meiac.es/obra.php?id=8>. Consultado en línea, 12/09/2021.

ROMANO, GUSTAVO. (2008). *Net Art D.I. Desmontajes*. Badajoz: MEIAC, 2008.

ROSSI, ELENA GIULLIA. (2003). *ARCHEONET. Viaggio nella storia della net/web art e suo ingresso negli spazi dei musei tradizionali*. Firenze, Italia: Lalli Editore, 2003.

SAINSBURY, ALEX. (2009). *Ray Johnson: Please Add to & Return*. SAINSBURY, ALEX & MARTÍNEZ, CHUS (Ed.). Barcelona: MACBA, 2009.

SHULGIN, ALEXEI. (1997). "nettime: Net. Art - the origin." <https://nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-9703/msg00094.html>. Consultado en línea, 12/09/2021.

SICHEL, BERTA. (2006). *Primera generación. Arte e imagen en movimiento, 1963-1986*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2006.

SNOW, CHARLES PERCY. (1959, 1964). *Las dos culturas y un segundo enfoque. Versión ampliada de Las dos culturas y la revolución científica*. Traducido por MASÓ, SALUSTIANO (1977). Madrid: Alianza Editorial, 1977.

VARIOS. (1969). *Cybernetic Serendipity. The computer and the arts*. REICHARDT, JASIA (Ed.). New York: Frederick A. Praeger Inc., 1969.

VARIOS. (1992). *MUNTADAS. TRABAJOS RECIENTES y MEDIA STADIUM*. TODOLÍ, VICENTE (Ed.). Valencia: IVAM, 1992.

VARIOS. (1996). *PROCESOS. Cultura y nuevas tecnologías*. SANTIAGO, TERESA (Ed.). Madrid: Ministerio de Cultura, 1996.

VARIOS. (2003). *General Idea Editions 1967 - 1995*. FISCHER, BARBARA (Ed.). Toronto, Canada: Blackwood Gallery. University of Toronto at Mississauga, 2003.

VARIOS. (2004a). *GALERÍA METROPOLITANA. 1998 - 2004...*. SAAVEDRA, ANA MARÍA & ALARCÓN, LUIS (Ed.). Santiago de Chile: GALERÍA METROPOLITANA, 2004.

VARIOS. (2004b). *Internet, hackers y software libre*. GRADIN, CARLOS (Ed.). Buenos Aires: editora fantasma, 2004.

VARIOS. (2004c). *Ready to Shoot. Fernsehallerie Gerry Schum. videogalerie schum*. GROOTS, ULRIKE, HESS, BARBARA & WEBERS, URSULA (Ed.). Gent: Snoeck-Ducaju & Zoon NV, 2004.

VARIOS. (2006). *GAMESCENES. Art in the Age of Videogames*. BITTANTI, MATTEO & QUARANTA, DOMENICO (Ed.). Traducido por CARRUTHERS, ANNA, DENICOLAI, SILVIA & SCOTT, JEREMY. Milano, Italia: JOHAN & LEVI EDITORS, 2006.

VARIOS. (2007a). *ANT FARM REDUX*. BRAYER, MARIE-ANGE, CYRIAQUE, EMMANUEL & BELLÉ, SOPHIE (Ed.). Orleans, France: FRAC Centre & Éditions HYX, 2007.

VARIOS. (2007b). *bit international. [Nove] tendencije - Computer und visuelle Forschung. Zagerb 1961-1973*. FRITZ, DARKO (Ed.). Graz, Austria: Neue Galerie Graz, 2007.

VARIOS. (2007c). *La era de la discrepancia. Arte y cultura visual en México. 1968-1997*. DEBROISE, OLIVIER (Ed.). México: MUSEO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS Y ARTE, 2007.

VARIOS. (2008a). *Gazira Babeli*. QUARANTA, DOMENICO (Ed.). Traducido por CARRUTHERS, ANNA ROSEMARY & QUARANTA, DOMENICO (2008). Brescia, Italia: Fabio Paris Editions, 2008.

VARIOS. (2008b). *Historia crítica del video argentino*. LA FERLA, JORGE (Ed.). Buenos Aires: MALBA, Fundación Costantini & Fundación Telefónica, 2008.

VARIOS. (2008c). *HOLY FIRE. Art of the digital age*. BERNARND, YVES & QUARANTA, DOMENICO (Ed.). Traducido por ANTOINE, YANNICK, BERNARD, YVES, CARRUTHERS, ANNA ROSEMARY (2008). Brescia, Italia: Fabio Paris Editions, 2008.

VARIOS. (2008d). *Sabotaje en la máquina abstracta. Gustavo Romano*. BONET, EUGENI (Ed.). Badajoz: MEIAC, 2008.

VARIOS. (2009). *EVA AND FRANCO MATTES*. NASON, GABRIELE & MOSCATELLI, FILOMENA (Ed.). Milano, Italia: CHARTA, 2009.

VARIOS. (2011). *UNA TEORÍA DEL ARTE desde América Latina*. JIMÉNEZ, JOSÉ (Ed.). Madrid: MEIAC/Turner, 2011.

VARIOS. (2012). *(READY) MEDIA. HACIA UNA ARQUEOLOGÍA DE LOS MEDIOS Y LA INVENCIÓN EN MÉXICO*. JASSO, KARLA & GARZA USABIAGA, DANIEL (Ed.). México: Laboratorio de Arte Alameda-Instituto Nacional de Bellas Artes-CONACULTA, 2012.

VARIOS. (2014). *POLA WEISS. LA TV TE VE*. ÁLVAREZ ROMERO, EKATERINA (Ed.). México, D.F.: MUAC, 2014.

VARIOS. (2017). *José Almada Negreiros. Uma maneira de ser moderno*. PINTO DOS SANTOS, MARIANA & VASCONCELOS, ANA (Ed.). Traducido por PIRES CABRAL, RUI. Lisboa: Museu Caluste Gulbenkian, 2017.

VARIOS. (2021). *Abraham Palatnik. A reinvenção da pintura*. SCOVIN, FELIPE & TJABBES, PIETER (Ed.). Belo Horizonte: Centro Cultural Banco do Brasil, 2021.

VEÀ, ANDREU. (2013). *Cómo creamos internet*. Barcelona: Península, 2013.

WIKIPEDIA. "Second Life." https://es.wikipedia.org/wiki/Second_Life. Consultado en línea, 12/09/2021.

ZAFRA, REMEDIOS. (2005). *Netianas. N(h)acer mujer en Internet*. Madrid: Lengua de Trapo, 2005.

ZAFRA, REMEDIOS. (2015). *Ojos y capital*. Bilbao: consonni, 2015.

ZERBARINI, MARINA, ET AL. (2014). *RADIOGRAFÍA DEL NET ART LATINO. Vitalidad creativa en riesgo de extinción*. Buenos Aires, Argentina: Dunker, 2014.

ZIELINSKI, SIEGFRIED. (2007). *Genealogías, visión, escucha y comunicación*. BURBANQ, ANDRÉS (Ed.). Traducido por ELVIRA ROCHA, INÉS, VERGARA, NELSON, FRANK, ANELIE, BERNAL, MARÍA CLARA, AGUILAR, ANANAY & GONZÁLEZ, FELIPE (2007). Bogotá: Universidad de los Andes, 2007.

ZIELINSKI, SIEGFRIED. (2011). *Arqueología de los medios. Hacia el tiempo profundo de la visión y de la audición técnica*. Traducido por MORENO-HOFFMANN, ÁLVARO (2007). Bogotá: Universidad de los Andes, 2011.

NOTES FINALS

FINALS

1. "El *networking*, l'art postal o el *mail art* actualitzat és l'art alternatiu que posa l'accent en la comunicació. La comunicació és el seu missatge. El *network* emfatitza l'art com a producte de comunicació, fruit del treball humà i com a trama de relacions entre els comunicadors, units en la xarxa, el circuit que els permet la interconnexió. Com la xarxa de computadores, sense central única, en la qual cada *networker* (artista en la xarxa) actua com una centraleta de reciclatge i creació de comunicació. Els canvis en l'art postal es van operar en virtut dels descobriments constants de la tecnologia de la comunicació i de la impressió i el resguard d'imatges i textos, que no han impedit que el moviment continuara i cresquera. Encara que no es tracta de la computadora o d'una altra manera de reproducció o producció tecnològica d'informació, a la manera d'un pinzell o un llapis, sinó de la reproducció de processos d'ordenació, emmagatzematge, reciclatge i creació d'informació [...] (PADÍN: 77). Ens informen sobre Ray Johnson, fundador de l'art postal: "Si la primera generació d'artistes postals tenia relació amb Fluxus, la segona era més diversa. S'hi trobava, per exemple, General Idea, grup que va fundar *FILE Magazine*, publicació que denunciava les fotocòpies que van caracteritzar bona part de l'activitat de l'art postal durant els setanta, i els va anomenar *quick kopy krap* ('còpia ràpida de merda'). Però Johnson es va passar amb èxit a la fotocòpia, com a extensió de la litografia òfset que havia començat a aplicar a final dels cinquanta als seus dissenys per a la publicitat. L'any 1977 va llogar una fotocopiadora Minolta gràcies a una beca del National Endowment for the Arts, que li va permetre incrementar la difusió de la seva obra. Utilitzava fulls de la mida de 'paper de carta' (l'equivalent nord-americà al DIN A4) per difondre amb un disseny exquisit la intersecció de la seva imaginació amb la cultura popular." (SAINSBURY: 36). Citat en català en l'original.

2. En un temps en què la publicitat exaltava la primera càmera de vídeo portàtil com la millor extensió dels nostres sentits més elevats: "Portable video is portable perception. With our electronic eyes and ears we can observe an event from a distance or merge wholly within it, creating a moving kaleidoscope of vision and sound." (BENSINGER: en línia).

3. Com que ningú es posa d'acord sobre els orígens del videoart, deixo al lector triar-ne la data de naixement. «El vídeo com a pràctica artística al Brasil es va originar en 1956, a causa de les intervencions mediàtiques i els gestos performatius de l'artista Flávio de Carvalho (1899-1973) en la televisió brasilera. Investigadors com Eduardo Kac i Rui Moreira Leite relaten les presentacions de Flávio Carvalho en tertúlies amb l'actor Paulo Autran i l'actriu Tânia Carrero, conegudes com a Experiência social número 3, en què l'artista va sorprendre la ciutat de São Paulo mostrant en la televisió la "roba del futur", o el vestit del "new look", segons va informar el periòdic *Diário de São Paulo* del 19 d'octubre de 1956.» (MELLO: 77). Citat en portugués en l'original.

"El 30 de novembre de 1956 s'utilitza per primera vegada el magnetoscopi en el telenotícies de *Douglas Edwards and The News* de la CBS per a transmetre'l en diferit amb un desfasament de tres hores entre Nova York i la costa oest. Acaba, amb l'aparició del magnetoscopi, una primera època de la televisió, fundada en les transmissions en directe i en el suport cinematogràfic." (PÉREZ ORNIA: 15).

"El vídeo, com a tecnologia i suport d'ús popular, com a mitjà que es diversifica de la indústria televisiva, naix en el cor de la dècada dels seixanta. [...]

El primer magnetoscopi es va vendre als Estats Units en 1965 al preu de 1.900 dòlars, vint vegades més barat que el gravador més econòmic de televisió. [...]

L'acta de naixement del vídeo de creació —batejat més tard amb el nom de "videoart"— s'atorga, com havia ocorregut a París amb el cinema, en un cafè de Nova York [...]. Paik grava el 4 d'octubre de 1965, des d'un taxi, la visita de Pau VI a la catedral de Sant Patrici i, a la nit, exhibeix la cinta en el cafè Go-Go." (PÉREZ ORNIA: 17).

"1963 és un any clau en la història del vídeo. En 1963 l'aïllat a l'art estatunidenc s'enfrontava per primera vegada a una instal·lació espacial realitzada amb monitors de televisió: es tractava de *La TV Décollage*, de Wolf Vostell, a la Smolin Gallery de Nova York." (SICHEL: 21).

"Així, encara que alguns crítics localitzen les primeres obres videogràfiques en els experiments televisius realitzats per Ernie Kovacs a principi dels anys cinquanta, i estableixen la seua continuïtat amb els treballs de Karl Otto Götz i Nicholas Schöffer, tots coincideixen que va ser Paik el primer artista que va iniciar una tasca d'experimentació continuada i representativa en aquest camp.

En el període comprés entre 1963 i 1964, es va dedicar a experimentar amb les tècniques bàsiques de manipulació televisiva en col·laboració amb Hideo Uchida, president de la Uchida Radi Research Institute de Tòquio, i Shuya Abe, un enginyer electrònic. Aquestes investigacions van donar com a resultat els *13 Distorted TV* (1963), o "televisors reparats", uns aparells exposats a manera d'instal·lació que es caracteritzaven per les distorsions produïdes en la imatge amb generadors d'ones, imants, micròfons, amplificadors..." (BAIGORRI, 2004: 121).

4. Com a origen del terme art en xarxa utilitzat per mi, sempre se cita aquest correu electrònic, del qual tots desconfiem sobre la seua veracitat.

"I feel it's time now to give a light on the origin of the term -'net-art'. Actually, it's a readymade. In December 1995 Vuk Cosic got a message, sent via anonymous mailer.

Because of incompatibility of software, the opened text appeared to be practically unreadable ascii abracadabra. The only fragment of it that made any sense looked something like:

```
[...] J&g#\;Net. Art{-&s} [...]
Vuk was very much amased and exited:
the net itself gave him a name for ac-
tivity he was involved in! He immedi-
ately started to use this term.
After few months he forwarded the mys-
terious message to Igor Markovic, who
managed to correctly decode it. The
text appeared to be pretty controversial
and vague manifesto in which it's au-
thor blamed traditional art institutions
in all possible sins and declared free-
dom of self-expression and independence
for an artist on the Internet.
The part of the text with above men-
tioned fragment so strangely converted
by Vuk's software was (quotation by
memory):
```

"All this becomes possible only with emergence of the Net. Art as a notion becomes obsolete...", etc." (SHULGIN: en línia). Citat en anglés en l'original. Però, a què al·ludeix aquest terme, "[...] fa referència a les obres creades per a Internet que exploten al màxim l'especificitat del mitjà: el seu potencial de comunicació i la interacció amb l'usuari i la seua capacitat per a crear continguts a partir d'estructures complexes que enllacen imatges, textos i sons. Són treballs que utilitzen simultàniament el potencial de la xarxa com a espai d'exposició i com a mitjà de creació. Es caracteritzen per la seua capacitat de risc i innovació i pel seu interès per explorar —i de vegades traspassar— els límits ètics, polítics i tecnològics de la xarxa." (BAIGORRI & CILLERUELO: 11).

5. La literatura que usem a Espanya assenyala com a primera exposició d'art cibernetic *Cibernetic serendipity. The computer and the arts*, Londres, 1966 (REICHARDT: *passim*). No obstant això, la realitat és molt diferent, perquè la primera exposició d'aquest tipus va tindre lloc a Zagreb (antiga Iugoslàvia), sota el títol genèric de

BIT International. [Nove] Tendencije Kompjuteri i vizualna istraživanja, en 1961 (FRITZ: *passim*). D'igual manera, depenent de quina comprensió tinguem de la tecnologia, ens decidirem per afirmar que la primera obra electrònica la desenvolupa Ben Laposky en 1953 (LAPOSKY: *passim*) o acceptarem que l'obra d'Abraham Palatnik, *Aparelho cinecromático* (1951), seria una forma precària d'art computacional:

«Com recorda Camillo Osorio, el primer *Aparelho cinecromático* — el de la Biennal de São Paulo— va ser construït desmuntant un ventilador i apropiant-se del seu motor.

És important destacar que les formes, els colors i les llums que s'expandeixen en l'espai no són arbitraris, hi ha un diàleg amb l'atzar. En el cas de l'*Aparelho cinecromático*, Palatnik va dibuixar amb un bolígraf el registre de la transferència del comandament manual a la placa d'execució dels temps i seqüències de cada focus lluminós d'un cromatisme dinàmic. Aquest tauler o comandament, que s'assembla a la CPU d'un ordinador, com tots els elements de la seua obra, va ser dissenyat per l'artista de manera artesanal, i és a través d'aquest que es realitzen les combinacions i moviments dels jocs de llums, sense la posterior interferència de l'artista i de manera aleatòria.» (SCOVIN & TJABBES: 21). Citat en portugués en l'original.

6. Second Life (abreujat SL, en valencià Segona Vida) és una comunitat virtual llançada al juny de 2003, desenvolupada per Linden Lab, a la qual es pot accedir gratuïtament des d'Internet. Els seus usuaris, coneguts com a "residents", poden accedir a SL mitjançant l'ús d'un dels múltiples programes d'interfície anomenats *viewers* (visors), els quals els permeten interaccionar entre ells mitjançant un avatar, un personatge de representació vicària. Els residents poden així explorar el món virtual, interaccionar amb altres residents, establir relacions socials, participar en diverses activitats tan individuals com en grup

i crear i comerciar propietat virtual i oferir serveis entre ells. SL està destinat a majors de 18 anys. (WIKIPEDIA: en línia).

El lloc oficial és <https://www.secondlife.com>.

Entre els artistes que més han espremut les possibilitats creatives de Second Life sobreix Gazira Babeli, actiu fins al 2010, que es presenta com a avatar i la producció del qual es pot visitar en <http://gazirababeli.com>. Alexei Shulgin, membre de la patrística de l'art en xarxa, va dir en 2011: "Gazira Babeli as a whole and "Come Together" in particular are among the most important art projects of the last decade."

7. "La manera originària en què l'obra d'art va quedar integrada en la tradició va ser a través del culte: les primeres obres van naixer al servei del ritu, primer màgic i després religiós. I és de summa importància que aquesta associació, en l'existència de l'obra, entre la seua aura i la seua funció ritual no es desfaça."

I en la nota 7 al peu del text, afeg: "Definir l'"aura" com "l'aparició única de la llunyania, per pròxima que siga", és significar el valor cultural de l'obra d'art en termes de percepció espaciotemporal. La llunyania s'oposa a la proximitat. La llunyania essencialment és inaproximable. De fet, la inacessibilitat és una qualitat principal de la imatge cultural. Per la seua mateixa naturalesa és una "llunyania, per més pròxima que puga trobar-se". La proximitat que es pot obtenir de la seua matèria no desfà la seua llunyania, pròpia de la seua mateixa manifestació." (BENJAMIN: 20).

Qualsevol lector familiaritzat amb la filosofia alemanya comprén a l'instant la nostàlgia hegeliana que destil·la el fragment, i incorre en el mateix error en què va caure Hegel quan no va comprendre que la pèrdua del valor cultural de l'obra d'art la dota d'una autonomia que li permetrà ingressar en les avantguardes posteriors.

Aquesta malaltia, també marxista, la tornem a trobar en NEGRI: 16): "No-

més la repetició dels mateixos llocs comuns del *general intellect* ens permet aferrar, en la sobreabundància de món del context sensible —sempre canviant i potencial—, la singularitat i la 'unicitat sense aura' de les multiplicitats mundanes."

No ocorre així amb una autora que ha sabut polsar bé l'art de hui:

"Tagging is a form of social networking refinement, and gives the possibility to create a plural and extended conscience. In these forms of connectivity I see a resurrection of the aura, intended as that tactile but unperceivable halo, created by the informational connections of each and every one of us, such as our sentimental and personal bonds and our friendships, which are all organised in a whole and extended fashion - a web of relations which represents how we relate to the world and what we have shared so far.

The artist becomes a networker and creates possibilities for exchange between people who become a part of the conceived network, which means to open up the idea of aura to all possible connections, which may come about in that network. The aura of a person connected in a professional and friendly information net system represents the communicability of that person and the interconnection of all his or her bonds. For example, our computer, our mobile phone, also contain the aura of our cohabitation in this world, consisting of the messages we send and receive, the list of friends or acquaintances in our address book, files we have saved and archived, the configuration of the system we have created, etc. This web belongs to us personally, and makes us a part of a community that reunites in hyper-cognitive systems in the information-sphere. It is part of our digital persona, although much of that escapes our control entirely." (BAZZICHELLI: 15). Citat en anglés en l'original.

"The artist is the designer of a work that "isn't" in a concrete materiality and doesn't manifest itself without a user. Through their interactivity with the work, it evolves metamorphically

performing the generative project, and the artist, from single author, becomes process activator, while the user becomes co-author of these processes. Indeed, on the one hand the artist entrusts the description of his mental model to the immaterial support of software and on the other hand entrusts creation of the work to the user through interactivity with the environment that has been created (Cremaschi, 1997)." (Ibídem: 93). Citat en anglés en l'original.

8. Cride l'atenció del lector per a recordar-li que el mateix autor va realitzar en 1989 l'obra *Video is television?*, amb molta posterioritat al fet que la documenta B (1977) declarara morta la relació entre el vídeo i la televisió sota el lema *VT ≠ TV* (*videotape is not the shame as TV*), arran de la desaparició de la TV gallery Fernsehgalerie Gerry Schum. "How might television, its broad public appeal, be used as an artistic medium to further democratise the way art is received? This question formed the point of departure for the conception of the TV gallery Fernsehgalerie Gerry Schum in 1968. The idea not to film documentaries about artists but to develop works of art especially for the medium of television arose against the backdrop of the artistic tendencies emerging at the time such as Concept and Process Art, Land Art and Arte Povera - trends which strove to go beyond the traditional genre borders of sculpture and painting." (GROOS, HESS & WEBERS: 6). El telespectador espanyol va poder conèixer una experiència semblant amb el programa realitzat per a RTVE per Alejandro Vallejo, *El arte del vídeo* (1991).

9. Aquesta és la seqüència que condueix a la Internet actual de masses:

1. Primera transmissió d'un paquet per ARPAnet entre SRI i UCLA el 29 d'octubre de 1969, 22.15 h.

2. Primers quatre nodes d'ARPAnet a punt, el 4 de desembre de 1969: UCLA, SRI, Utah.

3. Primer experiment privat de creació d'una "Internet" (1975). PARC inter-

connecta diverses de les seues acabadures d'inventar Ethernets, amb ARPAnet, PRnet i altres a través de PUP.

4. Primer experiment públic creant una *internet* (22-11-1977) quan van unir tres xarxes ARPAnet (Cerf), SATnet (Kahn, Spilling, Kirstein) i PRnet (Nielson) mitjançant TCP." (VEÀ: 7).

La seua evolució és sabuda per tots.

10. "Més que centrar-nos en categories conegudes, com ara la interactivitat o l'hipermèdia, suggerirem una llista diferent, que redueix tots els principis dels nous mitjans a cinc: la representació numèrica, la modularitat, l'automatització, la variabilitat i la transcodificació cultural." (MANOVICH: 65).

No obstant això, altres autors, més que referir-se als nous mitjans o a l'art dels nous mitjans o l'art neomultimèdia, prefereixen referir-se a l'art a través dels mitjans, com ZIELINSKI, 2011: 356-357, quan analitza l'obra de l'artista nord-americà Perry Hoberman.

11. Convide el lector a visitar CANAS & GONZÁLEZ TARDÓN.

12. Ací és necessari matisar el mal ús del concepte de *hacker*. La gent considera els *hackers*, que la premsa sempre escriu així per més que la grafia estiga espanyolitzada, els considera, dic, delinqüents perillosos que assalten servidors i dominis per on passen, com si foren uns butroners que s'infilten i fan forats en els algorismes de seguretat o aprofiten els que van quedar tancats malament, però aquest qualificatiu ha de ser referit amb el nom de pirates, perquè els pirates només poden ser reconeguts per: "[...] la seua defensa de la llibertat d'expressió i la privacitat, el món *hacker* es mostra quasi sempre descentralitzat. A més de l'EFE [Electronic Frontier Foundation], hi ha molts grups de *hackers* compromesos en una activitat similar." (HIMANEN: 107).

13. Per a comprendre l'abast que va tindre això, abans de les sentines socials (SS), que és com anomenen les

xarxes socials des de fa molt, servisca aquest passatge: "Un dels aspectes més atractius del ciberespai social és la manera en què es comparteix informació útil en les comunitats virtuals. Recordo l'emoció que vaig sentir en els anys huitanta quan l'inesgotable tema de conversa titulat "Experts on the well" va induir membres de Well, una comunitat virtual formada per milers d'usuaris, a competir per l'honor d'oferir les respostes més ràpides i precises a les qüestions plantejades per altres membres de la comunitat." (RHEINGOLD: 141).

14. Traducció realitzada per Víctor Puig.

15. En el seu lloc encara podem trobar un enllaç a la documenta X (1997), per al qual la cap de comissaris, Catherine David, va encarregar Simon Lamunière el comissariat d'una secció d'art en xarxa que va comptar amb la presència del mateix Cosic, juntament amb altres precursors. No obstant això, aquesta no és la primera vegada que l'art en xarxa té presència museística o institucional, ja que la va tindre "All'inizio degli anni '90 el Smithsonian Institute a Washington D. C. ha lanciato la prima mostra online, *The white collection of American crafts*, presentata e prodotta dal National Museum of American Art." (ROSSI: 34).

16. «Les avantguardes històriques han aïnat pacientment les armes de la mitificació, i han aconseguit construir castells molt sòlids sobre fonaments fets d'aire: es pensa en Arthur Cravan, el performer anàrquic del dadaisme, o en Jacques Vaché, llegenda pòstuma construïda pels surrealistes sobre la base d'un epistolari. Les avantguardes tenen també el mèrit d'haver traslladat la llegenda del nivell individual del "geni" al nivell col·lectiu de la situació de grup, la qual cosa confereix al relat llegendari una coherència inatacable. El dadaisme és, en aquest sentit, un cas emblemàtic: les construccions narra-

tives se superposen, s'encreuen, es contradiuen, però la veritat històrica que oculten es manté intangible. I va ser precisament això el que va transformar un xicotet grup d'esvalotadors que tenien poques novetats formals a oferir en l'avantguarda més disruptiva del segle XX. D'altra banda, en tractar el dadaisme deixant de costat la superestructura llegendària que va crear seria una sofisticació il·legítima: la mitopoiesi és part integrant de l'obra, i una no existeix sense l'altra. Si fora un teòric més racional, aventuraria que la construcció llegendària es converteix en una necessitat en el moment en què l'obra d'art perd la seva "aura": l'alternativa és la seva transformació en un mer objecte de consum, desproveït de tot valor afegit.

Al llarg del segle XX, la mitopoiesi es va convertir en l'estratègia de tots aquells moviments que s'oposaven a l'altre gran mecanisme de legitimació de l'art despullat de la seva aura: l'oferit pel Mercat i el Museu. I curiosament, a mesura que es perfeccionaven les seues eines, s'afonava cada vegada més en el subterrani, dibuixant una paràbola que portava del dadaisme al FLUXUS, al situacionisme, al punk, al neoisme, a Luther Blissett. I això mentre l'art contemporani es tornava cada vegada més prosaica, i incapaç de generar superestructures. L'Art Jove Britànic n'és l'excepció que confirma la regla: una llegenda dèbil, construïda sobre l'estereotip de la joventut "lletja, bruta i dolenta" per un publicista intel·ligent per a donar suport a una estratègia econòmica precisa.

Tot això ve a dir que quan un petit grup d'artistes de tot el món va començar a experimentar amb la Xarxa a principis dels noranta, es trobaven en les condicions òptimes per a construir una llegenda. Els van explotar. I va donar lloc al major renou artístic del segle XX. L'art en xarxa, efectivament.» (QUARANTA, 2005: 8). Citat en italià en l'original.

17. El lector ha de comprendre que la progressió dels sistemes operatius dels computadors, o de les diverses eines de navegació i visualització, pateixen canvis d'acord amb els temps. Sempre que entre en el lavabo d'un bar arcaic em sorprén que l'interruptor de la llum siga de baquelita, la tassa turca i per a tirar de la cisterna hages d'emular Tarzan "dels micos", sense la seva selva. Si el lavabo és una mica més modern, el vàter ja no és turc i et llimites a prémer un botó per a activar la cisterna, té dues aixetes per a l'aigua, entre les quals mai pots triar, i l'interruptor és de falca. Si és més avançat, en alguns casos, ja et saluda encenent la llum en entrar i amb altres progressos com ara soltar l'aigua quan acabes i fins i tot eixugar-te les mans al vent.

Perquè, de la mateixa manera ocorre amb els ordinadors i les obres de l'art en xarxa, el temps passa i, o no funcionen, o no saps com posar-les en marxa.

18. Aquesta representació cinematogràfica de l'assassinat del president Kennedy, amb Doug Hall en el paper del president, Michels en el de Jackie i Procter, com a agent del Servei Secret, es considera una obra mestra dels inicis del videoart. És una reflexió profunda sobre la substitució de l'experiència i la memòria reals per la versió dels mitjans de comunicació.» (BRAYER, CYRIAQUE & BELLÉ: 160). Citat en francès en l'original.

19. ROMANO: en línia.



OBRES EN EXPOSICIÓ
OBRAS EN EXPOSICIÓN











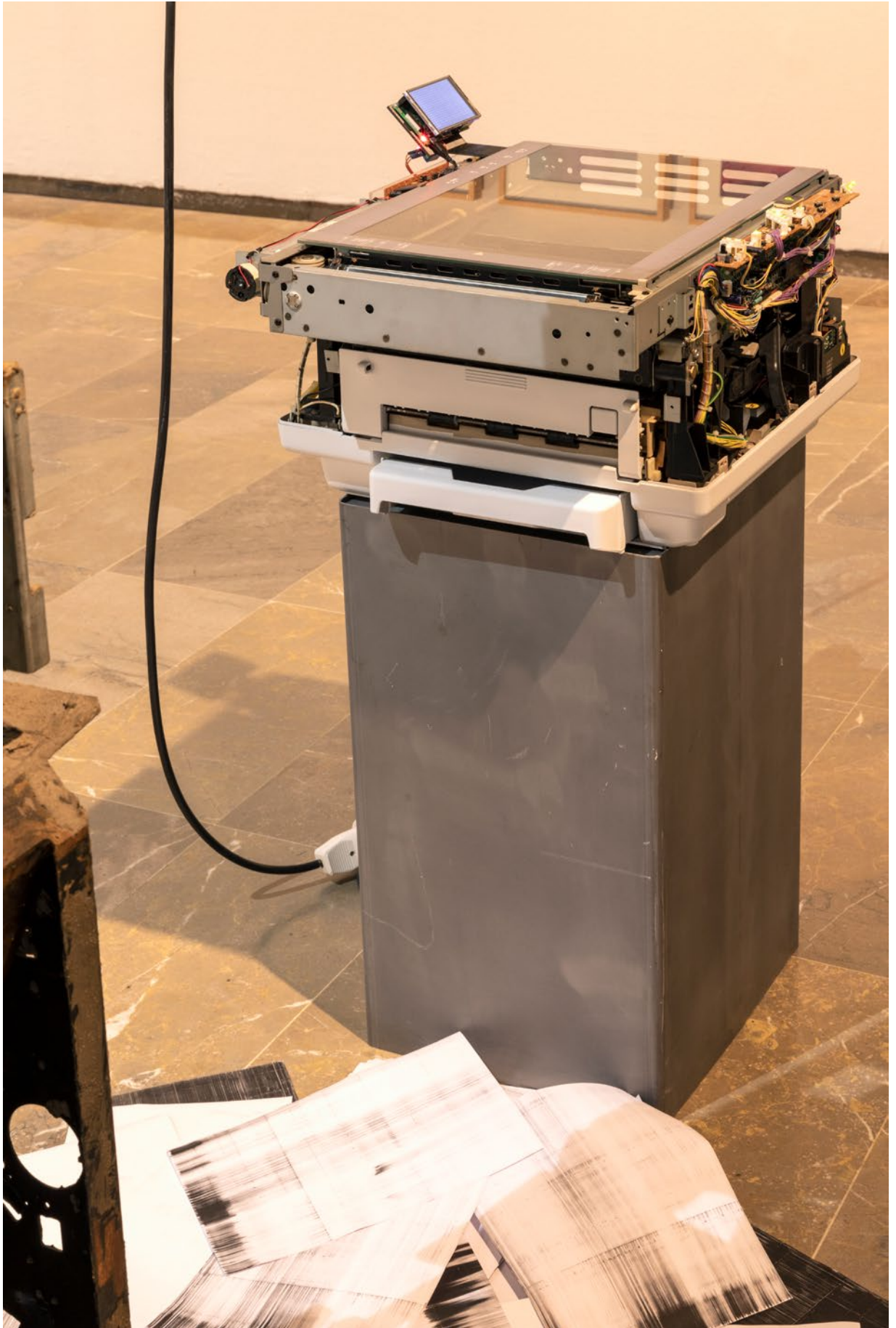




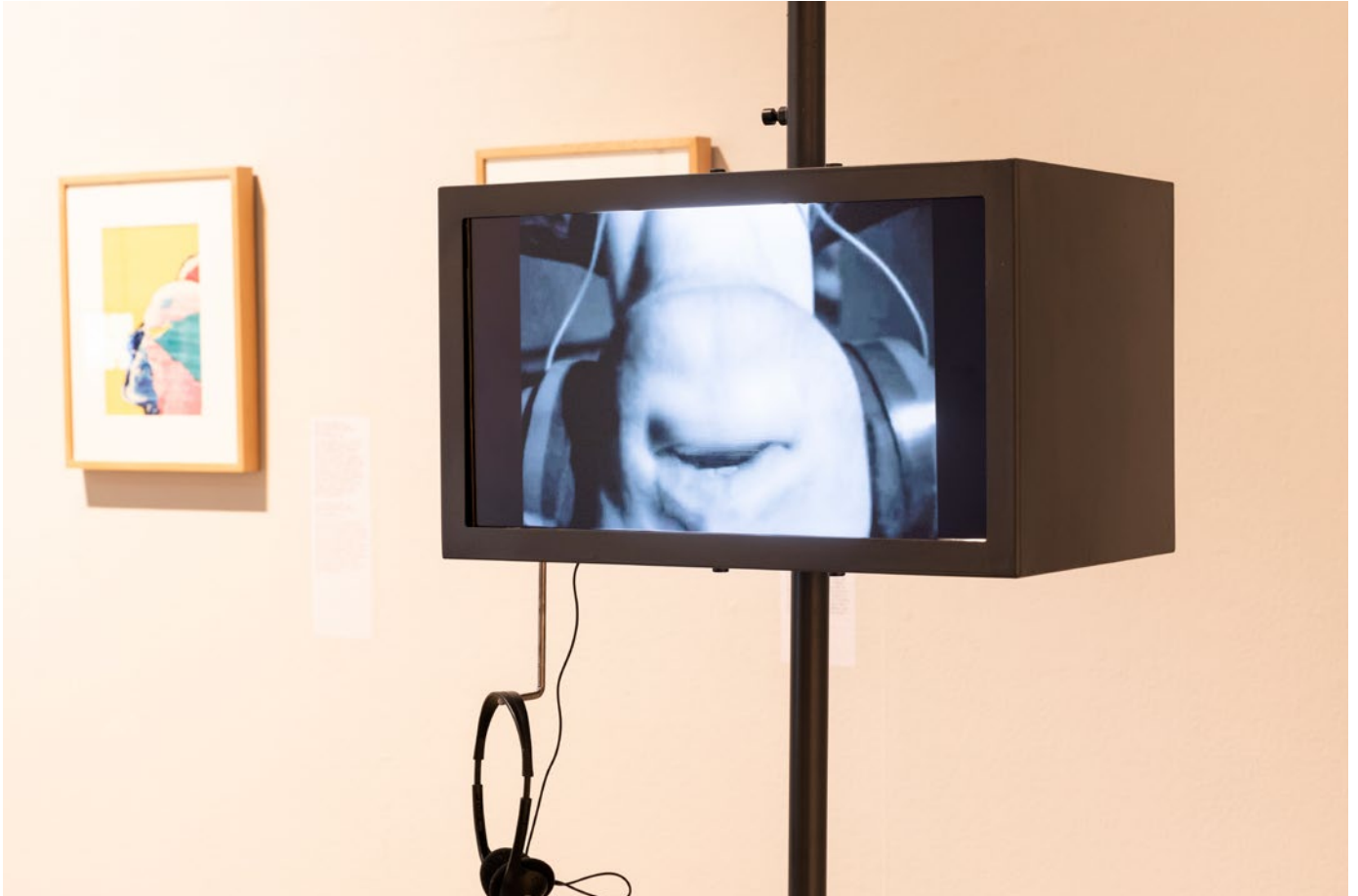










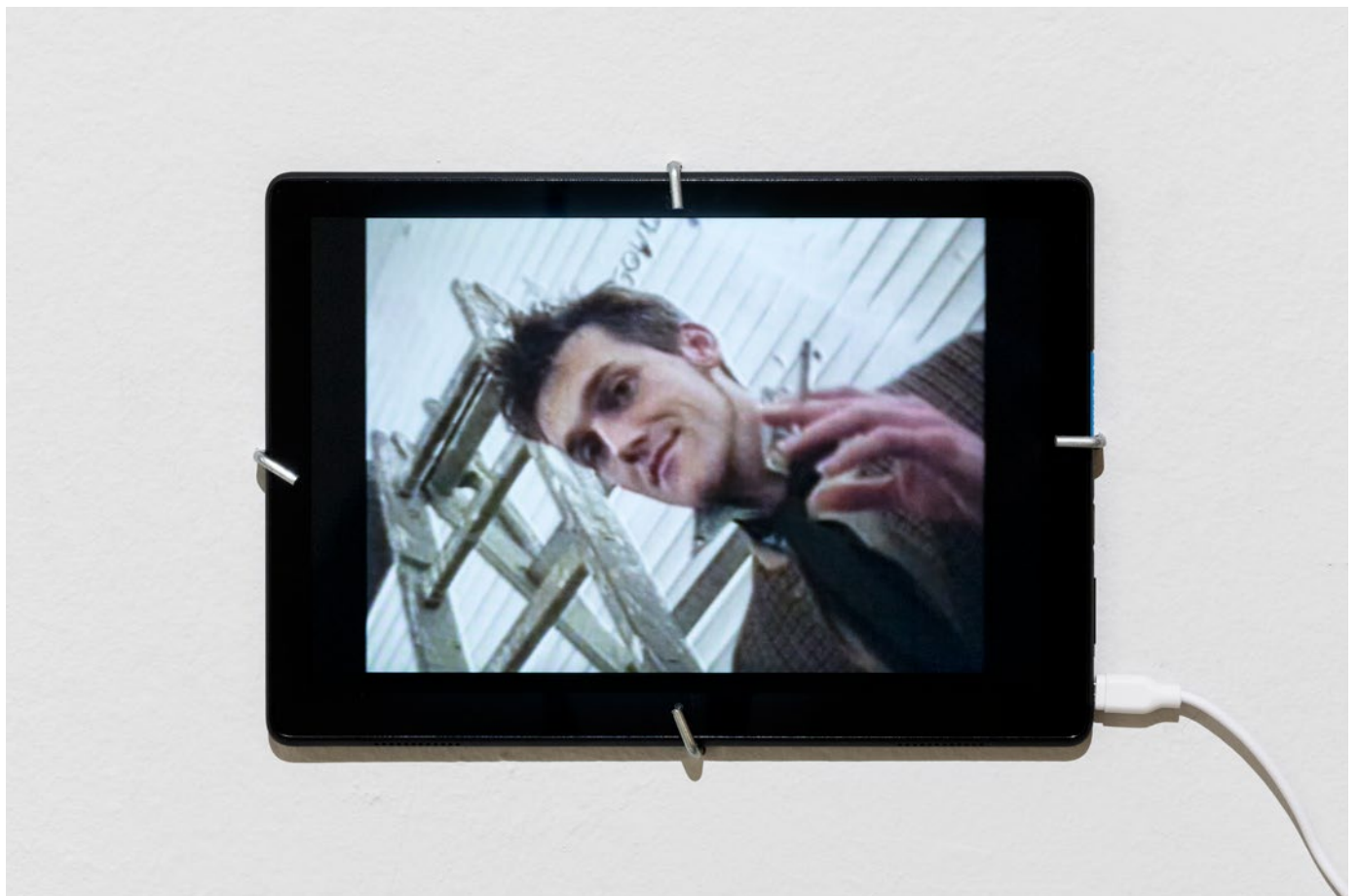










































ARTISTAS Y MÁQUINAS

Diálogos en el desarrollo
del arte digital



PRESENTACIÓN

José Ramón Alcalá

Esta exposición examina las relaciones entre el artista y las máquinas de representación y reproducción audiovisuales modernas.¹ Centra su análisis en los potenciales diálogos que surgen entre todas ellas, de manera yuxtapuesta, desde la década de los sesenta del siglo pasado hasta la actualidad. Sus imágenes estáticas y dinámicas, analógicas y digitales, físicas y virtuales, se confrontan entre sí, revelando las características intrínsecas de cada una y evidenciando las contaminaciones e influencias que todas tuvieron sobre todas.

La tesis con la que trabajan los comisarios conduce al visitante de la exposición a aquellos fascinantes momentos en los que los artistas se acercaron a las primeras máquinas audiovisuales de generación y reproducción automática e instantánea (fotocopiadoras, cámaras portátiles de vídeo y ordenadores gráficos personales), con la intención de reactivar los programas de las vanguardias artísticas, cuya misión principal consistía en poner en cuestionamiento los paradigmas tradicionales y dar forma concreta a las nuevas ideas, activadas a lo largo del siglo 20 por filósofos, escritores, artistas, científicos y pensadores en general.

El enfoque adoptado evita los tópicos, tanto del videoarte como del net.art, y se apunala sobre los avances realizados por los copy-artistas. En numerosas ocasiones, la vecindad temporal entre

¹ Entendemos por máquina de reproducción audiovisual moderna todo artificio tecnológico cuyo proceso de reproducción de las imágenes y de los sonidos es automático e instantáneo.

vídeo-artistas y copy-artistas es tanta que los podríamos haber situado indistintamente en uno u otro campo creativo, pero creemos que hoy, con un torrente desbordado de imágenes que habitan y circulan entre nuestros *smartphones*, resulta de mayor importancia descansar la mirada sobre las primeras contribuciones estáticas del copy art, que tuvieron el mismo calado que las coetáneas dinámicas del vídeo-arte y del arte computacional, y las por venir del net.art, un hijo bastardo de estos dos lenguajes artísticos previos y muy conceptuales en su espíritu y forma.

El propósito de esta exposición no es solo el de reparar este agravio histórico y cubrir así el vacío actual con razonamientos rigurosos, sino recuperar el relato general que perdimos por culpa de este lapsus, incorporando para la historia general del arte contemporáneo todas aquellas prácticas pioneras que hoy se engloban bajo el epígrafe generalista de Media Art histórico. La metodología empleada para ello pone la confianza en la agudeza del lector, proponiéndole una serie de diálogos entre distintas obras pertenecientes a los tres grandes lenguajes artísticos mediales pioneros. Obras que fueron creadas por sus artistas como materiales para la reflexión y la especulación en torno a los grandes ejes discursivos sobre los que trabajarán las prácticas artísticas de vanguardia durante la segunda mitad del siglo 20 hasta el periodo entre siglos. Para ello, los comisarios hemos “enfrentado” piezas de electrografía, videoarte y el arte digital más radical (el net.art) para que dialoguen entre ellas, tratando de hacer consciente al espectador de cómo un mismo tema, una misma reflexión, se va a formalizar de forma muy diversa en función del lenguaje que

lo modele (determinado por las particularidades específicas de la tecnología concreta que el artista hubiese optado por utilizar como herramienta, como medio). Tanto, que hasta época muy reciente se creyó que estos lenguajes y sus consiguientes movimientos artísticos eran islas sin conexión discursiva y conceptual alguna. Hoy –mediante operaciones historiográficas y curatoriales como la presente- sabemos que se trata más bien de archipiélagos interconectados entre sí –tal vez por capas no superficiales- que forman conjuntamente la cartografía común de la puesta en escena del nacimiento de la hegemónica cultura digital actual.

Para lograr nuestro propósito, hemos rastreado a conciencia los hitos más significativos de la historia del Media Art, localizando, seleccionando y consiguiendo incorporar a esta propuesta las piezas más representativas realizadas mediante estas tres grandes familias tecnologías que surgieron en la misma década de los años sesenta. Según nuestro criterio, se trata de algunas de las más bellas, más interesantes y seductoras, aquellas que, sin duda, no dejaron indiferente a nadie, a pesar de que siempre –hasta ahora- han permanecido ocultas a la opinión pública, siendo sólo conocidas por los expertos.

Este trabajo de investigación constituye por tanto también la oportunidad histórica de sacar de los almacenes de las colecciones públicas y privadas, poniéndolas en valor, a otras obras maestras del periodo entre siglos del cambio de milenio todavía desconocidas por aficionados y expertos, pero que sin duda explican como ejemplos inigualables los profundos cambios de paradigma que dieron lugar a la construcción y desarrollo de la cultura digital actual.

Los diálogos propuestos se estructuran sobre ocho campos de actuación fundamentados sobre cuatro paradigmas del arte contemporáneo, en torno a los cuales los artistas experimentaron de forma especial en los preámbulos del copy art, al igual que lo hicieron en paralelo los artistas de la videocreación y de la infografía, con el propósito último de analizar las consecuencias resultantes en el net.art del periodo heroico.²

Todos los campos de actuación sobre los que se han estructurado los diálogos propuestos entre los distintos lenguajes artísticos tomados en consideración pretenden que el visitante/observador comprenda que, de uno u otro modo, la máquina nos aboca a crear y producir sobre los mismos nuevos paradigmas, posibilitando sin embargo una percepción completamente diferente o, al menos, llena de matices diferenciadores muy enriquecedores.

Esta exposición -y todas sus actividades paralelas- han sido concebidas con el propósito de que inviten a los distintos implicados a disfrutar de la vecindad de estas producciones artísticas realizadas mediante técnicas y lenguajes diferenciados, fruto todas ellas del uso creativo y la manipulación con fines artísticos de las máquinas automáticas e instantáneas de representación y reproducción audiovisuales, pero que hasta ahora habían recorrido el camino de su desarrollo en una indeseada soledad, distantes unas de otras, a pesar de abordar las mismas problemáticas planteadas como grandes retos por este arte-en-tránsito hacia la cultura digital de la sociedad actual.

² El "periodo heroico" del net.art es como definen los especialistas al periodo espaciotemporal que abarca los años de las primeras creaciones artísticas usando la red Internet hasta la primera mitad de la primera década del siglo 21.

OTRA PRESENTACIÓN

Nilo Casares

LOS DEL PODER
NOS HAN CONVENCIDO
DE QUE EL ALGORITMO
NOS JODE LA VIDA

Esta exposición surge del empeño del profesor Alcalá por reclamar para el *copy-art* una atención que nunca figura en el balance del arte de nuestros últimos setenta años; porque el *copy-art* es hijo de los desarrollos industriales (electricidad, máquinas de reproducción automática, redes de telecomunicaciones y sistemas de transmisión de datos, entre otros) sin los que no estaríamos aquí.

La carencia es real, y mi contribución será un mero apoyo a la defensa presentada por el profesor Alcalá.

Como las obras se presentan de manera yuxtapuesta, escoliaré cada capítulo para cerrar mejor los argumentos.

//////////

Para comprender mejor lo ocurrido en el siglo pasado debemos fijarnos en su nacimiento, cuando las vanguardias históricas buscan acaparar la atención de la sociedad; esos inicios parten de un cisma diferente según cada autor, aunque yo los sitúo en la perversa aparición del *collage* y del *assemblage*; que inauguran la hibridación entre lo que es y lo que no.

Pero si miramos antes, y nos guiamos para seguir esa novedad por la connivencia entre escritores y pintores, durante el romanticismo alemán vemos a los hermanos Schlegel convivir con Caspar David Friedrich, o Turner beber los colores por Goethe; pero el mejor ejemplo es el prerrafaelita Dante Gabriel Rossetti, que suma a su destreza pictórica, una elevada dicción poética.

Este ir de uno a otro género le permite escribir una poesía de un cromatismo muy refinado y cargar su pintura de un deslumbrante acento literario, que atrapa cuanto seduce un buen poema. Entre nosotros, destaca el irrepetible José Almada Negreiros, *o português sem mestre*, que lo mezcla todo y llega a estrenar una película muda en la que sus fotogramas eran animados a partir de dibujos y textos que describían las escenas en una sucesión de secuencias cautivadoras, *O Naufrágio da Ínsua* (1934).

Esta hibridación de géneros y técnicas vuelve de forma incontestable con el *copy-art*, y por eso extraña su preterición en la literatura especializada.

Abundamos en el *copy-art* porque desaparece de todos los relatos, tal vez asome la nariz bajo el paraguas omniabarcante del *mail-art*,¹ pero son muy raras las referencias específicas a las producciones con fotocopadoras (o con xerocopadoras, la máquina por la que más pasión siente el profesor Alcalá); a pesar de las relaciones fluidas que la segunda vanguardia norteamericana, la que sucede a la escuela de Nueva York, mantiene con la máquina, ora de combustión, en el caso del *Land Art* y sus espectaculares intervenciones sobre el territorio natural o sus excursiones motorizadas a la deriva, ora electrónica, con el uso de las cámaras portátiles de vídeo, por parte de los propios minimalistas.²

*** Pondré las cosas en su sitio ***



INTENCIONES Y JUSTIFICACIONES

Las cuestiones e hipótesis principales que plantea esta exposición tratan de establecer fundamentaciones teórico-críticas que permitan ofrecer algunos nuevos enfoques dentro del discurso general de la Historia del Arte en lo que esta se refiere a la influencia de las nuevas tecnologías en el devenir de las vanguardias artísticas durante la segunda mitad del siglo 20. Su metodología está basada en la construcción de diálogos entre las obras más representativas de cada uno de los lenguajes que los artistas establecieron, a partir de la década de los 60, utilizando para ello las tres tecnologías que han marcado nuestra época actual: la fotocopiadora, la cámara de vídeo portátil y la computadora gráfica personal.

En estudios recientes –los más avanzados y novedosos– se analiza ya la influencia que las tecnologías del vídeo y de la computadora tuvieron en las prácticas artísticas de vanguardia durante dicho periodo que precede al arte actual.³ 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 60 (inmediatamente después de la aparición –entre 1963 y 1967– de la cámara de vídeo portátil), y también a la aparición e influencia de las tecnologías de la computadora (*computing @ information*) durante esas mismas fechas. Sin embargo, prácticamente ninguno de estos estudios menciona un hipotético arte informático (*computer art*). Sólo a partir de finales de los 70 comienza a emplearse el término genérico anglosajón *new media art*, que engloba –y reúne en un lugar común– al conjunto de nuevas prácticas artísticas que incluye tendencias creativas como *cibernetic art*, *information/visualization art*, *generative art*, *net art*, *electrographics*, etc. Debemos entender pues que para los críticos y los historiadores que han analizado el conjunto de

trabajos y propuestas realizadas por los artistas que utilizaron –y utilizan– estas tecnologías informáticas durante todos estos años transcurridos, éste no posee la entidad suficiente o no resulta de suficiente relevancia como para ser considerado parte de un movimiento artístico que pueda ser incluido en el relato general del arte de la transición del siglo 20 al 21. Sí aparece mencionado en dicho relato historiográfico general la tecnología y los medios técnicos que fueron empleados por los artistas para realizar todas estas creaciones de naturaleza informática, pero estas no son consideradas en términos artísticos y estéticos, dando a entender que el resultado de su utilización no dio lugar a ningún movimiento suficientemente relevante como para merecer su inclusión en el relato canónico general, junto, por ejemplo, al videoarte.

¿Son estos olvidos, ausencias u omisiones aceptables? ¿Existen razonamientos de suficiente solvencia para que la Historia del Arte se escriba de esta particular manera? ¿Hemos de suponer y aceptar entonces que el arte digital nace, a mediados de los 80, huérfano o, por el contrario, aceptamos que existieron actitudes, procesos y proyectos precedentes –como es el caso de las vanguardias artísticas ligadas a la utilización de los procesos electrográficos de generación y reproducción de imágenes– que podrían ser relacionadas y corresponsables con el desarrollo y la maduración de aquel? En este hipotético segundo caso, ¿cuáles serían entonces los motivos de esta exclusión? Según los materiales documentales, que han permanecido inéditos hasta la actualidad y que poco a poco van siendo compilados y analizados por los historiadores del arte, parece evidente que esta segunda hipótesis va cobrando mayor fuerza y credibilidad y nos va permitiendo a la par poder explicar también los motivos que la generaron. Lo que significa que se hace necesaria y urgente una revisión a fondo de estos radicales movimientos underground que hasta la fecha apenas han dejado rastro en museos o colecciones de arte contemporáneo.

³ Véase, HOETZLEIN, Rama: “Timeline of 20th. C. Art and New Media”. 2009-2010. (Review: Michael Century). En http://www.arts.rpi.edu/public_html/century/mmcmnt.jpg (Consultado el 10/01/2013).

INTRODUCCIÓN

La aparición de la máquina automática en la escena artística. La fotocopidora, el vídeo y la computadora como herramientas tecnológicas para las prácticas artísticas finiseculares

Con la aparición, a comienzos de la década de los años 60 del siglo pasado, de las primeras máquinas automáticas que gestionan imágenes de forma “instantánea”; esto es, las que con propiedad podemos denominar “máquinas modernas”, y no herramientas como meras extensiones de los sentidos del humano, y el inmediato acercamiento a éstas del artista curioso que explora sus posibilidades como instrumentos para la creación (o investigación) artística, podemos afirmar que da comienzo el llamado arte tecnológico (o arte de los nuevos medios).

Entre la década de los 60 y los 70, la máquina automática irrumpe con estruendo en el silencioso *atelier* del artista y lo transforma en un laboratorio lleno de inéditos y particulares ruidos, abriendo sus puertas y ventanas para conectarlo en tiempo real al mundo. El artista deja la instantaneidad de la pincelada o del golpe del cincel y comienza a proyectar, a colaborar, a integrarse en el proceso del complejo engranaje de lo maquinal. Expande el sistema de creación artístico y trasforma el proceso manual-artesanal en proyecto intelectual, que preside ahora el proceso completo de la construcción del representar. Con la aparición de la máquina automática todo el sistema del arte queda 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 (creador, distribuidor, plataformas de distribución, espectador-receptor); nada queda indemne; todo va a ser transformado.

Aquellas primeras máquinas pueden ser agrupadas en torno a tres grandes tecnologías, que poseen diferencias sustanciales

en sus procesos tecno-funcionales: el vídeo, la computadora y la fotocopidora. Su creación y desarrollo tecnológico y su aplicación como herramienta o instrumento para la creación artística data más o menos de esa misma fecha. Durante décadas, sus aplicaciones llevaron vidas paralelas -aunque nunca relacionadas- dentro del mundo del arte. La tecnología del vídeo fue la única de las tres tecnologías que tuvo consecuencias significativas en su aplicación al mundo del arte. El videoarte, iniciado por Nam June Paik y Wolf Vostell entre 1963 y 1967 (la cámara portátil *Portapak* de Sony se comercializa en este último año), va a ocupar un lugar preeminente entre los movimientos artísticos de vanguardia de la segunda mitad del siglo 20. No sucedió por casualidad que el videoarte, y no el arte de la computadora, ni la electrografía artística (y todos sus movimientos asociados, como el copy art, el fax art, o el mail art), fuera el único de los tres que tuviese influencia en la escena artística internacional y sus movimientos de vanguardia. Tal y como ahora hemos comprendido, esto sucedió porque, desde sus mismos comienzos, durante la década de los 60, los artistas del videoarte pusieron este proceso tecnológico al servicio de los objetivos del arte conceptual, convirtiéndose así en uno de los leguajes narrativos más eficaces para los accionismos y las performances, actuando como sistema de registro y archivo de su memoria audiovisual. Sin embargo, tanto la computadora como la máquina electrográfica no iban a tener la misma suerte. La espectacularidad de sus procesos tecno-funcionales les iba a otorgar un protagonismo tan poderoso como medio que terminaría por absorber y monopolizar las intenciones discursivas de sus usuarios, los crea-

dores del, desde entonces mal llamado, “arte tecnológico”. Así, mientras el instrumental tecnológico quedaba invisibilizado en las piezas de videoarte, éste no sólo no conseguía ser transparente para el espectador en las piezas realizadas mediante el uso de la computadora, de la copiadora xerográfica, o del telefax, sino que, por el contrario, quedaba conscientemente remarcado y valorizado, siendo mostrado como el aspecto de mayor relevancia entre los parámetros definitorios de su artisticidad. La herramienta -su proceso técnico o tecnológico- como fin y no como medio. Esta fue una de las razones principales que llevó a ambos movimientos artísticos a ocupar sendos guetos en el panorama artístico general, siendo desde entonces consideradas como propuestas de rango inferior o poco interesantes dentro de los planteamientos estéticos, conceptuales y discursivos que suministraban los fundamentos a las vanguardias artísticas de la segunda mitad del siglo 20. Sin embargo, y sin llegar a alcanzar los niveles del videoarte, los procesos creativos computerizados saldrían algo mejor parados. Con la aparición y comercialización del ordenador personal durante la década de los años 80, que propicia el nacimiento del arte digital que hegemonizará el régimen visual desde entonces hasta la actualidad, la computadora ocupará por derecho propio un lugar entre las tecnologías que han sido utilizadas por los artistas de las diferentes vanguardias de este periodo (sobre todo a través de algunos de sus movimientos más significativos e influyentes, como el diseño gráfico digital, el net-art, la creación en 3D, o el arte multimedia interactivo). Estas dos situaciones contrapuestas –positiva como tecnología, negativa como movimiento artístico- podrían explicar

la inexplicable omisión del *computer art* entre los movimientos artísticos de vanguardia entre los 60's y los 80's para los estudios historiográficos generales, que, sin embargo –como en la citada propuesta del “Timeline of 20th. C. Art and New Media” de Rama Hoetzlein, revisada por Michael Century-, sí que incluyen a las tecnologías informáticas –aunque no a las creaciones artísticas que con ellas se realizaron- entre los procesos técnicos con influencia en el devenir de las vanguardias artísticas que están sucediendo durante las décadas anteriores a la aparición del arte digital actual (50s, 60s y 70s).

Peor escenario le va a corresponder dentro de estos estudios historiográficos generales a los movimientos artísticos devenidos de la utilización de las tecnologías eléctricas/electrónicas de multi-reproducción gráfica (lideradas por la fotocopidora o copiadora xerográfica automática, con su aparición en el mercado a partir de la década de los 60). Estas producciones artísticas, altamente experimentales, que dieron forma concreta y simbólica a las proclamas de los grandes filósofos del siglo 20 (encabezados por Walter Benjamin), no van a merecer ni tan siquiera una mención en el apartado de influencias tecnológicas en esta línea historiográfica general. O, al menos, no ha sido así hasta el presente. Lo que no hace justicia a lo que realmente ocurrió, ni a la influencia real que estas producciones artísticas –la mayoría de carácter underground- tuvieron en el devenir de los movimientos de las vanguardias de la segunda mitad del siglo pasado y, sobre todo, para el desarrollo y consolidación del arte digital actual.

DIÁLOGOS

La electrografía artística,
el videoarte y el net.art

Conscientes de esta indeseada situación actual de ausencia de relatos en torno al arte y los nuevos medios dentro de la crónica general del arte contemporáneo, los comisarios de la exposición “Artistas & Máquinas” plantean su propuesta alternativa trabajando sobre los presupuestos de una inclusión en el relato historiográfico general de todas estas prácticas artísticas mediales -que se dieron desde la década de los años 60 hasta la consolidación de la sociedad digital en pleno siglo 21. Para poder abordarla se ha empleado la estrategia del diálogo. Para ello se ha tenido que localizar algunas de las piezas más significativas creadas a lo largo de estos ya más de sesenta años de su existencia, acceder a estas y solicitar su préstamo para poder ser mostradas en la presente exposición con el objetivo de ponerlas a dialogar entre ellas, posibilitando de esta manera que se pueda apreciar las similitudes y diferencias que han marcado, dando personalidad y voz propia, a cada uno de estos lenguajes artísticos devenidos de las muy diversas técnicas inventadas por sus artistas al hacer un uso creativo de cada una de estas tres familias de máquinas y herramientas tecnológicas. Se trata de obras cuyos autores pretendían, a través de su ideación y producción, generar discursos, reflexionado y haciendo aportaciones personales y subjetivas sobre algunas de las cuatro temáticas canónicas que vertebran el recorrido de la exposición. Estas se constituyen como algunos de los más importantes paradigmas que han sido puestos en crisis y revisados tras la crisis en la que nos hemos instalado tras la revolución propiciada por la aparición, uso y gestión de

lo digital, tanto en la esfera pública como en la privada. En cada ámbito temático confluyen y dialogan entre sí obras, piezas y propuestas pertenecientes a los lenguajes propios del videoarte, el computer art (en su versión más radical del net-art) y de los procesos de la gráfica electromecánica, evidenciando la riqueza de sus especificidades, de sus particulares acentos a la hora de expresar cada uno de estos nuevos paradigmas.

Mediante esta estrategia expositiva, el espectador/visitante puede comprender -o sentirse en condiciones de hacer valoraciones particulares- en torno a cómo cada artista conseguía, a través de estas obras mediales, matices diferenciadores y espacios de pensamiento relevantes y particularizados en función de la herramienta y medios técnicos empleados. La presente exposición nos ofrece por tanto una visión de conjunto de todas estas aportaciones, hasta ahora inconexas, por fin puestas a dialogar y que nos permite comprender cómo, a pesar de sus diferencias y particularidades, entre todas ellas se genera una unidad de pensamiento, consecuencia de unas reflexiones de naturaleza artística en torno a un conjunto de problemáticas comunes, enriquecidas por una visión poliédrica y un pensamiento

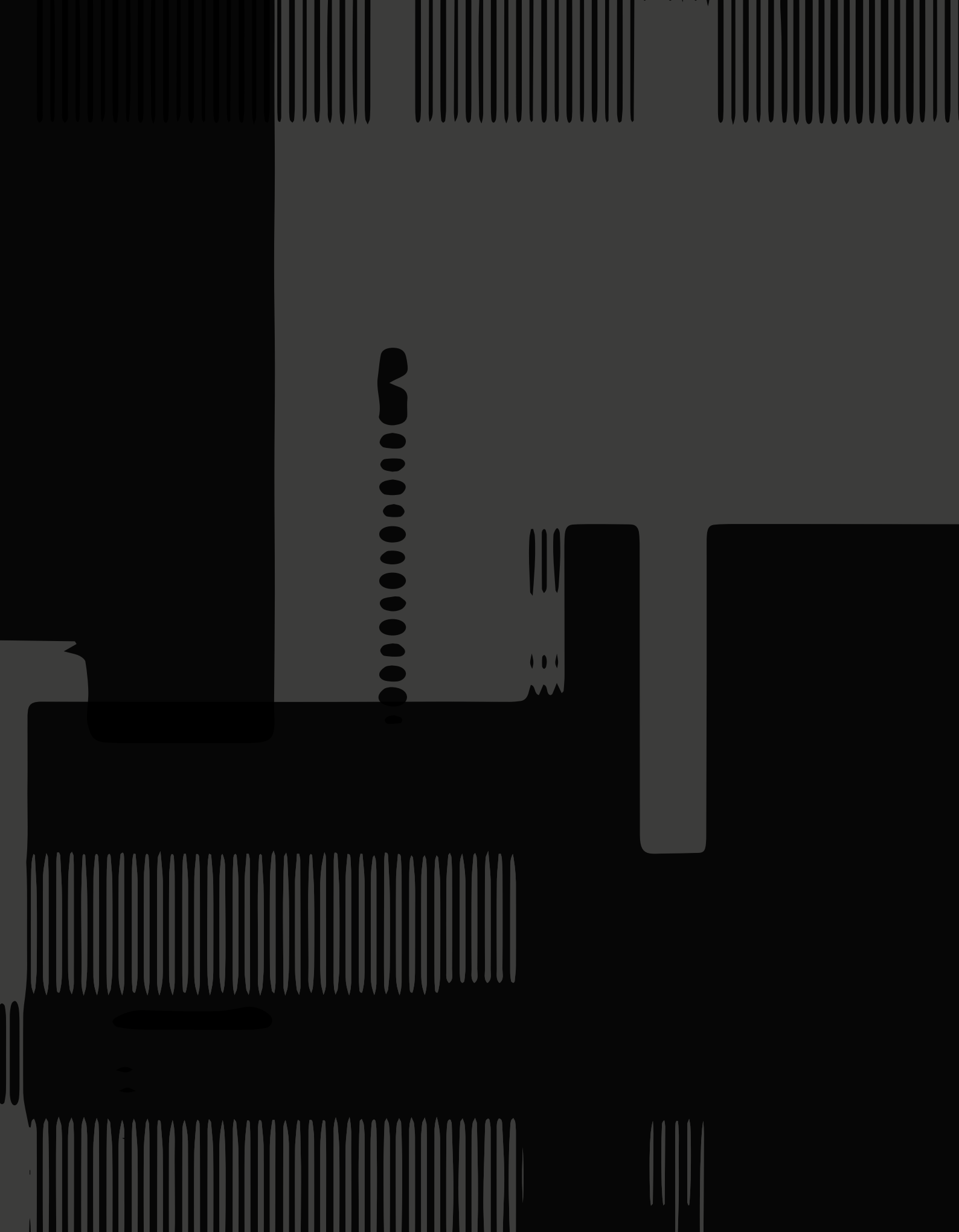
heterodoxo elaborado desde las prácticas artísticas que toman en consideración las máquinas tecnológicas y la digitalización progresiva de la sociedad actual.

Lo que el planteamiento del diálogo cruzado entre todos estos lenguajes -reflexionando al unísono sobre ideas comunes- permite alcanzar en esta exposición es la superación de la errónea creencia popular -y no tan leguleya- de que se trataba de esfuerzos aislados, desconectados. El videoarte, el computer art y los procesos electrográficos fueron considerados territorios de prospección independientes y sin contaminaciones mutuas. Incluso los propios artistas se dejaron llevar por este autoaislamiento. Sin embargo, tras los diálogos propuestos por los comisarios de esta exposición, se puede comprobar y comprender que, al contrario de la creencia general tradicional, las contaminaciones entre los distintos lenguajes artísticos son evidentes. Que la influencia que ejercieron unos sobre otros en las propuestas y desarrollos planteados por los artistas están afectándose y retroalimentándose entre ellas.

Mientras el espectador/visitante de la exposición comprueba con sorpresa las evidentes influencias y contaminaciones entre cada uno de los tres lenguajes mediales artísticos, disfruta de sus especificidades individuales/grupales, de cómo los matices proveen a la obra de arte de la capacidad de ampliar el lenguaje, y por tanto de ampliar la reflexión, y por tanto, de ampliar el mundo.

Al mismo tiempo, el efecto general de todos estos diálogos entre los distintos lenguajes mediales, estructurados en torno a cuatro grandes consideraciones -auténticos paradigmas del final del siglo 20-, que son reformuladas a través de estas creaciones artísticas, provocan el efecto de su auténtica influencia, de su verdadera importancia, consiguiendo así el objetivo último deseado: la inclusión del *media art* en el relato general de la historia del arte contemporáneo, completando el incomprensible vacío que existe en las colecciones actuales.

ORIGINAL /
COPIA /
MÚLTIPLE



Uno de los nuevos paradigmas artísticos de la sociedad digital actual que más efecto ha producido en la concepción y en las actitudes y posicionamientos de los creadores (artistas, filósofos, escritores, pensadores, humanistas y científicos) es la multiplicación de las imágenes que creamos y que nos rodean, reproducidas exponencialmente y sin límite imaginado gracias al uso de las nuevas tecnologías, de los nuevos medios de producción, reproducción y distribución. Entre sus consecuencias más devastadoras está nuestra nueva e inédita noción de su aura. Hasta tal punto este paradigma -invariable durante más de seis siglos- está hoy día puesto en crisis que si preguntásemos a cualquier persona (cultivada o no) por su idea, descripción o definición de original le pondríamos en un auténtico compromiso.

Los artistas, especialmente, se sintieron conmocionados por la disolución –o redefinición- de las viejas fronteras entre original y copia. La posibilidad de mecanizar y automatizar el proceso de reproducción de imágenes y objetos (hasta entonces una tarea-capacidad técnica de carácter manual, muy bien valorada) transformó por completo sus ideas creativas al respecto. Es más, activó toda una suerte de innovadores pensamientos, ideas y reflexiones que retroalimentaron las prácticas artísticas, generando nuevos movimientos vanguardistas, que ahora se podían expresar con nuevos lenguajes fundamentados gráficamente en la especificidad de estas nuevas tecnologías.

Las creaciones videográficas, electrográficas y computacionales no sólo hicieron uso de esta nueva capacidad de multiplicación exponencial de las imágenes, sino que tomaron en numerosas ocasiones a este nuevo paradigma como motivo central de sus creaciones.

La multiplicación de imágenes que creamos y nos rodean, reproducidas sin límite gracias al uso de las tecnologías de los nuevos medios de producción, reproducción y distribución supone una convulsión en la concepción y en las actitudes de los productores de sentido (de artistas a científicos, pasando por todos). Una de sus consecuencias más devastadoras es una noción inédita de originalidad que cuestiona un concepto invariable para la cultura judeocristiana durante más de seis siglos; porque si preguntásemos a cualquier persona (cultivada o no) por su idea acerca de qué sea lo original, la pondríamos en un compromiso muy serio.



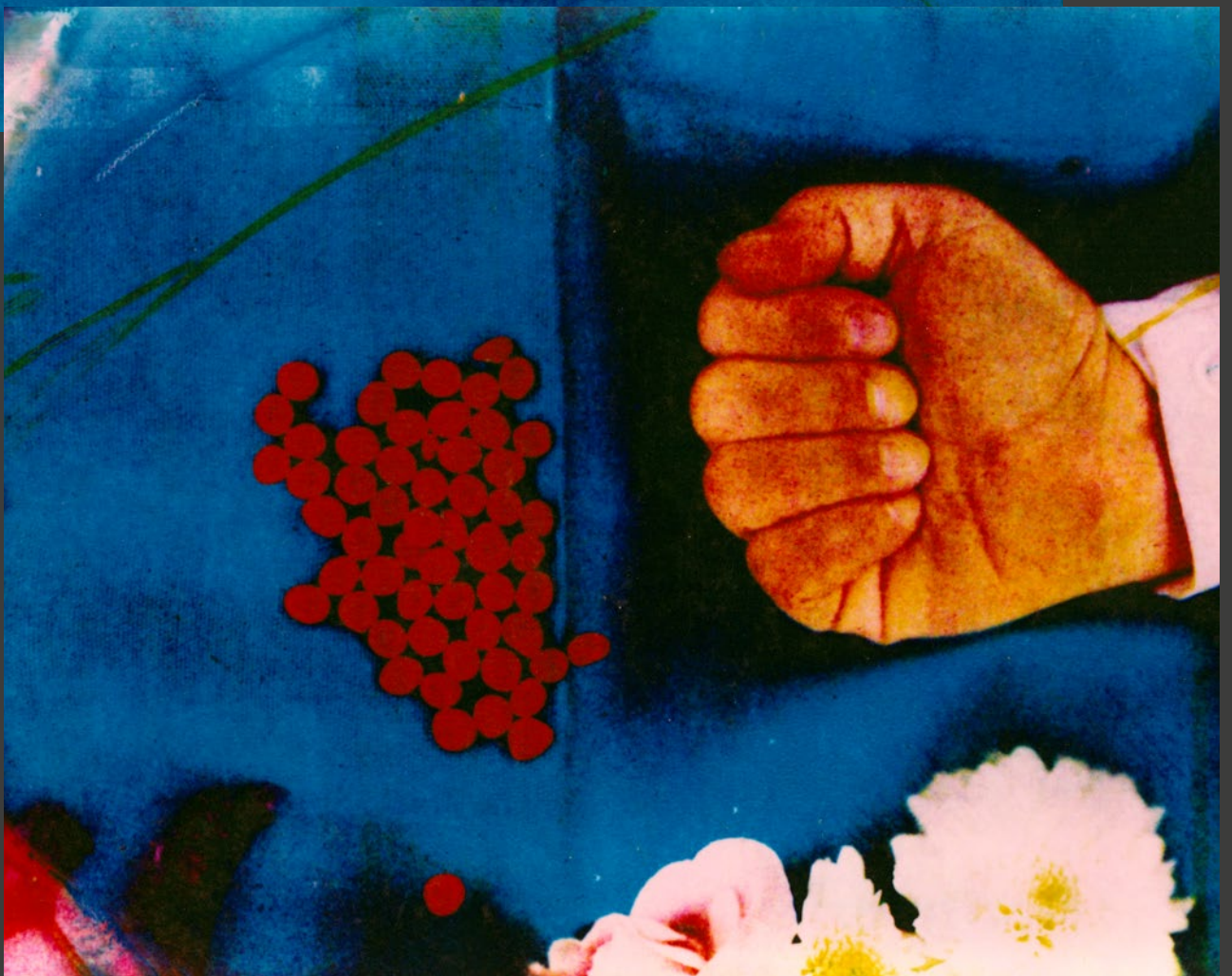
Los artistas fueron quienes se sintieron más conmocionados por la disolución de las viejas fronteras entre el original y la copia. La mecanización y automatización de la reproducción de imágenes y objetos (antes una tarea y capacidad técnica muy apreciada por su carácter manual) transformó por completo sus ideas sobre la creatividad; y activó reflexiones transformadoras de las prácticas artísticas y generadoras de movimientos de vanguardia, hoy vistos solo como lenguajes fundamentados gráficamente en la especificidad de aquellas tecnologías.

La relación conceptual entre original y copia bajo las nuevas condiciones técnicas constituía por sí misma todo un nuevo mundo de posibilidades creativas por explorar. Pero una de las más importantes consecuencias de esta nueva relación fue la facilidad y el sustancial abaratamiento de la multiplicación de las imágenes. Los artistas que utilizaron el vídeo, la fotocopidora o el ordenador para crear obras que reflexionaran discursivamente sobre estas nuevas condiciones de producción y distribución, inventaron y desarrollaron nuevos lenguajes artísticos que convulsionaron la escena artística durante la segunda mitad del siglo pasado. Las tres tecnologías –cada una desde su propia especificidad gráfica y conceptual- facilitaban a los artistas y creadores operaciones tecno-expresivas que fueron aportando substancia al desarrollo específico –y diferenciado- del videoarte, el copy art y el computer art (hoy día, definido como arte electrónico desde los estudios de las nuevas disciplinas del *Media Art Histories* y la *Media Archaeology*).

Sin embargo, hasta la actualidad, nunca se ha puesto a dialogar entre sí a las distintas creaciones en torno a Original y Copia o Repetición y Multiplicidad desarrolladas por cada uno de estos tres movimientos artísticos mediales. Esto es precisamente lo que esta exposición trata de considerar.

Las creaciones videográficas,³ electrográficas y computacionales utilizaron esa capacidad nueva de multiplicación exponencial de las imágenes, y en muchas ocasiones fue el motivo central de sus creaciones.

La relación conceptual entre el original y la copia bajo estas condiciones técnicas constituía en sí un mundo abierto de posibilidades creativas; pero una de sus más importantes consecuencias fue la facilidad, y el abaratamiento radical, de la generación y multiplicación de las imágenes. Los artistas que utilizan el vídeo, la fotocopidora o el ordenador para crear y reflexionar discursivamente sobre estas condiciones de producción y distribución, desarrollan lenguajes nuevos que convulsionan el territorio artístico durante la segunda mitad del siglo pasado. Las tres tecnologías, cada una desde su propia especificidad gráfica y conceptual, facilitan a los artistas y creadores operaciones técnicas y expresivas que aportan su idiosincrasia al desarrollo diferenciado del videoarte, el copy-art y el net.art.⁴



ORIGINAL, COPIA O MÚLTIPLE

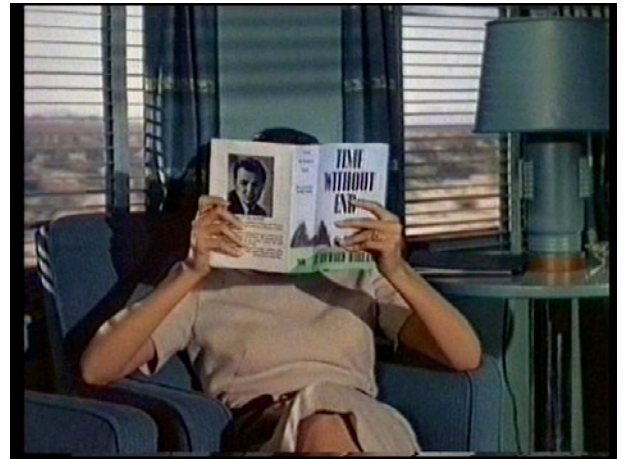
Original y Copia indaga en torno a ideas renovadas sobre la cuestión de la identidad, a través de las aportaciones que los artistas hicieron durante la segunda mitad del siglo 20 utilizando creativamente cada una de estas tres tecnologías y desde la manera específica de contar de cada uno de los nuevos lenguajes que fueron capaces de desarrollar con ellas. Quiénes somos o qué es, son conceptos supeditados a cómo nos percibimos y, por tanto, a cómo nos pensamos. El vídeo arte, el copy art y el net art de forma más específica como movimiento radical del computer art, hicieron aportaciones relevantes en torno a nuevos –y muchas veces revolucionarios- planteamientos sobre la cuestión de la identidad. Dejar de ser una entidad única para desdoblarse en potenciales múltiples copias fue una de las mayores conquistas de las tecnologías, sobre todo las reprográficas. En este sentido, artistas pioneros del media art como los norteamericanos Sonia L. Sheridan o Les Levine hicieron las primeras aportaciones relevantes, al pensar de forma profunda las diferencias entre un original y su copia -en este caso, su fotocopia o copia xerográfica- mediante estrategias representacionales de gran calado, pese a su simplicidad técnica.

Las novedades sobre la cuestión de la identidad, aportadas por los artistas durante la segunda mitad del siglo veinte con el uso de estas tecnologías, desarrollan la manera específica de contar de estos lenguajes. Quiénes somos o qué es, son conceptos supeditados a cómo nos percibimos y a cómo nos pensamos. El videoarte, el copy-art o el net-art (de forma más específica como movimiento radical del computer-art),⁵ aportan planteamientos relevantes, a veces subversivos, en torno a la cuestión de la identidad. Una de las mayores conquistas de las tecnologías, sobre todo las reprográficas, es dejar de ser una entidad para desbordarse en potenciales múltiples copias.

////////////////////
////////////////////

Sonia Sheridan. *Hands with seeds, I y II*. 1970.
Fotocopias color sobre papel normal.
3M-Color-in-Color.
Col. de la Fondation Daniel-Langlois, de la Cinémathèque québécoise.

Percibir cuanto nos rodea de una forma diferente amplía ahora su radio de acción a los objetos que pueblan nuestra realidad circundante. Es también el caso del Bodegón. Tema recurrente en la Historia del Arte, este sufre una profunda modificación de su percepción al ser observado mediante estas nuevas prótesis visuales que suponen las máquinas modernas de reproducción. Someter a la “mirada” de la máquina una serie de pequeños objetos domésticos, cotidianos, que artistas como Patrick Firpo, Pierluigi Vanzozi o Gianni Castagnoli colocan sobre el cristal/pantalla de exposición de la fotocopidora sin ningún orden predeterminado, produce efectos devastadores sobre los paradigmas de la representación tradicional: todo está sometido a una nueva e inédita perspectiva, sin puntos de fuga, sin primeros planos ni fondos, todo en un mismo nivel jerárquico; el sistema de proyección no genera sombras y, por tanto, desaparece la profundidad de campo, sólo existe un plano de representación –que ahora, por primera vez, está abatido horizontalmente- y que parece estar “pegado” a la zona en la que los objetos parecen estar ubicados más próximos a la mirada del espectador, el resto, queda profundamente difuminado y oscuro⁴. Planteamientos ligados a la filosofía creativa del arte pop de la época, pero cuyos presupuestos y proclamas fueron tomados por los artistas del Copy Art con mayor rigor en su aplicación que la que hicieron del Manifiesto redactado por Richard Hamilton los que sí que han pasado -hasta hoy- a la Historia del Arte como los artistas pop. Es evidente que trabajar creativamente desde presupuestos tan minimalistas como puede ser xerografiar sobre papel normal y barato pequeños objetos cotidianos depositados de forma azarosa sobre el cristal de exposición de una fotocopidora y multiplicar sus originales -múltiples- hasta el infinito lleva a la práctica de una forma más auténtica y coherente la filosofía del Pop Art que hacerlo de forma original, cara y única sobre soportes nobles destinados a las paredes de los grandes museos (como sucedió con las obras de los más famosos artistas de este movimiento).



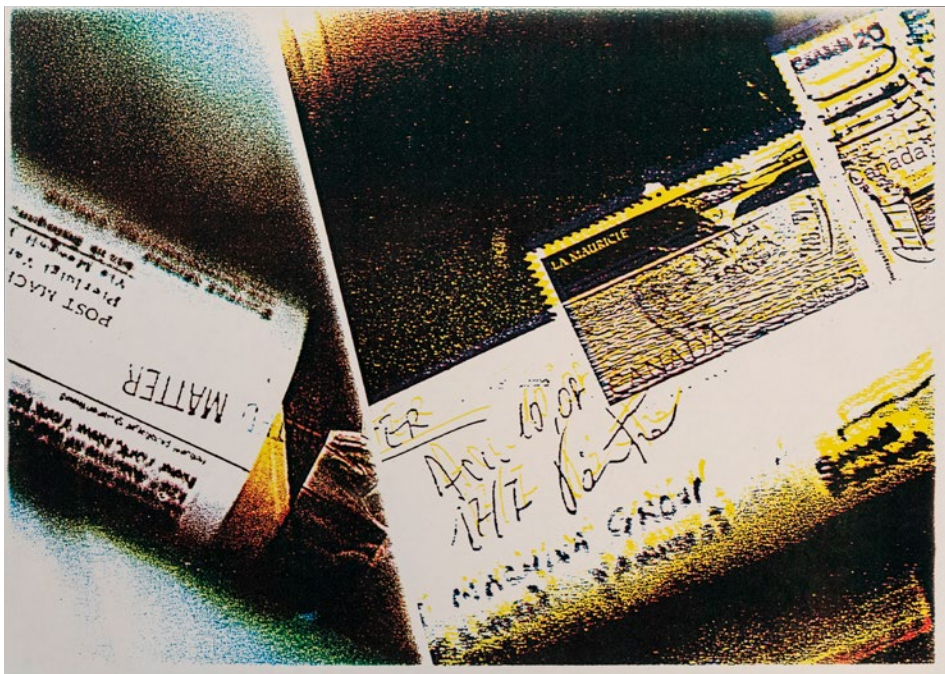
Klaus Vom Brunch. *Time Without End* (1996).
 Vídeo, color, sonoro (00:06:15).
 Cortesía Electronic Arts Intermix (EAI), Nueva York.

SELECT:■

En *Time Without End* (1996), de Klaus Vom Brunch, el espectador puede observar cómo a partir de las imágenes capturadas de un film previo se desarrolla una obra del todo nueva y con varios juegos entre la narración, que se fija en un libro cuyo título es *Time Without End*, una banda sonora, mero discurrir del rebobinado de la cinta de vídeo sobre el sonido original, y una clara crítica a la industria cinematográfica como adormecedora de la población al incidir solo en el espectáculo. Al autor le bastó una mesa de montaje con la que manipular la misma secuencia a su antojo, para darle feliz término.

En la serie *Reenactments* (2007-10), de Eva And Franco Mattes, este conocido dúo de artistas reconstruye obras paradigmáticas de entre las performances más emblemáticas. Para ello se valen de las técnicas del videojuego representándolas en vivo en Second Life.

⁴ Para ampliar, ver (Tortosa, 2015)



Arriba a la izquierda

Hirotaka Maruyama (AKA Maruhiro).
Memoria del último amanecer. 1984.
 Xerografía monocromática sobre papel
 normal pegada sobre papel de arroz.
 48 x 35 cm.
 (1º Premio en la 1ª Bienal de Copy Art,
 Barcelona, 1985).
 Col. MIDE CIANT Cuenca.

Arriba a la derecha

Gianni Castagnoli.
Ada can, on blue and silvered paper. 1980.
 Xerografía color sobre papel normal.
 60 x 45 cm.
 Col. Pierluigi Vannozzi.

Abajo

Pierluigi Vannozzi.
Xerografía originale.
 (De la Serie Post-Machina). 1987.
 Xerografía color Xerox 1005 sobre papel normal.
 30 x 42 cm.
 Col. MIDE CIANT Cuenca.



Asimismo, artistas pertenecientes a una generación posterior como el japonés Hirotaka Maruyama (AKA Maruhiro) o el mejicano Humberto Jardón, continuaron desarrollando -apenas una década después, entre los 70 y 80-, estos mismos planteamientos conceptuales en torno a la reformulación de este tradicional paradigma del Original/Copia en el arte a través de sus sofisticadas propuestas y trabajos artísticos mediante el uso de la máquina fotocopidora. En el caso del artista japonés, fotocopian-do en tóner negro sobre papel de aluminio un papel arrugado y pegando este posteriormente sobre un papel de arroz hecho a mano. Obra que le valió el 1º Premio de la I Bienal de Copy Art, celebrada en Barcelona entre el año 1984 y 1985.

Arriba

Humberto Jardón. *Camisa*. 1982.
Collage de xerografías color sobre papel normal.
106 x 84 cm (montaje compuesto por 15 piezas).
Col. MIDE CIANT Cuenca.

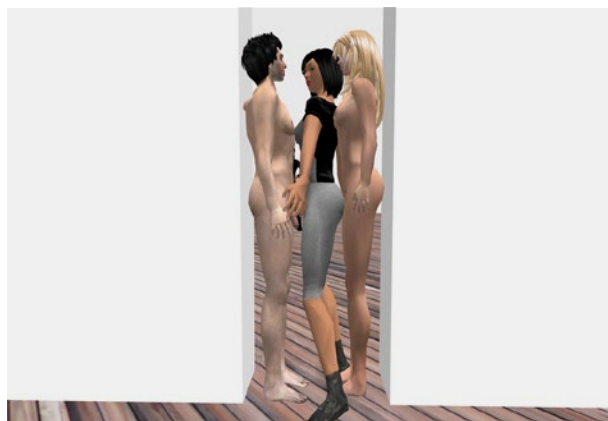
Derecha

0100101110101101.ORG aka Eva & Franco Mattes.
Synthetic Performances: Reenactments (2007).
Performance en Second Life, según
interpretación realizada por Gustavo Romano
en vídeo, color, muda (00:05:04).
NETescopio, Colección MEIAC, Badajoz.

////////////////////
////////////////////

Las reconstrucciones rindieron homenaje a obras de Marina Abramović & Ulay (*Imponderabilia*, 1977), Gilbert & George (*The Singing Sculpture*, 1969), Vito Acconci (*Seedbed*, 1972), Chris Burden (*Shoot*, 1971) y Valie Export & Peter Weibel (*Tapp und Tastkino*, 1968). Gracias a su recreación en Second Life cualquiera podía participar con su avatar en ese mundo paralelo.⁴

Tanto en la videocreación cuanto en las obras de net.art citadas, los artistas se limitaron a ofrecernos la visión propia desde sus campos con obras que no tienen nada de originales, pero aportándonos el deje propio del nuevo medio.





Artistas de esta misma generación posterior, como es el caso del alemán Franz John, plantearon también fundamentales reflexiones en torno a Original y Copia, pero abordándolo desde las relaciones espaciales entre la copia en papel, su efímero y vulnerable soporte y el espacio en el que, de manera instalativa, se alojan estas.

Además, todas estas propuestas artísticas -fundamento y base del primer media art- actuaron como soportes tecno-expresivos para la iconización y desarrollo discursivo de nuevos imaginarios colectivos al servicio de los movimientos políticos más significativos de este periodo, como el feminismo o las revoluciones sociales (contra la guerra, el capitalismo, o la planetarización cultural).



Franz John. *The Copied Gallery*. 1987.
Fotografía de la instalación realizada mediante collage de copias termográficas grapadas a las paredes de la Galería. Berlín.
76 x 108 cm.
Col. MIDE CIANT Cuenca.

Franz John. *Die kopierte Galerie*. 1987.
Vídeo de la acción de Franz John "copiando" la galería de Berlín entre 20/10 - 08/11 de 1987.
10' 28".
Col. MIDE CIANT Cuenca.



REPETICIÓN Y MULTIPLICIDAD

Como observábamos en el texto introductorio a estos Diálogos 1 entre las tres tecnologías en torno a Original /Copia/ Múltiple, una de las más importantes consecuencias de esta nueva relación entre el original y sus copias fue la facilidad y el sustancial abaratamiento de la multiplicación de las imágenes técnicas. Principalmente debido a la aparición en el mercado de la revolucionaria tecnología del copiado xerográfico sobre soportes baratos ligeros y versátiles como el papel. Tras varias décadas de perfeccionamiento tecnológico, desde que el físico y abogado norteamericano Chester F. Carlson consiguiera su primera patente del procedimiento electrofotográfico indirecto de reproducción, en 1938, la compañía Xerox (antes Haloid) consiguió fabricar industrialmente y comercializar la que sería la primera copiadora automática de originales gráficos. Entre sus innumerables revoluciones tecnológicas, la que más popular la hizo (sobre todo entre los artistas) fue la facilidad y rapidez de su proceso de obtención de xerocopias (popularmente (denominadas fotocopias), a lo que se sumaba lo barato que resultaba hacerlas, frente a los costos procesos de la fotografía química (los cuales, además, no eran “instantáneos”). Gracias a estas nuevas condiciones de producción, el planeta comenzó a inundarse de papeles fotocopiados, siendo el principal impulsor de la sociedad burocratizada a la que todos los sistemas económicos estaban empeñados en consolidar.

La facilidad y el abaratamiento de la multiplicación de las imágenes técnicas indulta a la creación de imágenes del esfuerzo artesanal, en donde cada copia o repetición porta una cualidad individual diferenciadora; ello permite inundar el mundo de tal cantidad de imágenes que imposibilita su ordenamiento y su diferenciación individualizada. Como la mayoría de las imágenes ya no son susceptibles de atención comienza una etapa inédita en la historia de la Humanidad, porque los productores de imágenes deben dotarlas de cualidades extraordinarias para atrapar a sus fruidores.

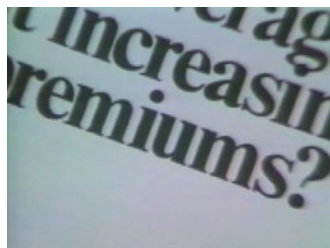
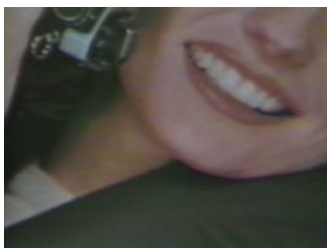
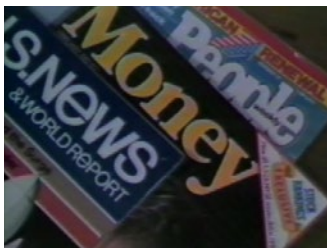
El fallido concepto de aura puesto en circulación por Walter Benjamin, como distintivo de las imágenes previas a la época de su reproductibilidad técnico-mecánica, debe buscar nuevos significados capaces de mantener su operatividad y vigencia, pues, pensaba Benjamin, se debilitó.⁷ Así, cobran protagonismo los procesos técnicos que suponen pérdidas enormes para las imágenes



Alcalacanales y Begoña Sanjuán. *Cubeta*. 1988.
Planchas de hierro, tornillos y tuercas, pátinas vinílicas y 9 x 600
xerocopias monocromáticas sobre papel normal. 120 x 70 x 30 cm.
Col. MIDE CIANT Cuenca.



Jake Tilson. *Atlas Magazine*. 1985-93.
Autoedición xerográfica. Tamaños varios.
Col. MIDE CIANT Cuenca.



Antoni Muntadas. *Watching the press. Reading TV* (1981).
Video, color, sonoro (00:11:20).
Colección IVAM, Valencia.

artísticas, como cuando en el siglo quince se desbarajusta la literatura con la aparición de la imprenta de tipos móviles: los atributos tradicionales de calidad, esfuerzo técnico, costes de producción y unicidad del arte pretecnológico, dejan paso a una generación de imágenes técnicas, baratas, pobres y sucias, que se establecen como las propias del arte digital actual.

La obra de Antoni Muntadas, *Watching the Press. Reading TV* (1981), que, si bien se encuadra dentro de lo que el propio autor consideraría como obras de contrainformación frente al imperio de la prensa escrita y de la televisión, tal vez por su año de realización, juzgo más próxima a un videoclip de los que nutrían la MTV, fundada en 1981, que inició sus emisiones con *Video Killed The Radio Star* (1981) de The Buggles. En el caso de Muntadas la banda sonora recaía en dos temas de Marianne Faithfull, *Broken English* y *Guilty*. La intención de la obra es desarmar tanto los mensajes televisivos cuanto los periodísticos para someterlos a otro tempo de contemplación y ponerlos en entredicho.⁸

////////////////

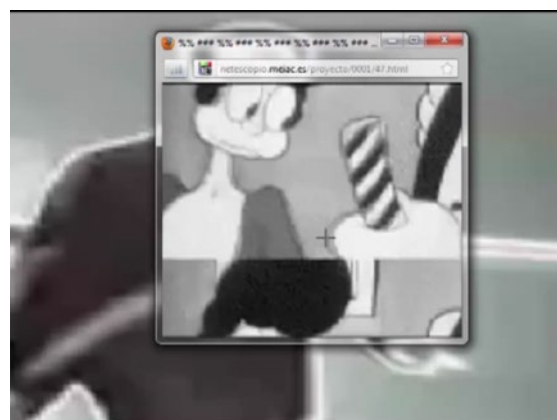
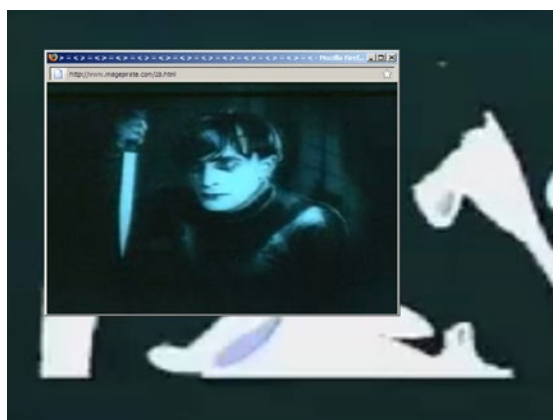
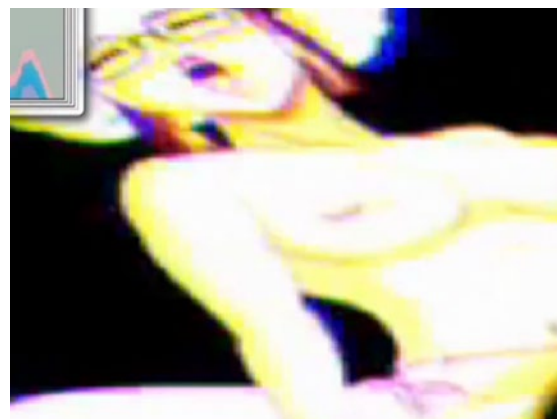
<E> Edit file in memory
<Q> Quit

Es por ello por lo que los artistas pudieron optar al construir sus discursos por dos grandes líneas de experimentación a partir de nuevas propuestas en torno al paradigma original y copia en la obra de arte: la cuestión de la identidad y la cuestión del aura. Esta segunda fue pasto de las propuestas creativas de los artistas del copy art, sobre todo, armados conceptualmente con uno de los mayores hitos de la filosofía de la primera mitad del siglo 20: *La obra de arte en la era de su reproductibilidad* del alemán Walter Benjamin.

Artistas como Tim Ulrich, Jürgen O. Olbrich, Alcalacanales, Jake Tilson o Virgil Widrich hicieron importantes contribuciones en este sentido.

Alcalacanales. *La corrida de Cannes*. 1989.
Collage de xerocopias color encoladas sobre
3 tableros de madera.
3 x (213 x 104 cm.) Total: 213 x 312 cm.
Col. MIDE CIANT Cuenca.





Antonio Mendoza. *Image Pirate* (2006). Sitio web, según interpretación realizada por Gustavo Romano en vídeo, color, sonora (00:02:20). NETescopio, Colección MEIAC, Badajoz.



Virgil Widrich. *Copy Shop*. 2001.
35mm. b/n. con sonido.
Original copy film. 12'. Col. Autor.

////////////////////
////////////////////

En este sentido destaca la obra de Antonio Mendoza, *Image Pirate* (2006). Mendoza, junto al net-artista parisino Jimpunk, del que desconocemos su identidad, jamás utiliza, para la ejecución de sus obras, una sola línea de código desarrollada por él mismo.

////////////////////
////////////////////
////////////////////

Estos dos autores han llegado al extremo de robarse código entre ellos, sin haber sido tecleado por ninguno de ambos y descubrir su mutuo pirateo gracias a mínimos rastros dejados para saberse manipuladores últimos de lo que discurre ante la pantalla de tu ordenador.

Otra de las características de sus obras es la ausencia total de interactividad, ya que las obras se despliegan contra voluntad, como si tu ordenador hubiese entrado en modo zombi.

////////////////////
////////////////////

La obra seleccionada, opera como un canal único de televisión que emite sin pausa imágenes de la historia del cine con bandas sonoras pirateadas, también, sin autorización, entre las que se encuentra la del grupo Mr. Tamale, al que pertenece el propio Mendoza.

DEL OBJETO AL PROCESO



La deriva histórica natural de los artistas hacia una atención cada vez mayor por los procesos productivos y la toma en consideración de la idea frente al mero objeto resultante, se vio claramente fortalecida con la aparición de las máquinas (automáticas e instantáneas), a partir de la década de los años sesenta del siglo pasado, las cuales mostraban al artista sin ningún pudor sus entrañas, así como los procesos generativos de la obra. La atención prioritaria hacia el proceso -y todo lo que este presupone de toma en consideración del tiempo como un parámetro formal más- por parte de las artes performativas (entre las que podemos incluir asimismo al arte conceptual), encontró un aliado perfecto en el uso de la máquina automática. El vídeo juega con el tiempo como factor de espacio expandido, la computadora lo hace a partir de la naturaleza auto generativa de la matematización de la forma (algoritmos) y las máquinas reprográficas automáticas e instantáneas -con la xerocopiadora a la cabeza- toma en consideración la captura expandida en el tiempo del original para reproducirlo en un tiempo real generativo y traslapado.

La deriva histórica natural de los artistas hacia una atención por los procesos productivos, que redundo en una preferencia por la idea frente al objeto resultante, se fortalece al aparecer las máquinas automáticas e instantáneas; porque a partir de la década del sesenta ofrecen al artista tanto el impudor de sus entrañas cuanto los procesos generativos de la obra. Un proceso que cobra toda la atención y cuyo eje principal es el temporal, alrededor del que discurren todas las artes performativas, sobre todo el arte conceptual, muy reforzado por ese nuevo aliado que es la máquina automática.

El vídeo juega con el tiempo como factor de espacio expandido ajeno al cinematográfico; el computador lo hace a partir de la naturaleza generativa de las órdenes matemáticas (los algoritmos); y las máquinas reprográficas automáticas e instantáneas (sobre todo la xerocopiadora) emplean la captura expandida en el tiempo del original para reproducirlo en otro tiempo real generativo y solapado.

////////////////
////////////////

Con esta nueva situación -inédita en la historia del arte- un nuevo escenario se abre desde entonces para la imaginación de los artistas, quienes encuentran en estas modernas máquinas tecnológicas el aliado perfecto para sus propósitos discursivos. Hoy día, el proceso está implícito -y la mayoría de las veces de forma explícita- en la consideración de la obra de arte. Este ha desplazado el tradicional interés por los objetos, reclusiéndolos al papel de mero accidente, azaroso o por voluntad expresa y puntual del artista. Así mismo, la obra pasa de ser un producto cerrado a convertirse en una *opera aperta* sin solución de continuidad, gracias a sus múltiples copias, a sus procesos auto generativos, a sus constantes ready-mades, a la automatización de su producción, a la creación colectivizada...

Una situación inédita en la historia del arte que excita la imaginación de unos artistas que ven esas modernas máquinas tecnológicas como el mejor aliado para sus propósitos. Hoy en día, el proceso está implícito en la obra de arte, y en muchas ocasiones desplaza el interés tradicional por los objetos, reducidos a accidente azaroso o testigo de la voluntad expresa y concreta del artista. Asimismo, la obra se abre gracias a sus múltiples copias, sus procesos auto-generativos, sus desafiantes *ready-mades*, la automatización de su producción, o la creación colectivizada, entre otras variables activadas por los artistas.



EL PROCESO CREATIVO COMO PROTAGONISTA

Una de las consecuencias más significativas de este nuevo protagonismo de la máquina en el proceso creativo de la obra de arte a partir de la segunda mitad del siglo 20 es sin duda el papel relevante que ésta fue adquiriendo *per se*. Que hoy hemos llegado a convertirnos en seres cibernéticos no es sino la consecuencia del proceso natural de expansión gradual de la tecnología en general y de la máquina en particular en nuestras vidas (tanto en su ámbito externo como interno). Qué duda cabe de que el vídeo artista, el copy artista o el artista electrónico representaron el primer modelo de artista protético, que veía en la máquina una extensión -prolongación- natural de sus sentidos, como lo fueron el lápiz, el pincel y el cincel durante los seis siglos precedentes. Sin embargo, pronto comprenderá que la moderna máquina tecnológica es potencialmente algo más que una mera prótesis: ¡podía hacerse cargo del proceso generativo completo del ciclo creativo! En una primera fase, la que nos compete, todavía necesitaba para ponerse en funcionamiento ser accionada -tal, vez mediante un inocente, o no tanto, gesto inicial por parte del artista de pulsar un simple botón de su mecanismo. Hoy día, con la puesta en funcionamiento de la inteligencia artificial, ni tan siquiera ese inicial resulta ya necesario.

A partir de la segunda mitad del siglo veinte, el protagonismo de la máquina en el proceso creativo de la obra de arte es la consecuencia más significativa de los nuevos comportamientos artísticos. Hoy somos cibernéticos en nuestras vidas (tanto en sus parcelas externa cuanto interna) a raíz del proceso gradual de expansión de la tecnología en general, y de la máquina en particular. Pero los videoartistas, copy-artistas o net-artistas fueron los primeros artistas protéticos en hacer de la máquina una prolongación natural de sus sentidos, como lo fueron el pincel, el cincel o el lápiz, durante los siglos precedentes. Si bien pronto comprenderán que la moderna máquina tecnológica es algo más que una prótesis, porque puede asumir el proceso generativo del ciclo creativo al completo. Al principio, todavía se activaba mediante un gesto previo del artista al pulsar el mecanismo; hoy, gracias a la presencia de la Inteligencia Artificial, ese movimiento inicial es superfluo.

Congelar distintos espacio-tiempo fruto del proceso generativo secuencial utilizado por la máquina para producir sus efectos, fue, sin duda, el recurso más empleado por el sorprendido -y fascinado- artista frente a la máquina. Desvelar la secuencia espacio temporal, convertida en objeto (físico, lumínico o eléctrico/ electrónico), era algo que a las máquinas modernas se les daba especialmente bien, y encima, lo hacían en “tiempo real”. Las fotocopadoras y los faxes producían papel grafiados que “revelaban” de forma “instantánea” el proceso completo generativo de la captura del original, tomado secuencialmente. Artistas como el francés Christian Rigal (Cèjar), los alemanes Klaus Urbons o Roland Hess-Dewald, los españoles Alcalacanales o Jesús Pastor y los italianos del grupo ExMachina, fueron algunos de los que de forma más significativa produjeron obras de copy art y fax art de estas características y a partir de las reflexiones en torno a este paradigma renovado.



Jesús Pastor. De la serie *Latitudes*. 2006.
Transferencia de xerografía b/n sobre plancha
de aluminio mordida al ácido. ø100 cm.
Col. MIDE CIANT Cuenca.

READY.

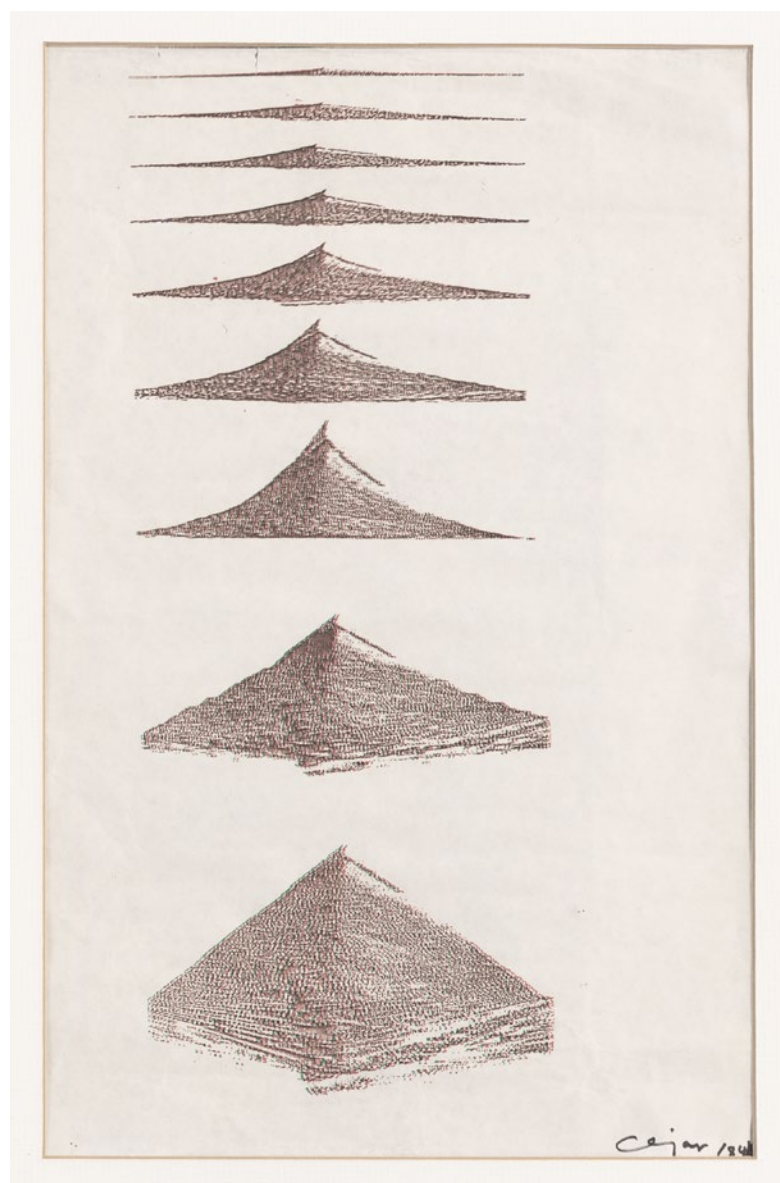
El sorprendido y fascinado artista que se enfrenta a la máquina, comienza a congelar los distintos espacio-tiempos del proceso generativo secuencial utilizado por la máquina para lograr sus efectos. Desvelar la secuencia espacio-temporal convertida en objeto (físico, lumínico o electrónico), se les da muy bien a las máquinas modernas, y lo hacen en vivo. Las fotocopadoras y los faxes producen papeles grafiados testimonio instantáneo del proceso completo generativo de la captura del original, y lo hacen secuencialmente, como parte inherente al carácter procesual del medio. Los lenguajes del videoarte también toman el proceso como fuente principal y substancia primigenia de la obra de arte. Un proceso que es la esencia creativa desde el primer net-art, cuando refleja el devenir temporal y su distribución viva por el espacio electrónico de la intercomunicación.

////////////////
////////////////



Klaus Urbons. *Copy Action*. 1982.
Collage de xerocopias monocromáticas fotocopiado
sobre papel normal y encolado sobre tabla.
250 x 46 cm.
Col. MIDE CIANT Cuenca.

Christian Rigal (AKA Cèjar). *Pyramid*. 1984.
Emisión fax, impresión xerográfica a color sobre papel normal.
42 x 29,7 cm.
Col. MIDE CIANT Cuenca.



En múltiples ocasiones, algunos artistas pertenecientes a estos movimientos preferían mantener una relación igualitaria con la máquina, llevando sus creaciones hacia territorios de ámbito performativo o conceptual antiformalista. Tal es el caso de las reconocidas acciones performativas de artistas como los alemanes Jürgen O. Olbrich, Boris Nieslony, o la holandesa Lieve Prins.



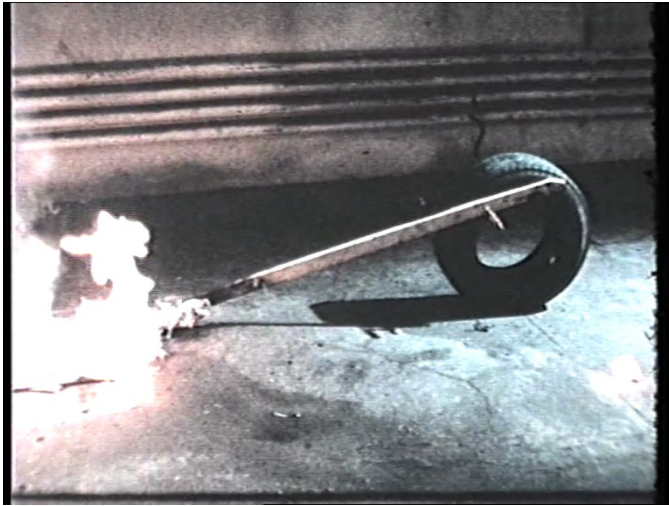
Jürgen O. Olbrich. *Photo Copy Rock'n Roll*. 1984.
Xerografías monocromáticas sobre papel normal. 20 x (24 x 21 cm).
Col. MIDE CIANT Cuenca.



Lieve Prins. *Horizontal Theater*. 1984.
Vídeo de las performances de la artista colocando modelos vivos sobre las pantallas de las fotocopadoras. 33' 31".
Col. MIDE CIANT Cuenca.

Me inclino por dos videoocreaciones, la primera de Fischli & Weiss, *Der lauf der dinge* (1987) una suerte de evolución natural de *Los grandes inventos del TBO*, siempre presentados por el Profesor Franz de Copenhague. La obra de Fischli & Weiss ni siquiera busca una utilidad, un objetivo como la pérdida de peso, desplazarse con la manos u otra cualquiera, sino que se limita a plantearnos un proceso absurdo al que seguir con entero interés por ver el resultado final de ese contrasentido planificado y rodado con idéntica pericia. Se eleva el proceso, del discurrir de un líquido o el fuego, al máximo interés, de la misma manera que los artistas contemporáneos muestran tanto interés por el proceso como desinterés por el resultado al que ese proceso iniciado pueda conducir.

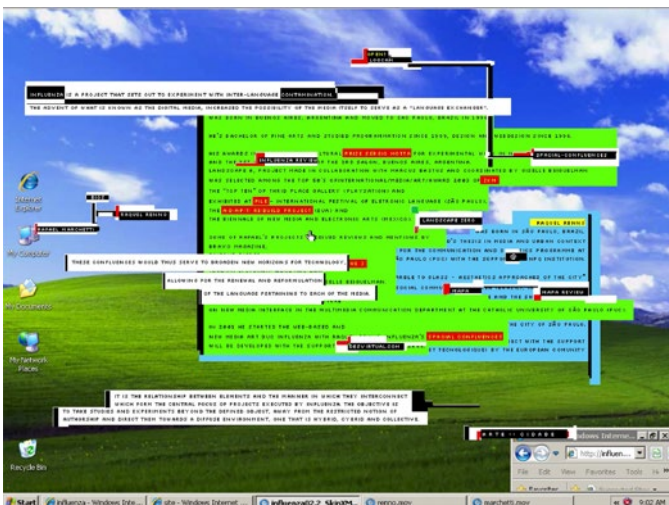
En este mismo sentido, la obra de Jaime Davidovich, *Blue, Red, Yellow* (1974), destripa la composición televisiva o video creadora, hasta dejarla en sus mismos huesos, que no son otros que el azul, rojo y amarillo (en sustitución del verde de los tubos catódicos RGB), bromeando acerca de que si se compone con tres colores, pues amarillo en vez del verde, para ocultar la nieve que emite la televisión cuando está desintonizada y, así, cubrirla con cinta adhesiva de un color mucho más interesante. De este modo, eleva al monocromatismo la ausencia de composición RGB, a través del más radical de los absurdos.



Fischli & Weiss. *Der Lauf der Dinge* (1987).
Video, color, sonoro (00:30:00). Colección IVAM, Valencia.



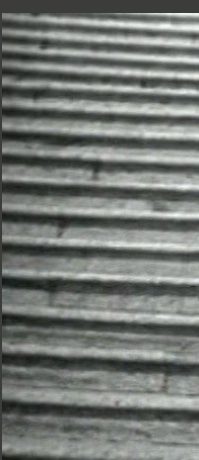
Jaime Davidovich. *Blue, Red, Yellow* (1974).
Video, color, mudo (00:40:00).
Cortesía Electronic Arts Intermix (EAI), Nueva York.



Rafael Marchetti y Raquel Rennó. *Influenza Skin* (2002).
Software Art, según interpretación realizada por Rafael Marchetti en vídeo,
color, muda (00:01:38). NETescopio, Colección MEIAC, Badajoz.

La mejor muestra de una investigación del mismo tipo pero de carácter invasivo y dinámico es *Influenza Skin* (2002), de Rafael Marchetti & Raquel Rennó, con la que tuve el privilegio de asistir a su presentación personalizada. Como si del virus de la gripe se tratase, gracias a la videocámara de tu ordenador, que en aquel entonces no venía integrada, como sí ocurre ahora, y debías implementarla para ser atrapada por esta obra de *software-art* que transformaba por completo la interfaz de tu escritorio, esa piel, para transformarlo en una suerte de navegador invisible que asociaba los iconos de tu escritorio con enlaces inesperados, perdiendo tú, como usuario y dueño, el control real de lo que sucedía en el ordenador que te resulta más familiar, el tuyo. Así el proceso se eleva a logro azaroso imprevisible.

////////////////////
////////////////////***V7.0 122365
////////////////////



LA INTERFAZ ELECTRÓNICA

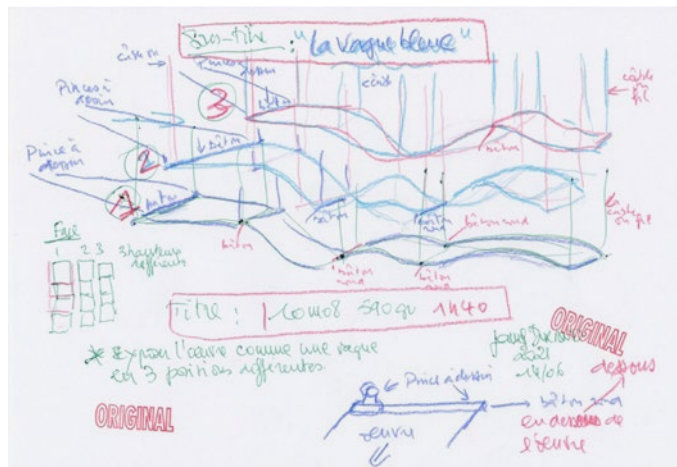
Nuevas formas de comunicación
entre artista y obra, usuario y máquina

Una de las relaciones más enriquecedoras entre los distintos lenguajes que los artistas crearon a partir del uso de cada una de estas tres grandes familias tecnológicas, es, sin duda, aquella que intercambia experiencias y procesos en torno a la interfaz de la máquina. El mecanismo que habilita la comunicación entre el dispositivo tecnológico y su usuario; esto es, entre el artista y la máquina, no sólo es determinante para el resultado final, condicionando la manera de operar -de crear- del artista, sino que impregna de personalidad gráfica específica toda creación que utilice cada uno de estos medios. Tal es así, que una de las tendencias indeseadas más generalizadas en cuanto a los análisis teórico-críticos que se suelen efectuar en torno a estas creaciones mediales, consiste en definir estas obras o los movimientos artísticos que se han generado a su alrededor por su proceso o medio tecnológico empleado. Así, algunos críticos, comisarios e historiadores han etiquetado estas bajo términos como arte de la fotocopidora, vídeo arte, arte de la computadora, pixel art, o fax art. Nunca se ha definido una obra de arte de la pintura como oleo art, acrílico art o de la escultura como bronce art o barro art.

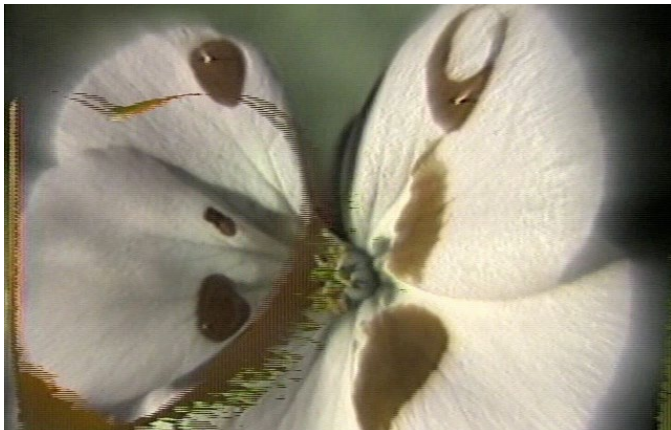
Una de las relaciones más enriquecedoras entre los lenguajes creados por los artistas a partir del uso de cada una de estas tres grandes familias tecnológicas es el intercambio de experiencias y procesos en torno a la interfaz de la máquina, entendida como mecanismo que habilita la comunicación entre el dispositivo tecnológico y el usuario; la que dicta el resultado final, al condicionar la manera de hacer del artista e impregnar de personalidad gráfica toda creación que utilice cualesquiera de estos medios.

//////////

Los medios lo definen todo y no dejan nada al margen, porque cualquier postura que adopte el artista frente al medio tecnológico, ante las máquinas y las prótesis que inundan nuestras vidas actuales, afecta al desenlace conseguido. Todo (la vida, la obra y el arte) queda sentenciado y exige la reflexión acerca del modo en que cada una de estas herramientas condiciona desde sus orígenes los resultados y las propuestas que los artistas obtuvieron mediante su relación con ellas. Eso nos permite observar tanto sus aspectos comunes cuanto los específicos y diferenciadores, así como la posibilidad de extraer reflexiones con las que impugnar los análisis historiográficos contruidos hasta hoy.



No sé si estamos ya en condiciones de aseverar, junto a McLuhan, que el medio es el mensaje, pero es evidente que su uso condiciona en mucho sus resultados, hasta el punto de que, sea cual fuere el posicionamiento del artista frente al medio tecnológico, frente a las máquinas y prótesis que inundan nuestras vidas actuales, nada queda ya indemne. Todo, vida, obra y arte, han quedado irremisiblemente afectados. Por ello, es irrenunciable dedicar en esta exposición un espacio específico a la reflexión en torno al modo en que cada uno de estos medios, de estas máquinas, condicionó, desde sus orígenes, los resultados y las propuestas que los artistas hicieron mediante su uso (o como consecuencia de su relación con estas).

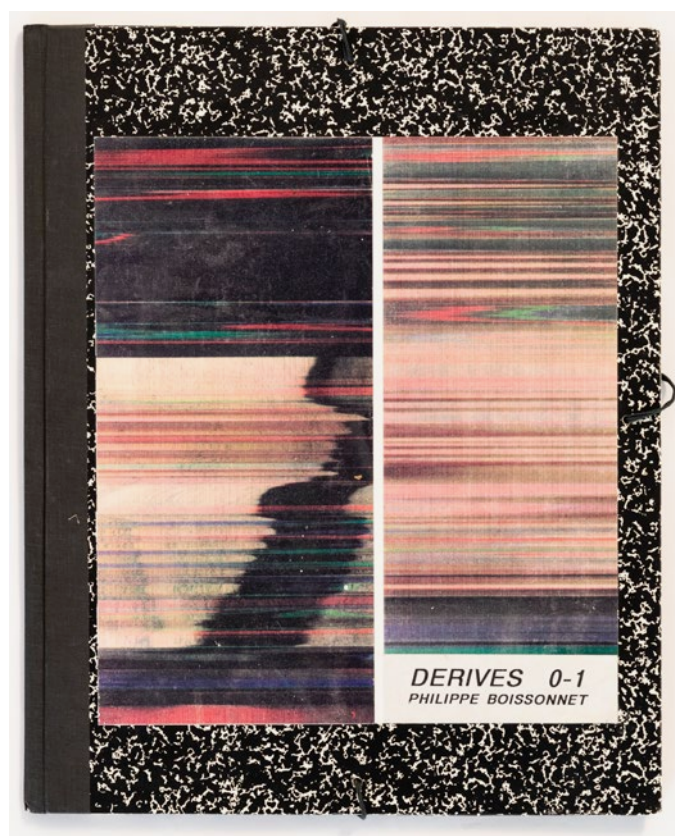


Otro momento de videocreación interesada en el propio proceso, sería la obra de la teleasta, como le gustaba presentarse a sí misma, Pola Weiss, *Mi corazón* (1986). Esta precursora de la videocreación mexicana tenía un interés profundo por el desarrollo de la producción televisiva que le llevó a cargar con las cámaras portátiles de televisión, no de vídeo, como si se tratase de un exoesqueleto personal y sin el que poder vivir. Muchos autores la consideran un ejemplo de video-danzarina, sin embargo para mí es un caso claro de *cyborg ante litteram*, y en esta obra puede apreciarse la simbiosis que ocurre entre ella, su ojo, la óptica de la cámara y su propio flujo menstrual que es el mejor modo de reflejar el latido de su corazón a cada parpadeo.



Poner en funcionamiento, una vez más, la estrategia del diálogo entre cada uno de estos lenguajes, a través de distintas obras significativas creadas por los artistas a partir del uso de cada una de estas tres grandes tecnologías, no sólo nos permitirá observar tanto sus aspectos comunes como los específicos y diferenciadores, sino que nos permitirá además extraer (a nosotros y al público de esta exposición), interesantes reflexiones que proveerán de nuevos materiales para una revisión de los análisis historiográficos construidos al respecto hasta la actualidad.

Artistas como el francés James Durand o el francocanadiense Phillippe Boissonnet crearon interesantes piezas electrográficas aprovechando al máximo el concepto revolucionario de la interfaz electrónica específica de cada una de las máquinas que utilizaron para su realización efectiva.

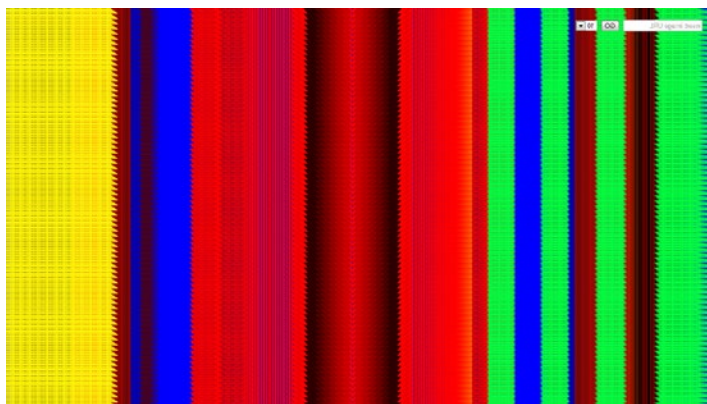
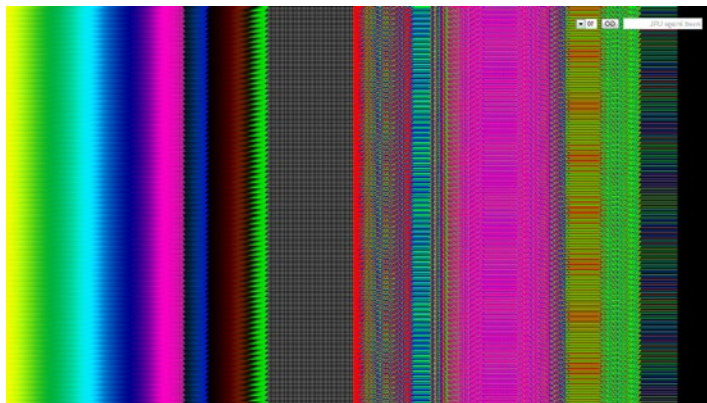
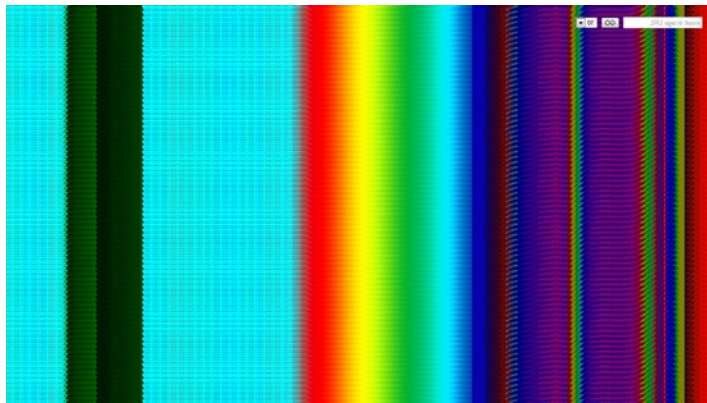


Phillippe Boissonnet. *Derives 01*. 1991.
Carpeta Electrográfica. Carpeta xerografiada conteniendo 5 xerografías color sobre papel químico. 5 x (35 x 25,5 cm). Carpeta: 45 x 33 cm.
Col. MIDE CIANT Cuenca.

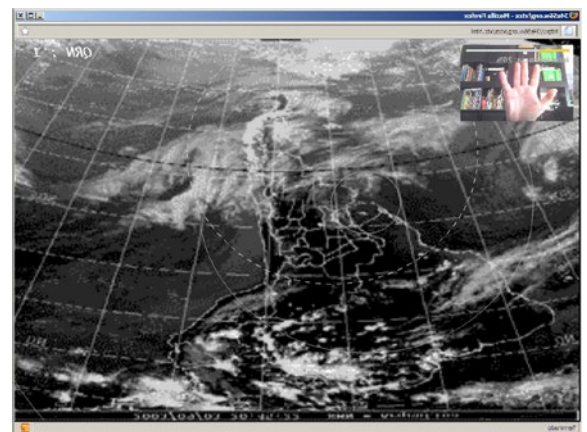
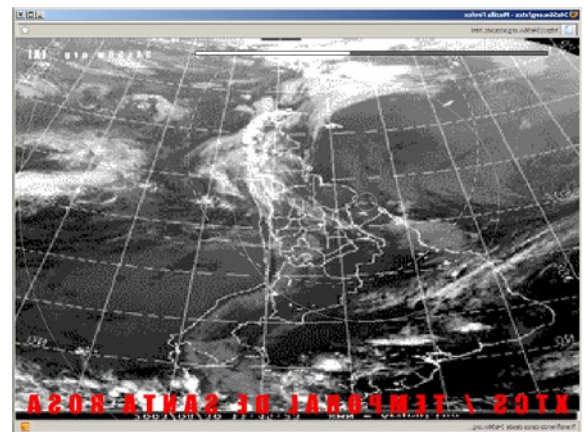
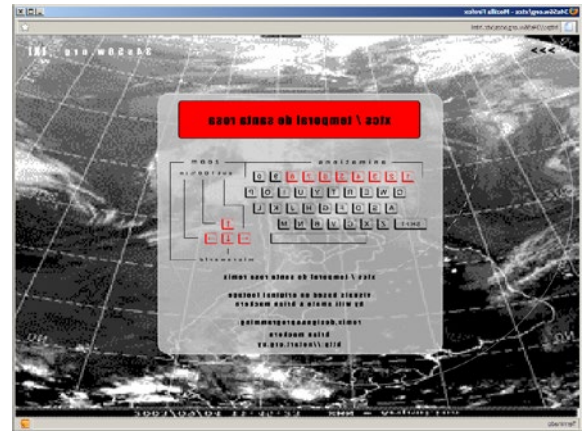
En el net.art, encontramos intereses muy similares en Emilio Gomáriz, en su obra *HR URLQ1* (2013), quien, desde las técnicas del *software-art*, nos brinda la oportunidad de que una imagen escogida por nosotros, bien de nuestro disco local, bien de la memoria colmena de *INTERnet*,¹ sea descompuesta hasta resultarnos tan cambiada como irreconocible en su vibración electrónica, del todo ajena a nuestra visión natural.

Con *34s56w_Temporal de Santa Rosa* (2002), de Brian Mackern, nos encontramos ante una obra complejísima que parte de los conocimientos del autor como radiotelegrafista del puerto de Montevideo, ciudad de la que es oriundo. Esta obra tiene distintas versiones que van de la performance sonoro-visual en vivo, al formato web, o sobre soporte en cederrón, e incluso una versión instalativa portátil. La obra se compone a partir de la captura de distintas interferencias sucedidas durante el temporal que se repite en torno al día de de Santa Rosa (30 de agosto) en el Río de la Plata, y que, cuando es ejecutada en vivo, le permite al autor desplegar todas sus capacidades como músico, artista visual y programador de software, deleitándonos con un despliegue de interferencias como el que sucedía antaño cuando buscabas la sintonía de una emisora de radio de onda corta.

////////////////////
////////////////////



Emilio Gomáriz. *HR URL01* (2013).
Software Art, performances en vivo, según interpretación
realizada por Gustavo Romano en vídeo, color, muda (00:04:14).
NETescopio, Colección MEIAC, Badajoz.



Brian Mackern. *34s56w_Temporal de Santa Rosa* (2002).
Sitio web, instalación, performance, concierto sonoro-visual,
según interpretación realizada por Gustavo Romano en vídeo,
color, sonora (00:03:04).
NETescopio, Colección MEIAC, Badajoz.

AUTORÍA
DE LA
OBRA DE ARTE¹⁰

El paso del objeto al proceso mismo como finalidad del artista en su concepción y creación de la obra de arte toma plena conciencia de sus posibilidades con la aparición de la máquina moderna. Esta exposición pretende poner a dialogar piezas creadas en los albores del arte que utilizó estas primeras herramientas tecnológicas. Se trataba por tanto de máquinas -una copiadora xerográfica, una videoinstalación de funcionamiento autónomo o un ordenador personal- que quedaban lejos, a comienzo de los 80's, de lo que hoy entendemos por automatismo maquinal, inmersos como estamos ya en un proceso de desarrollo y maduración tecnológica que nos permite operar -en el ámbito privado del estudio del artista- con algoritmos o relacionados con el *machine learning* o con una cierta Inteligencia Artificial.

La capacidad de funcionamiento autónomo de todas aquellas máquinas con las que los artistas desarrollaban sus piezas y procesos electrográficos, videográficos o telemáticos alcanzaba su zenit en seguir, sin más interferencias por parte de sus usuarios, las pautas tecno funcionales con las que habían sido diseñadas (y fabricadas industrialmente). Esta "autonomía" les permitía mantener un funcionamiento autónomo de proceso a partir de una orden ejecutora previa por parte del artista (su usuario): intro, copy, play..., pero siempre siguiendo escrupulosa e inviolablemente las rutinas de funcionamiento que les habían sido programadas por los diseñadores durante el proceso de su fabricación.

Sin embargo, la inteligencia y sensibilidad de algun@s de quell@s artistas llen@s de talento permitió que algunas de aquellas experiencias pioneras desarrolladas a través de cualquiera de aquellos tres primeros lenguajes que estamos poniendo a dialogar ofrecieran resultados realmente solventes en cuanto a la capacidad de otorgarle a la máquina un cierto papel protagonista en el proceso de creación de la obra de arte o de determinadas prácticas artísticas mediales (tomando en consideración que muchas de estas piezas no alcanzaban el estatus o ni siquiera tenían la pretensión de llegar a formalizarse como objetos, pues eran puro proceso generativo).

El paso del objeto al proceso mismo como finalidad de la obra de arte toma conciencia plena de sus posibilidades con la máquina moderna. Pero al principio, el funcionamiento de todas ellas, una copiadora xerográfica, una videoinstalación o un ordenador personal, distaba mucho del automatismo maquinal como lo entendemos hoy, porque estamos inmersos en un proceso de desarrollo y maduración tecnológica que nos permite operar, aun en el ámbito privado del estudio del artista, con algoritmos matemáticos, con las opciones del aprendizaje automático o con una cierta dosis de Inteligencia Artificial. En cualquier caso, las primeras propuestas hechas por los artistas con sistemas tecnológicos, que tal vez hoy resultan naïf, abren caminos al implicarse hasta la médula para romper la inercia conservadora de la sociedad en general, y muy en particular del mundillo del arte, opuestos a aceptar una máquina como autora de un proceso artístico.¹⁴

////////////////////
////////////////////

Si en los procesos electrográficos, los artistas lograron que las fotocopiadoras escupieran “solas” ingentes cantidades de copias en papel de cuanto habían sido capaces de “mirar” por sí mismas, en las instalaciones videográficas, lexemas audiovisuales analógicos se disparaban “motu proprio” reaccionando (a través de códigos pre-programados por sus autores) a los movimientos (sensorizados) de sus visitantes, y alcanzando el nivel más elevado de esta “autonomía funcional” de la máquina a la que nos estamos refiriendo aquellas piezas de net.art basadas en procesos de viralización (virus blancos -JODI- o negros -hackers, generalmente anónimos).

En cualquier caso, la máquina se había puesto al frente de los procesos de creación de los procesos artísticos, o, al menos, déjenos que soñemos con que lo estaban comenzando a hacer de forma paritaria junto a su artista.

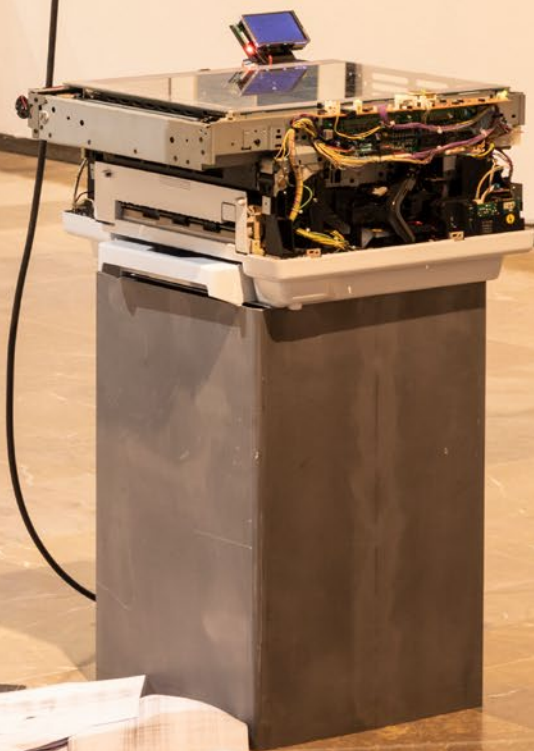
En esta misma sección, y ofreciendo ejemplos de la puesta en crisis del paradigma de la autoría de la obra de arte con la aparición de las máquinas modernas y los lenguajes creados a través de estas por los artistas, hemos considerado pertinente dar un paso más y complicar aún más las cosas. La capacidad de una nueva tecnología aparecida en el mercado y puesta inmediatamente a disposición de la creatividad e imaginación de los artistas, el telefax de teletransmisión gráfica va a diluir o confundir todavía más el reparto de funciones en el proceso completo de creación y generación de la obra de arte. Cuando un artista concibe una performance sobre la pantalla del escáner de una máquina telefax y la consecuencia de esa acción procesual es telefaxeada a otro aparato terminal que va recibiendo la señal luminosa de las imágenes acontecidas secuencialmente en el origen y las va grafiando sobre un ahoja de papel mediante tóner-polvo o proceso de impresión por termografía, toda la cadena de autoría del proceso de creación de la obra de arte salta por los aires, dinamitando su jerarquía tradicional: ¿quién fue en este caso el artista, el performer, el aparato dual emisor-transdecodificador-receptor, o el grafista y compositor final? Ahí lo dejamos. Juzguen ustedes mismos a la luz de las obras y piezas expuestas en la presente exposición.

La autonomía de aquellas primeras máquinas con las que los artistas desarrollan sus obras y procesos electrográficos, videográficos o telemáticos llega a su cénit al funcionar siguiendo solo las rutinas generativas de las pautas de programación con las que fueron diseñadas y fabricadas industrialmente, sin interferencias por parte del usuario. Esa autosuficiencia permite mantener un funcionamiento autónomo del proceso a partir de una orden ejecutora previa por parte del artista (su usuario): *intro*, *copy*, *rec*, *play*, pero siempre siguiendo de manera escrupulosa las rutinas funcionales con las que fueron diseñadas para su fabricación.

Los copy-artistas consiguen que las fotocopiadoras escupan solas copias ingentes de papel de cuanto habían sido capaces de mirar por sí mismas. Los videocreadores, que, gracias a códigos programados por ellos, lexemas audiovisuales analógicos se disparan en respuesta a los desplazamientos monitorizados de los visitantes. El nivel más elevado de autonomía funcional de las máquinas surge con las obras de net.art que son programadas para inocular en ordenadores ajenos procesos víricos (benignos, si realizados por artistas, o malignos, por los *crackers*).¹²

Así, la máquina se pone al frente de los procesos de creación artística o los realiza en igualdad con sus usuarios, los artistas.

(C) LTD.



LA MÁQUINA COMO ARTISTA

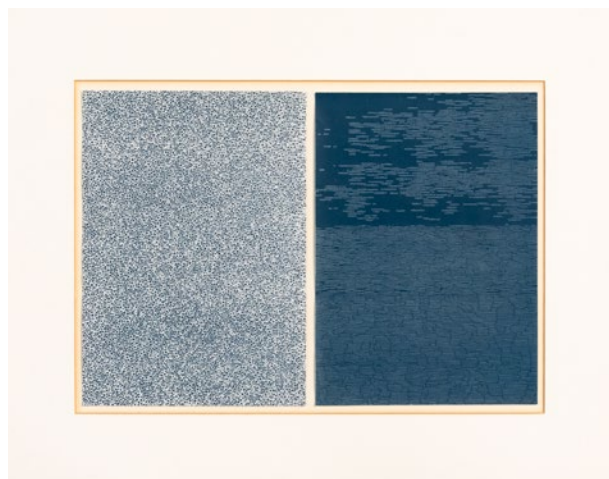
¿Fue tal vez por casualidad? ¿Fue el azar el culpable? El caso es que a la flamante máquina fotocopidora digital recién aparecida en el mercado se le había estropeado su unidad de fijación para enorme decepción de los artistas. De todos salvo de uno, que encontró una oportunidad para crear una obra aprovechándose y utilizando este defecto técnico. Lejos de replegar sus bártulos como el resto de los compañeros del taller, Jürgen decidió explotar las posibilidades que le brindaba este malfuncionamiento que había ahuyentado a los demás. Y para ello, tomó una importante decisión basada en una ingeniosa estrategia operativa, que a la postre resultaría histórica (como en muchas otras de las creaciones del artista alemán): dejar a la máquina que funcionara a su libre albedrío (en esa época atribuir esta cualidad a un aparato era inaceptable, pero no así en la actualidad, al amparo de la IA). No introducirle ningún input más allá de dejar abierta la tapa de su pantalla de escaneo y pulsar el botón de multicopia, dejando que el aparato mecánico funcionara en modo automático, regalándole al artista las múltiples imágenes-copia técnicas que suponían la interpretación maquinal -siguiendo su propio lenguaje electrográfico -xerográfico- de lo que sus "ojos" electrónicos podían alcanzar a ver.

José R. Alcalá y Rubén Tortosa. *Fotocopiadoras dialogando* (2018). Instalación compuesta por la escultura de Alcalácanales y Begoña Sanjuán- *Copy Tótem* (1988). Columna de esqueletos de máquinas fotocopadoras soldados y pátinas plásticas- 200 x 40 x 30 cm. Colección Canon España; y por la escultura de Rubén Tortosa (); misan -*The Second Operator*-. Fotocopiadora, RaspberryPi y pantalla sobre pedestal. 100 x 40 x 30 cm., desarrollada en el Laboratorio de Recursos Media de la Universitat Politècnica de València. Colección de los autores.

A partir de la década de los sesenta la máquina se convierte en compañero de viaje para los artistas interesados en relacionarse con la tecnología y hacer de ella el medio para la construcción de un lenguaje propio.

En los procesos electrográficos, muchos artistas convierten la fotocopidora en un tótem, con una relación tan paritaria que la integran en sus performances, dándole protagonismo en la Historia del Arte. Los lenguajes videográficos también son víctimas de esta fuerte centralidad de la tecnología, porque las primeras cámaras de videograbación eran voluminosas, como las cintas de gran formato que las alimentan, o las pesadísimas baterías que las mantienen en marcha; además, el artista debe añadir un enorme aparataje para su postproducción, y una puesta en escena muy condicionada por los enormes tubos catódicos de la época o por el efecto de la teatralización instalativa de su videoproyección mediante enormes cañones en amplios espacios expositivos, siempre oscuros.

Estamos en 1988, en Valencia, España, en el Taller de la II Bienal Internacional de Electrografía y Copy Art, al que habían sido invitados a desarrollar sus propias creaciones electrográficas más de una decena de artistas que representaban lo más relevante del panorama internacional⁵. Ese artista díscolo que, al contrario que sus compañeros de taller, dejó a la fotocopidora Canon Láser Color CLC-1 convertirse en artista-por-un-día como alternativa creativa a la imposibilidad de responder correctamente -en términos tecno funcionales- a las exigencias de sus operarios/usuarios -los artistas del taller- era el artista alemán afincado en Kassel Jürgen. O. Olbrich, creador además del No Institute. Estas obras que contribuyeron a forjar el mito de la máquina como artista fueron referenciales para obras de gran calado dentro de las vanguardias del arte contemporáneo internacional, como es el caso, dos décadas después, del proyecto creativo *Lighter* del artista también alemán Wolfgang Tillmans.



James Durand. *Paysage, I y II*. 1985.
Xerografía monocromática con tóner de color azul sobre papel normal. 2 x (29,7 x 21 cm).
Col. MIDE CIANT Cuenca.



Jürgen O. Olbrich. *Valencia*. 1988.
Electrografías color sobre papel normal. 2 x (42 x 29,7 cm).
Col. MIDE CIANT Cuenca.

⁵ Para ampliar, ver (Alcalá, 2021)



Franz John. *Sky Nude*. 1992.
Xerografía color sobre papel normal.
Serie de 72 piezas. 4 x (28,5 x 27 cm.)
Col. MIDE CIANT Cuenca.

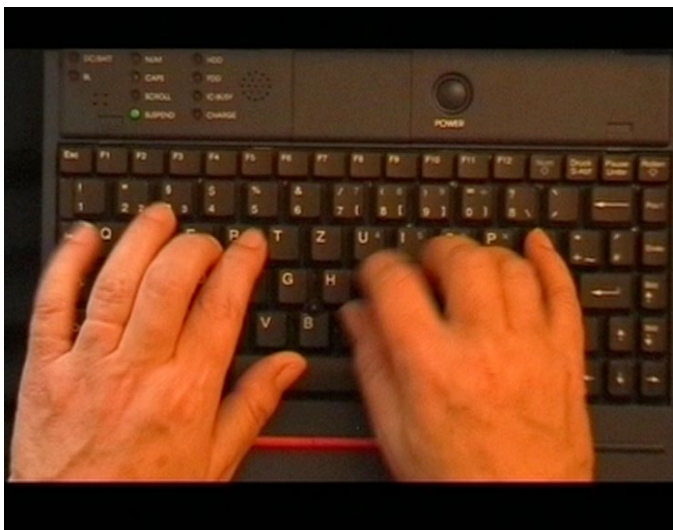
Ello otorga al videoarte un escenario con un enorme protagonismo maquinal lleno de dispositivos y cables al que los artistas más perspicaces e intuitivos sacan provecho, creando discursos en los que, al igual que en el caso de los artistas de los lenguajes electrográficos más conceptuales, hay una referencia explícita a la máquina y a su potencial para generar procesos de forma autónoma, que cuestiona la concepción tradicional de la autoría de la obra de arte. El caso del net.art resulta aún más radical en sus formulaciones y propuestas, y más profundo y avanzado en sus logros respecto a la puesta en crisis de la autoría de la obra de arte.

Gracias a la ventaja que otorga la radicalidad del medio (computador + INTERNet), sus artistas conciben el entorno de creación de espaldas por completo a las prácticas artísticas tradicionales, sin engarce posible con las vanguardias históricas, porque ni el Museo ni las galerías, a los que combaten frontalmente desde sus manifiestos y proclamas, comprenden cómo puedan ser acogidas sus producciones, a veces inexistentes. Su medio de desarrollo y difusión son las nuevas redes de telecomunicación y un entorno conceptual comunitario, porque sus obras eran chispazos evanescentes de naturaleza digital discurriendo por el espacio-entre-pantallas, que acontece virtualmente entre las máquinas que los retroalimentan en un bucle sinfín; un no-lugar, donde la obra de arte pierde su autoría, para cobrar una completa madurez colaborativa.¹³



Thomas Demand. *Copyshop*. 1999.
C-print sobre diasec. 183,5 x 300cm.
Col. Museo de Arte Contemporáneo Helga de Alvear

La máquina, a partir de la década de los 70, se convertirá para muchos artistas interesados en relacionarse con la tecnología y hacer de esta un medio para la construcción de un lenguaje peculiar en un compañero de viaje. Los más comprometidos y cercanos a esta y a sus especificidades técnicas llegarán incluso a alcanzar tal grado de familiaridad con ella que la convertirán en compañera de viaje en las tareas creativas.



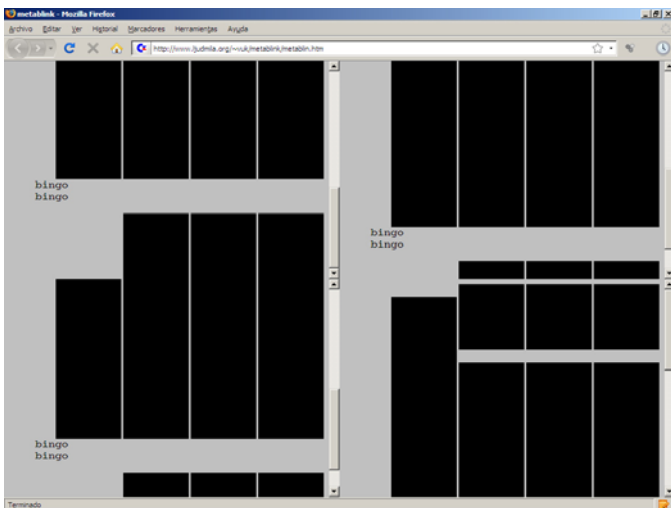
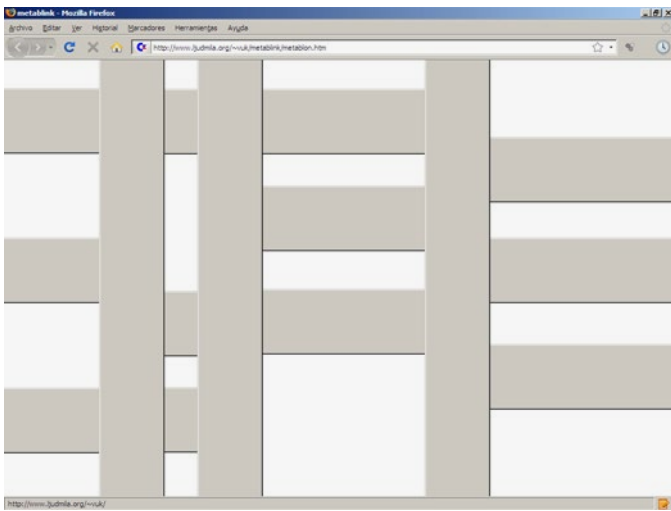
David Zink Yi. *Untitled (deine Hände)* (1999).
Video, color, sonoro (00:01:18).
Colección particular del artista.

INPUT:■

<
<
<

Con *Untitled (deine Hände)* (1999), de David Zink Yi, nos encontramos ante la entronización del teclado como vía de introducción de código y desfile de unas acciones sencillas, como cuando tecleas líneas de instrucciones, igualando los acercamientos humanos a los maquinales:

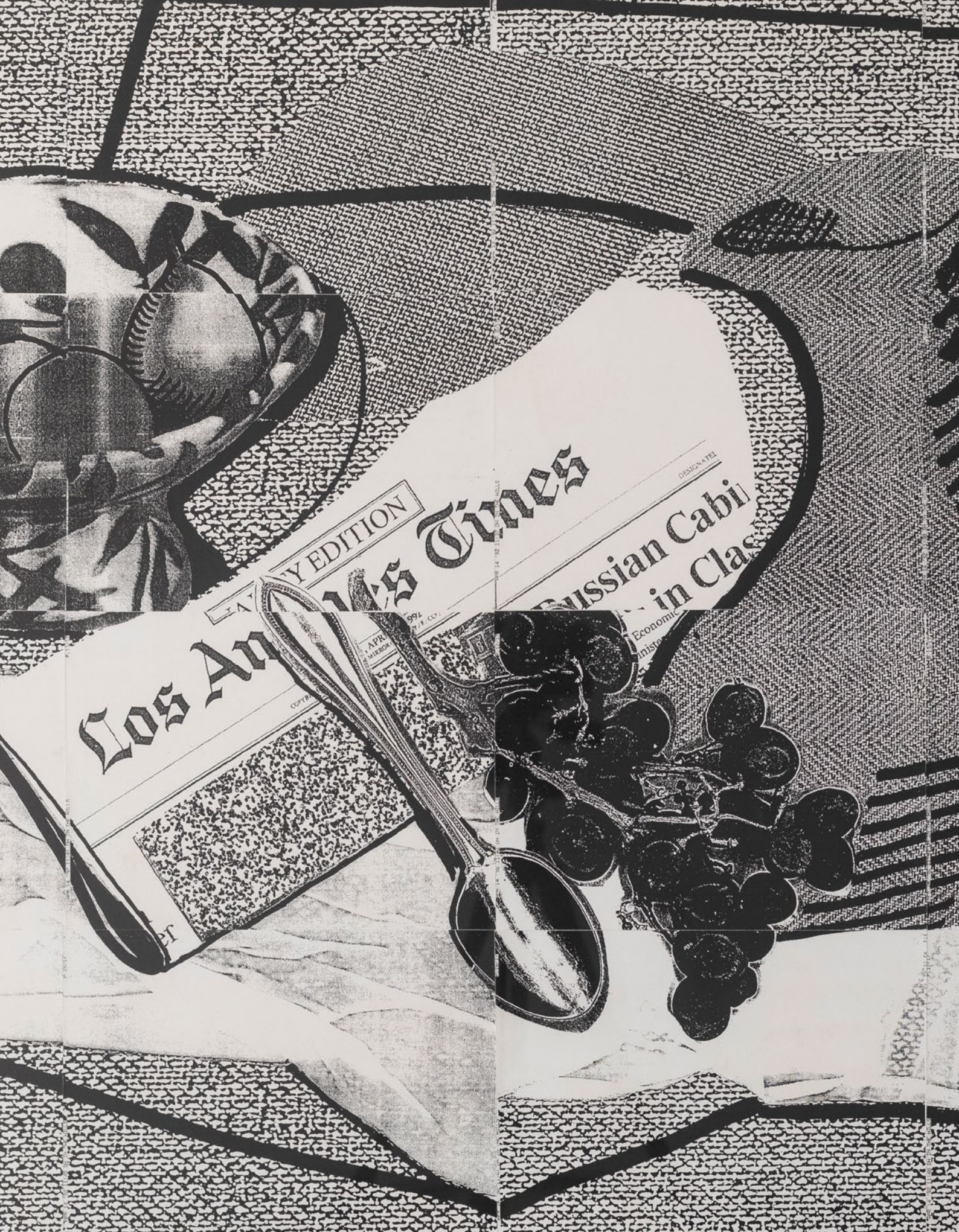
sujetar tu pelo
palpar tu cabeza
tocar tu frente
deshojar tus pestañas
rozar tus labios
recoger tus lágrimas
tirarte de tu lengua
mordisquear tu barbilla
abofetear tus orejas
golpear tu nariz
arañar tus venas
sacudir tu cuello
estrechar tus hombros
apretar tus pechos
pellizcar tus pezones
tensar tu brazo
levantar tu peso
sentir tu calor
tomar tus manos
ceñir tus puños
restregar tus caderas
tocar tu pubis
oler tu sudor
magrear tus muslos
estrujar tus piernas
apartar tus pies¹⁴



Vuk Ćosić. *Metablink*. (1998).
 Proyecto en línea, según interpretación realizada por
 Gustavo Romano en vídeo, color, muda (00:02:19).
 NETescopio, Colección MEIAC, Badajoz.

Con *Metablink* (1998), de Vuk Ćosić, encontramos una interfaz de navegación realizada para que no veas nada, en una combinación de los marcos que permitía dibujar el recientemente incorporado lenguaje HTML y el parpadeo fatigante que se puso de moda en ese mismo momento. Con una economía de recursos encomiable que, con parpadeos de un solo píxel, nos traslada la experiencia de la navegación, con el simple sube y baja de la web apoyada por la hipnosis del parpadeo.¹⁵





Los Angeles Times

DAVID EDITION

Russian Cabinet
in Clash

Economic
Minister

APR 1992
MIRSON

DESPERSONALIZACIÓN DE LA AUTORÍA EN EL PROCESO DE LA CREACIÓN DE OBRAS DE ARTE

Creación a distancia y creación colectivizada

En una nueva y desesperante (para las prácticas artísticas tradicionales, claro), vuelta de tuerca en torno a la puesta en crisis del concepto de autoría en la obra de arte desde los discursos generados por l@s artistas de las vanguardias del primer New Media Art, la capacidad de la entonces revolucionaria tecnología de la teletransmisión facsímil, que el artista medial utilizó para crear el Fax Art (sin duda alguna pionero del net art, al que puso sus bases conceptuales) conseguirá diluir o confundir todavía más el reparto de funciones en el proceso completo de creación y generación de la obra de arte.

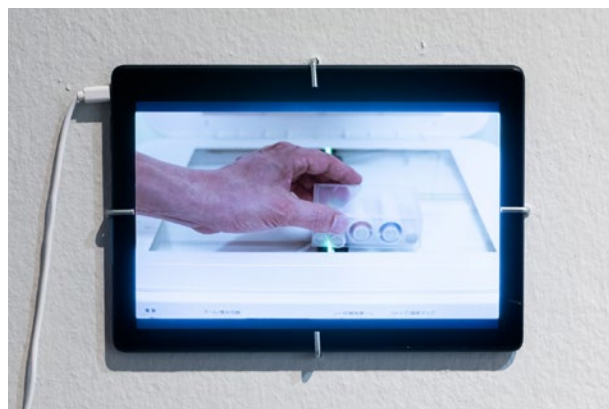
Cuando la obra de arte puede ser por fin históricamente concebida como puro proceso y la finalidad del acto creativo no es necesariamente la producción de objetos, un artista como el japonés Hirotaka Maruyama (AKA. Maruhiro) se siente moralmente facultado para concebir una obra de arte Fax Art como un complejo proceso evolutivo que comienza con una performance ejecutada sobre la pantalla del escáner de una máquina telefax, ubicada en su estudio de la Bahía de Yokohama, y la consecuencia de esa acción procesual es telefaxeada a otro aparato terminal, ubicado en el laboratorio del Museo Internacional de Elec-

La capacidad de la teletransmisión facsimilada fue fagocitada y utilizada por algunos artistas de mediados de los ochenta para crear obras de *Fax Art*, algo que diluye o confunde todavía más el reparto de funciones en el proceso completo de creación y generación de la obra de arte. El *Fax Art* es pionero, y precursor del net-art, porque es el que establece las bases conceptuales.

Desde el momento en que la obra de arte se concibe como puro proceso y la finalidad del acto creativo se libra de producir objetos, algunos artistas conciben la obra de *Fax Art* como un complejo desarrollo procesual que puede comenzar con una performance ejecutada sobre la pantalla del escáner de una máquina de telefax ubicada en una punta del mundo, la consecuencia de esa acción procesual ser telefaxeada a otro aparato terminal situado en un lugar más remoto, recibiendo la señal luminosa de las imágenes acontecidas secuencialmente en el origen, y culminar en una ejecución gráfica línea a línea de esas imágenes sobre una hoja de papel.



Hirotaka Maruyama (AKA Maruhiro). *Faxed Batteries*. 1992.
Fax original termografiado sobre papel químico / Collage de xerografías sobre papel normal a partir del fax original. 30 x 32,5 cm. / Detalles del fax termográfico original recibido por el aparato telefax del taller del MIDECIANT de Cuenca. España.
Col. MIDE CIANT Cuenca.



Hirotaka Maruyama. *How to make battery source rolling*. 1992-2014.
Video (Quicktime). 1'18".
Col. MIDE CIANT Cuenca.

La concepción y ejecución de esta obra de arte medial dinamita toda la cadena de autoría del proceso de creación de la obra de arte, y destroza sus jerarquías tradicionales: ¿quién fue el artista, el performer que ignoraba el gesto gráfico resultante o el conjunto de los aparatos emisor-transdecodificador-receptor que actúan como traductores/intérpretes grafistas y son máquinas tecnológicas?

La videocreación experimental contribuye a cimentar la construcción de esa casa del arte finisecular para el arte digital. Desmantelar el sistema de autoría privativa del arte tradicional, que nunca fue abandonado por las sucesivas vanguardias históricas del siglo veinte, excepción hecha de los *cadavres exquis*, y llevarlo a un diluido marco de colectivización y despersonalización fue fácil para unas prácticas que, por primera vez, desde el arte vitral de la catedral gótica, asumen la desmaterialización de las imágenes y su movimiento perpetuo.

////////////////
////////////////

trografía de Cuenca, España, a 10,745 km, que va recibiendo la señal luminosa de las imágenes acontecidas secuencialmente en el origen y las va grafiando, línea a línea, longitudinalmente, sobre una hoja de papel mediante tóner-polvo o proceso de impresión por termografía, para ser finalmente recompuesta a modo de collage por los becarios del museo, toda la cadena de autoría del proceso de creación de la obra de arte salta por los aires, dinamitando su jerarquía tradicional: ¿quién fue en este caso el artista, el performer japonés -que no pudo conocer el gesto gráfico resultante hasta que no le fue enviado desde el centro receptor, la dupla de aparatos emisor-transdecodificador-receptor que actuaron de traductores/intérpretes grafistas -y que eran meras máquinas tecnológicas- o los jóvenes conquenses compositores finales -quienes no habían ideado la pieza sino tan sólo interpretado posibles soluciones combinatorias como objetos artísticos resultantes? Ahí lo dejamos. Juzguen ustedes mismos a la luz de las obras y piezas expuestas en la presente exposición.

Cuando este proceso de experimentación traspasa las barreas de todo aquello conocido y va incluso más allá de la puesta en crisis de los viejos paradigmas del arte, tal y como había puesto en cuestionamiento el trabajo impecable del japonés Maruhiro, para tropezarse abruptamente con nuevos conceptos que pasan a formar parte desde entonces del proceso creativo, todo resulta entonces inédito, todo está por hacer, todo necesita ser inventado. Esto es lo que sucedió con la propuesta radical que el artista valenciano Rubén Tortosa ideó y desarrolló como comisario de un histórico evento de Fax Art que, en 1992, marcó un antes y un después en el Media Art. Se trata de una instalación performativa que concibió para la exposición *Variaciones en Gris*, celebrada en el Centro Conde Duque de Madrid y organizada por la Fundación Telefónica con la colaboración del Ayuntamiento de Madrid para los grandes eventos de la capitalidad cultural europea de esta ciudad en 1992.

Once aparatos suspendidos del techo. Once obras que han burlado nubes y claros, borrascas y anticiclones, que han ido a la luna y han vuelto porque once personas: Paulo Bruscky, Rafael Calduch, David Hockney, Les Levine, Hirotaka Maruyama, Bruno Munari, Muntadas-Rabascall, Eugenio Cano, Jürgen O. Olbrich, Jesús Pastor, y Sonia L. Sheridan están en el otro extremo del túnel (Tortosa, 1992: 78).



Rubén Tortosa. *Activación de la superficie plana*. 1992.
Xerografías tele-faxeadas sobre papel normal. Instalación-performance compuesta por las piezas de fax art creadas y enviadas por once artistas internacionales interpretando cada uno de los once cuadros al óleo del pintor cubista español Juan Gris pertenecientes a la colección Telefónica.
Exposición *Variaciones en Gris*. Centro de la Villa. Madrid. 11 x (250 x 21 cm).
@ Rubén Tortosa

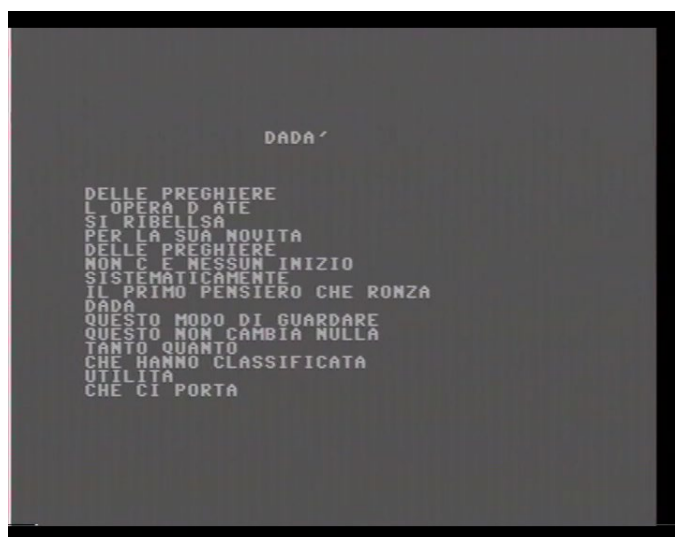
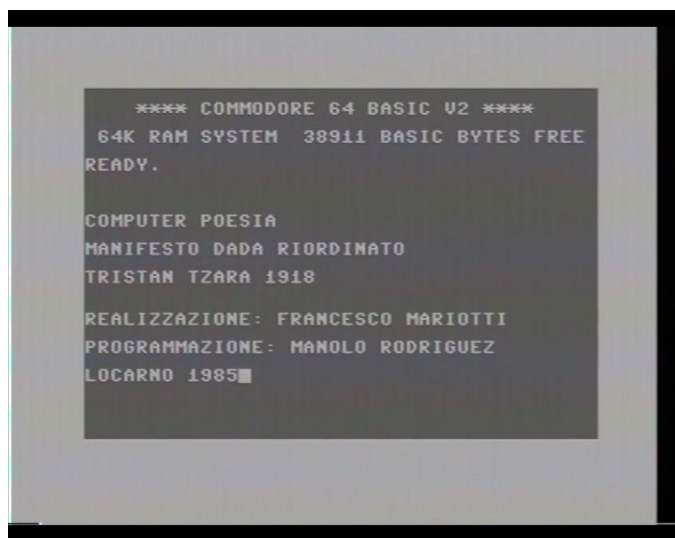
Estas once obras-acción de Fax.Art, que actualmente se encuentran entre los fondos de la colección de arte contemporáneo de Telefónica en Madrid, suponen uno de los hitos más señalados en la historia no sólo del Fax Art, sino del Media Art en general. La ocasión que le brindaron José Ramón Alcalá y Fernando Canales -como comisarios/ideólogos de *Variaciones en Gris*- para desarrollar un proyecto de *Fax Art*, proporcionó a Tortosa uno de los momentos más lúcidos, creativos y determinantes para el desarrollo del futuro arte interactivo en su relación con el tiempo-real expandido de la narración.

“En 1925 y como respuesta a la pregunta que sobre el cubismo le había cursado el *Bulletin de la Vie Artistique*, Juan Gris anota: ‘Hoy, evidentemente, me doy cuenta de que, en sus comienzos, el cubismo no era otra cosa que un nuevo modo de representación del mundo’; añadiendo que ‘al no ser el cubismo un procedimiento si no una estética, e incluso un estado de ánimo, debe tener forzosamente una correlación con todas las manifestaciones del pensamiento contemporáneo’. ¿A qué nueva forma de representación del mundo refiérese Gris? No a otra sino a aquella nueva concepción que suponía la inversión del programa del arte a partir de la suspensión de la idea de mimesis. Es a esta rigurosa exigencia que se enfrenta Gris, convirtiendo la pintura en una especie de máquina de proyectar modernos estados de conciencia, con toda la complicidad, disociación y claridad de una nueva sensibilidad” (Jarauta, 1992: 19).

Este texto (de Francisco Jarauta) es suficientemente esclarecedor para entender que el fax y su proceso no debía de ser una tecnología para mandar copias a distancia. Al igual que hiciese Gris con el Cubismo, la instalación “*La activación de la superficie plana*” (1992), invierte el programa para producir en todo su proceso un nuevo estado de la mirada, del artista y del espectador conjugándose conceptos tan complejos como el de traspaso de autoría al espectador que será quien, mediante el enigma de la transmisión, se apropie de la obra. Por primera vez el fax forma parte integrante de la obra, suspendiéndose en el vacío a dos metros y medio del suelo, quedando por encima de nosotros para constatar la jerarquía de la máquina y el proceso. (Tortosa, 2014. s/n).

Rubén Tortosa / David Hockney. *Activación de la Superficie Plana*. 1992. Transmisión Fax de xerografías sobre papel normal enviadas por David Hockney para la instalación-performance compuesta por piezas de arte fax creadas y enviadas por once artistas internacionales interpretando cada uno de los once óleos del pintor cubista español Juan Gris, pertenecientes a la Colección Telefónica. Exposición *Variaciones en Gris*. Centro La Villa. Madrid. 250 x 21 cm. Col. Telefónica.





Francesco Mariotti. *Manifesto Dada* (1985).
 Vídeo, blanco y negro, sonoro (00:31:38).
 Colección particular del artista.

El net.art acepta la responsabilidad de cargar sobre sus iconoclastas creadores el asunto peliagudo de disolver la autoría en el proceso de la generación de obras de arte iniciado por los anteriores movimientos históricos del *media art*. La estrategia de una creación a distancia y de raíz colectiva, en donde la obra en sí queda suspendida en ese espacio-entre-pantallas marcado por la distancia física de los computadores-terminales que generan retroalimentación instantánea en INTERNet, liquida el sistema de autoría, iniciado durante el pre-Renacimiento en el arte occidental: con más de seis siglos de prosapia.

En *Manifesto Dada* (1985), de Francesco Mariotti, originalmente pensada para ser ejecutada sobre un Commodore 64, nos encontramos ante un caso de poesía automática generada por el propio ordenador que se limita a recitar las palabras impresas en verde monitor sobre la pantalla de un Commodore 64, inspirado en el texto escrito por Tristan Tzara, al comenzarlo por la destrucción del cartucho que ejecuta las instrucciones sobre el Commodore 64, ya sabemos que todo lo que sigue es una dadacofonía maquinaica.

64K RAM SYSTEM ****

Activación de la Superficie Plana constituye sin lugar a duda una de las instalaciones performativas del *Fax Art* más lúcidas y complejas de cuantas han sido concebidas y llevadas a la práctica. Gracias a los espectaculares medios técnicos dispuestos por la empresa comercial de la Fundación Telefónica, esos once aparatos de transmisión facsímil, suspendidos boca abajo del techo de la sala de exposiciones del Centro Conde Duque de la capital española frente a los once cuadros originales del pintor cubista Juan Gris –propiedad de Telefónica-, vomitaron a una misma vez –durante las dos horas del evento-, once piezas lineales creadas expresamente para la ocasión y enviadas desde los estudios de cada uno de los once prestigiosos artistas internacionales invitados. En una sincronización sin precedentes –desde los cuatro puntos cardinales del planeta- estas once “Variaciones en Gris” sobre cada uno de los cuadros del pintor cubista –que previamente les habían sido asignados a cada uno de los artistas participantes- iban quedando enfrentados en la sala de la exposición, constituyéndose en once obras vivas, dinámicas y en un rítmico movimiento progresivo de maquinal ruido.

Si el resultado final constituía por sí mismo una impresionante instalación compuesta por once columnas de papel xerografiado, todavía ancladas a las bocas mecánicas que las acaban de escuchar, el proceso de transmisión/recepción, como un “work in progress”, posibilitaba una honda reflexión sobre la reconstrucción de la presencia, ya trabajada por Gris desde su lenguaje cubista y que ahora, desde la propia visión de la máquina y con el tiempo expandido como aliado, daba un paso más hacia la consolidación de los presupuestos conceptuales y narrativos de las vanguardias emergentes de finales del siglo 20, entre los que la puesta en crisis del paradigma de la autoría artística adquiere una nueva dimensión en su escala de complejidad al entremezclarse con la disolución de las fronteras espacio-temporales, en donde el tiempo se constata como un capricho del acontecimiento, modelado ahora por el flujo de las teletransmisiones “instantáneas” que permiten transportar la substancia formal de la obra de arte entre espacios alejados geográficamente y sustentados por tiempos diferentes que, temporalmente, puntualmente, convergen en un lugar espacial determinado por el capricho conceptual del comisario que concibe la obra-instalación-en-proceso como el resultado de una auténtica obra colectiva, donde autoría, ubicuidad, tiempo, espacio, lugar y acontecimiento son materiales conceptuales transubstanciados y translocalizados propios de la cultura líquida baumaniana que está gestándose en esos momentos y a través de las aportaciones conceptuales de estas creaciones artísticas de los orígenes del media art.

La telenovela *Mal de ojo* (2007), de Bernardo Oyarzún, es un caso claro de *DIWO* (*Do It With Others*), que en Iberoamérica es muy habitual, pero que entre los europeos no goza de la misma cotidianidad.

La trama discurre en el asentamiento informal de La Victoria (Santiago de Chile), que fue el primero en Iberoamérica en ser reconocido de manera oficial y dotado de servicios, a raíz de la ocupación de los terrenos por 1.200 familias, el 30 de octubre de 1957, hecho conocido como Toma de La Victoria. En este asentamiento reside la galería Metropolitana, creo que el único caso en el mundo en que una galería de arte contemporáneo se encuentra en una población de este tipo, y es la que representa regularmente a Oyarzún, y lugar que sirve también de escenario para una parte de la trama de la telenovela, que recoge toda la geografía humana, económica y política de este asentamiento en el que, como en cualquier barrio, la presión comunitaria determina el discurrir de los personajes. Lo que más llama la atención es el uso, a la manera clásica, de los nombres de los personajes, que se llaman como su función representativa, por ejemplo, Soledad, lo está, así como Ángel lo es, y en muchos otros casos.

////////////////

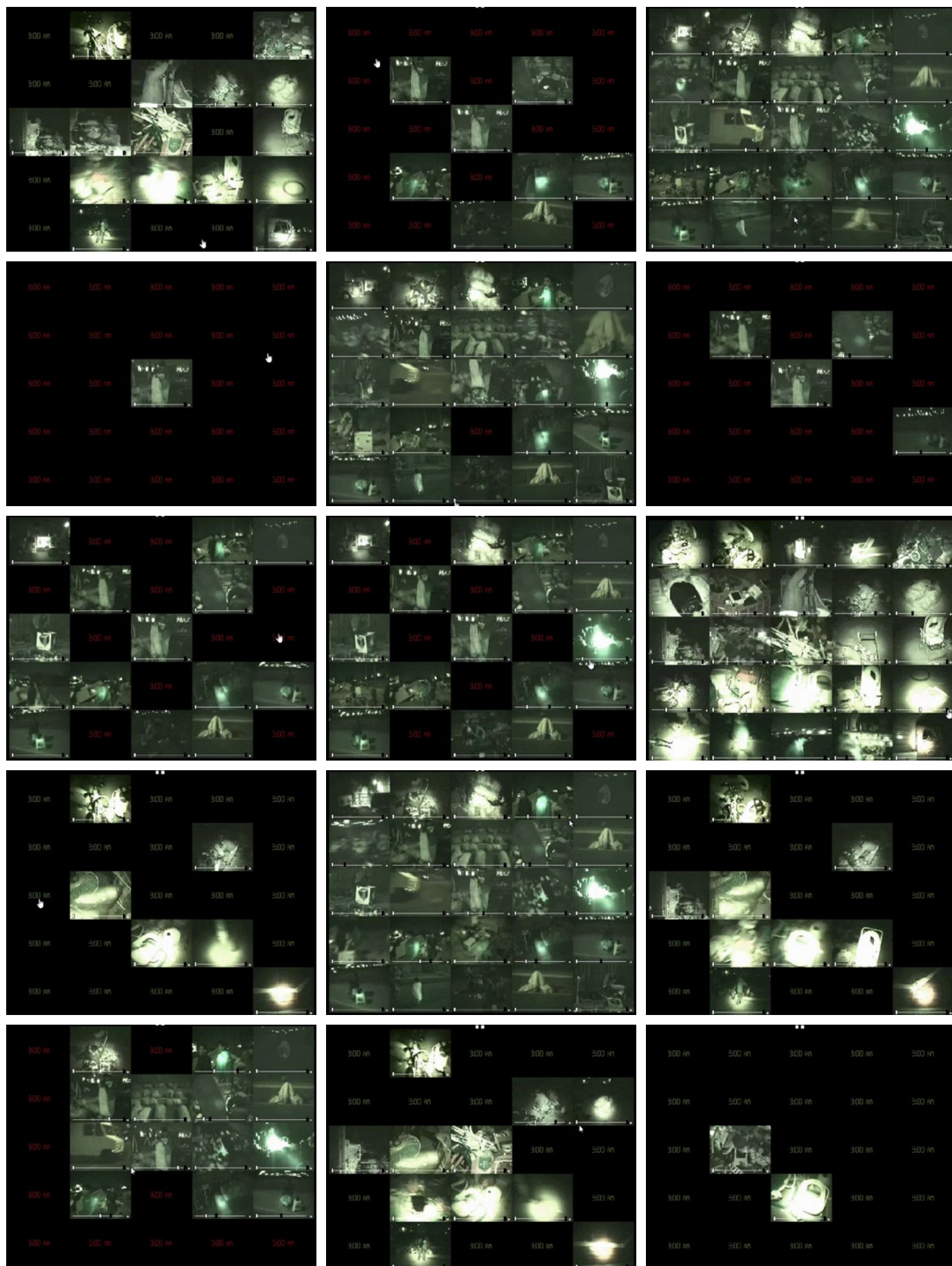
<P> Press play on tape
<Q> Qwerty



Patrick Bourque. *Fax Separation 4Colours / Selfportrait*. 1992.
Acción fax entre Montreal y Cuenca.
Xerografías B/N y color sobre papel normal. 6 x (21 x 29,7 cm).
Col. MIDE CIANT Cuenca.



Bernardo Oyarzún. *Mal de ojo* (2007).
Vídeo, color, sonoro (02:42:57).
Cortesía de la galería Metropolitana, Santiago de Chile.



Resulta innegable que el *Fax Art*, en su versión más pura, más estrictamente performativa –como es el caso de *Activación de la superficie plana*–, donde el tiempo de la narración juega con la codificación y decodificación sucesiva de los registros visual-textual-sonoro-eléctrico-gráfico-espacial, es sin lugar a dudas una serio aspirante a convertirse en uno de los precedentes que ejerció una influencia decisiva en la evolución conceptual, discursiva y narrativa del arte digital y multimedia e interactivo que se dio en el panorama internacional durante la década de los 90 y la primera de 2000.

Pero la presente exposición desea poner a dialogar en torno a estos paradigmas en crisis con los demás lenguajes del media art otras piezas y proyectos de referencia que permitan completar los puntos de vista, los ángulos de visión de esta poliédrica reflexión desde las aportaciones específicas de estas prácticas artísticas. Tal es el caso de las obras pioneras de Fax Art expuestas ideadas o creadas por Robert Rauschenberg, Andy Warhol, Alcalácanales o Richard Garneau, donde la información bidimensional de la luz de las imágenes originales se reduce a la unidimensionalidad del sonido en que se transforman para poder viajar por el tiempo-espacio y poder ser regrabadas de nuevo en su bidimensionalidad original a muchos miles de kilómetros de distancia. Es por ello que la mayoría de los artistas más reconocidos del circuito del arte contemporáneo de esa época no pudieron resistirse a experimentar con estos medios, generando con sus creaciones potentes reflexiones en torno a la puesta en crisis de paradigmas tradicionales a través de la disolución de las fronteras entre autoría y colectivización del trabajo artístico, entre original y sus copias, entre objetualidad e inmaterialidad en la naturaleza de la obra de arte o por el paso hacia el puro proceso generativo que representan las artes mediales en la segunda mitad del siglo 20.

En la obra de Arcángel Constantini, *3AM* (2004), encontramos un detallado registro de todo lo que ocurre antes de montar el rastro que se realiza en el Salado de Iztapalapa (México, DF), en el que se pueden encontrar, como en cualquier rastro de una capital importante, todo tipo de desechos, desde tecnológicos hasta artesanales, y todo se graba con una cámara de visión nocturna, en una anticipación de lo que son nuestras sociedades contemporáneas videovigiladas.



La última puerta que le quedaba por abrir al arte medial pre-digital para poder habitar el escenario de ese arte plenamente finisecular, encarnado por el incipiente arte digital que pondría definitivamente en crisis dichos paradigmas, esta era sin duda la de su monetarización. Que prácticas artísticas tan radicales en este sentido como un Fax Art en toda su madurez pudieran llegar a encontrar fórmulas de compromiso entre artista y coleccionista que esquivaran cualquier mediación propia del mercado tradicional del arte, ponía a prueba ese nuevo e inédito escenario para las prácticas artísticas mediales. Ese fue el reto que se plantearon Alcalacanales con su acción *Fax AC. Espacio Paulista* concebida exprofeso para su participación en el 1º Estudio de Tecnologías de la Imagen, dentro del marco de la XX Bial de Sao Paulo, celebrada en el mes de septiembre de 1989.



Desplazados ambos artistas hasta Brasil, concertaron previamente con la sección de Cultura y Arte del ya desaparecido periódico español *Diario 16* una estrategia de marketing que les permitiera poder producir en tiempo real e ir enviando secuencialmente piezas artísticas de Fax Art a los coleccionistas dispuestos a poseer alguna de estas. Para ello, *Diario 16*, lanzó durante los días previos al evento una pormenorizada campaña de información basada en la construcción de un relato sobre el fax art y las artes mediales, así como sobre la importancia del trabajo artístico de este grupo español, generando así el deseo del coleccionista por acceder a una de estas raras obras de arte tecnológico. Los interesados en adquirir (gratuitamente, pues se trataba de una promoción-regalo del periódico) una obra, contactaba con *Diario 16*, proporcionando los datos de su fax-receptor, al cual Alcalacanales remitiría de forma directa la obra de arte-fax que iban generando y teletransmitiendo en tiempo real. Esta producción-en-proceso y el envío-en-tiempo-real y su recepción inmediata y directa, sin intermediarios, a su destinatario final -el coleccionista de arte-, supuso sin duda una revisión de los paradigmas tradiciones llevados ahora del terreno de la teoría y la especulación a la práctica.

Alcalacanales. *Fax AC. Espacio Paulista*. 1989.
Xerografías sobre papel normal de la acción fax realizada entre Brasil y España durante la celebración de la XX Bial de Sao Paulo y publicada por *Diario 16* en Madrid. 4 x (21 x 29,7 cm.). Col. José Ramón Alcalá.



Prologue

In 1994, hundreds of European artists, activists and pranksters adopted and shared the same identity. They all called themselves **Luther Blissett** and set to raising hell in the cultural industry. It was a five year plan. They worked together to tell the world a great story, create a legend, give birth to a new kind of folk hero.

In January 2000, some of them regrouped as **Wu Ming**. The latter project, albeit more focused on literature and storytelling in the narrowest sense of the word, is no less radical than the old one.



english

LUTHER BLISSETT PROJECT

Por la viuda de Luther Blissett aparecido en el libro: "Pánico en las redes. Teoría y práctica de la guerrilla cultural", Literatura Gris bolsillo, 2000

Luther Blissett en España

La penetración de Luther Blissett en España se produjo sustancialmente a través de la red de mail-art, y concretamente a través de su nodo más radical e innovador establecido en la Factoría Merz de Barcelona, que publicaba en las páginas del fanzine P.O. Box las convocatorias y comunicados de la APB y de la LPA desde principios de 1996. Los primeros en verificar la existencia de Luther Blissett a este lado de los Pirineos fueron Sense Títol, que consiguieron fotografiarlo durante una visita a Venecia. La mayoría de las actuaciones emprendidas por Luther Blissett a partir de entonces en España han estado vinculadas a la difusión y la extensión de una huelga de arte actualmente en proceso, convocada por el múltiple de múltiples Luther Blissett & Karen Eliot & Monty Cantsin para los años 2000-2001 en Madrid y Barcelona.

En realidad, LB&KE&MC no hicieron en un principio sino adherirse a un boicot contra la candidatura de Barcelona para la Capitalidad Cultural Europea en el año 2001. Con su adhesión el boicot se transformó en una huelga total de arte y se amplió a dos años (2000-1) [P.O. Box # 22, otoño de 1996], extendiéndose pronto a Madrid, donde no tarda en constituirse un Comité de artistas contra el Arte (C&A) "sin otro fin que adherirse a la huelga y destinado a disolverse una vez consumada dicha adhesión", y donde Karen Eliot y Luther Blissett empiezan a publicar sus manifiestos en el fanzine Amano a partir de noviembre de 1996 (Huelga de arte en Madrid, febrero 1997; Okupación Global, abril 1997; Por una huelga espectacular, verano 1997).

No todas las acciones llevadas a cabo por Luther Blissett en España han estado directamente vinculadas a la promoción de la Huelga http://www.netescopio.com/proyecto/0231/contact_01.html

Indice

Atajo

Temático

Cronológico

Random

Search

© 1994-2002

Contact

Luther Blissett. *Blissett Project* (1994).
Sitio web, según interpretación realizada por
Gustavo Romano en vídeo, color, sonora (00:02:00).
NETescopio, Colección MEIAC, Badajoz.

El *Luther Blissett project* (1994-1997)
del grupo Luther Blissett Bologna, del
que saldrían Eva and Franco Mattes
o el grupo de escritores Wu Ming,
realizó numerosas acciones simbólicas
y reales en las que primaba el
principio de la fuerza mitopoyética,
como capacidad que tienen las
comunidades de otorgar valor, ensalzar
una historia, cuando se cuenta.¹⁶

SYNTAX ERROR
READY.
LOAD FROM DISK*****

LOS NUEVOS
IMAGINARIOS
DE
LAS IMÁGENES
TÉCNICAS



La aparición de la máquina moderna en la esfera artística trajo un elenco inmenso de posibilidades para poder mirar de otra manera. Marcel Proust ya lo había intuido casi un siglo y medio antes, cuando, al escribir *En busca del tiempo perdido*, nos hacía tomar conciencia de que el verdadero baño de juventud no se alcanzaba tratando de andar por otros pasajes, sino en poder disponer de otros ojos. La mirada prostética de la que por fin nos dotábamos gracias a los gadgets tecnológicos o incluso a través de la “mirada” de la propia máquina, nos abría a un nuevo y fascinante mundo dominado por un régimen escópico inédito al que accedíamos a través de la ventana de la interfaz electrónica. Esta actuaba como un filtro capaz de representar de nuevas maneras allá donde posábamos nuestra mirada: hacia nosotros mismos, hacia el paisaje, frente al acontecimiento, todo cobraba una nueva naturaleza. Las celdillas tricromáticas retroiluminantes de las pantallas por las que se visualizaban las piezas de videoarte, el *graphein* electrostático, ese gesto que era rastro congelado del acontecimiento-proceso caligrafiado sobre papeles normales por las máquinas xerográficas mediante el revelado con polvo-tinta-tóner, los bits retroiluminados de las pantallas de los ordenadores personales con los que los net.artistas interactuaban de forma digital creando acciones comunicaciones interactivas durante el periodo heroico del net.art, todos ellos eran los nuevos “pintores” capaces de dibujarnos la representación de la realidad y sus acontecimientos de una nueva e inédita manera.

La aparición de la máquina moderna en la esfera artística trajo muchas posibilidades para mirar de otra manera. La visión protética de la que nos dotamos gracias a los cachivaches tecnológicos o incluso a través de la mirada de la propia máquina, nos abre a un mundo nuevo y fascinante dominado por un régimen escópico inédito al que accedemos desde la ventana de la interfaz electrónica, que actúa como un filtro capaz de representar con nuevas maneras; donde dejemos caer nuestra mirada, hacia nosotros mismos, al paisaje o a los acontecimientos, todo cobra un significado nuevo. Las celdillas tricromáticas retroiluminantes de las pantallas a las que se asoman las piezas de videoarte, la grafía electrostática (gesto que es un rastro congelado del acontecimiento-proceso caligrafiado sobre el papel por las máquinas xerográficas mediante el revelado con polvo-tinta-tóner), los bits retroiluminados de las pantallas de los ordenadores personales con los que los net.artistas operan de forma digital activando comunicaciones

Menu://
////////////////

El régimen escópico impuesto por las imágenes técnicas ponían en crisis el mundo visual del que nos habíamos dotado durante cientos de años, exigiéndonos la construcción colectiva de una nueva cultura, la cultura tecnológica hoy hegemonizada por el régimen digital en que nos hemos convertido. Aunque podemos precisar que, respetados autores de referencia como Sadin (2018), Baricco (2019) o Preciado (2019), van más allá y nos hablan de una auténtica revolución cultural y que sucede mediante lo que nosotros, ciudadanos normales, hemos querido hacer con estas revolucionarias herramientas que han puesto en nuestras manos, sin saber en realidad muy bien qué seríamos capaces de hacer con ellas.

En todo caso, muy pronto, tras esta mirada prostética que estaba hegemonizando nuestro régimen escópico, y que nos hacía proustianamente jóvenes -modernos-, comenzaba a dar las primeras señales de su existencia -aún agazapada entre los códigos de programación de todas estas máquinas modernas-, toda una naturaleza artificial, una fruto de nuestras construcciones tecnificadas. A una velocidad jamás antes vista, habíamos logrado una copia perfecta y simulativa del mundo: de nosotros mismos, de la naturaleza que nos rodea y de los acontecimientos que se suceden en ella. De una realidad orgánicamente física habíamos conseguido extraer un duplicado inmaterial completo, un facsímil idéntico a su original que lo simulaba y que, ¡oh maravilla!, podíamos gestionar e incluso habitar de forma cotidiana, llevándonos en poco tiempo a confundir realidad y simulación: lo físico con lo virtual, lo inmaterial, por ahora de naturaleza digital.

interactivas durante el periodo heroico del net.art, todos ellos son los nuevos pintores capaces de dibujar la realidad y sus acontecimientos de una manera inédita. El régimen escópico impuesto por las imágenes técnicas refuta el mundo visual en el que convivimos durante años, exigiéndonos la construcción colectiva de una cultura nueva, la tecnológica, hoy hegemónica en nuestro mundo digital.

Por fin logramos una copia perfecta del mundo: de nosotros mismos, de la naturaleza que nos rodea y de los acontecimientos que se suceden en ella. A una realidad física conseguimos extraerle un duplicado inmaterial completo, un facsímil idéntico a su original que lo simula y que podemos gestionar e incluso habitarlo de forma cotidiana, llevándonos ahora a confundir la realidad y su simulacro, lo físico con lo virtual, ya del todo digital.

Life is Xerox



ICONOGRAFÍAS ESPECÍFICAS DEL MEDIA ART

El signo gráfico maquinal

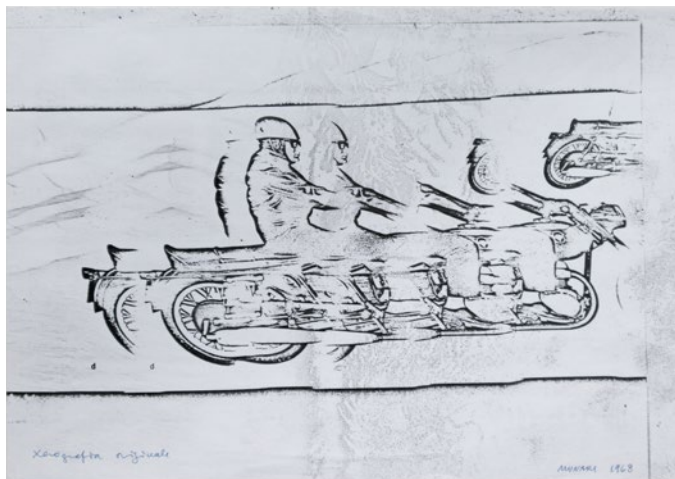
La cuestión de la representación tiene una fuerte componente formalista asociada a esta. Cuando representamos, lo hacemos mediante la elección de un lenguaje determinando que viene marcado por su gramática formal específica. El idioma que utilizamos al hablar es consecuencia de nuestra herencia cultural y condiciona no sólo la manera en la que pensamos sino la forma en la que vivimos, pues, como aseveraba Wittgenstein, el tamaño extensión y propiedades de mi mundo coincide con el tamaño y las características propias del lenguaje en el que me he educado y que soy capaz de utilizar con propiedad.

Cada uno de los lenguajes que estas tres nuevas tecnologías visuales que hemos puesto a dialogar sobre temas comunes en la presente exposición fueron desarrollándose a través del trabajo creativo y de la capacidad estética, sensible, tecno-expresiva e imaginativa de los artistas posee características formales específicas diferenciadoras. Cada uno se soporta sobre un signo gráfico concreto, fruto de las propiedades específicas de sus sistemas de generación y de visualización de las imágenes que consiguen crear. Se trata de las gramáticas específicas del *graphie* -físico o inmaterial, estático o espaciotemporal- que son capaces de “congelar” y visualizar.

La representación tiene un fuerte componente formalista, porque representamos a partir de la elección de un lenguaje definido por una gramática formal específica. El lenguaje que utilizamos al hablar proviene de nuestra herencia cultural, y determina no solo la manera en que pensamos sino la forma en que vivimos; el tamaño, extensión y propiedades de mi mundo coincide con el tamaño y las características propias del lenguaje en el que me he educado y que soy capaz de utilizar con propiedad.

<P> Print file

Para la exposición hemos seleccionado piezas ejemplares altamente significativas y de relevancia histórica, ideadas y desarrolladas por artistas relacionados con el movimiento copy art, como los italianos Bruno Munari, Gianni Castagnoli y Pierluigi Vannozzi, el norteamericano Charles Arnold Jr., el uruguayo Clemente Padin, los españoles Equipo AC, el francés Jacques Fivel o el alemán Karl-Herman Moller, quienes incidieron en propiedades diferenciadoras del signo xerográfico, renovando la visualidad hegemonizante de lo fotográfico.



Bruno Munari. *Xerografía original*. 1968.
Xerografía monocromática sobre papel normal. 21,5 x 29,7 cm.
Col. Fondazione Jacqueline Vodoz y Bruno Danese. Milán.



Bruce Nauman. *Lip Sync* (1969).
Vídeo, blanco y negro, sonoro (00:60:00).
Colección IVAM, Valencia.

Cada uno de los lenguajes de estas tres nuevas tecnologías visuales fue desarrollándose desde la década de los sesenta a través del trabajo creativo y de las capacidades estética, sensible, técnico-expresiva e imaginativa de los artistas, y poseen características formales propias diferenciadoras. Cada uno se rige por un signo gráfico concreto, fruto de las propiedades particulares de su sistema de generación y de visualización de las imágenes que consigue crear y reproducir. Se trata de las gramáticas específicas de las distintas grafías, física o inmaterial, estática o espacio-temporal, que son capaces de congelar y visualizar.

////////////////////
////////////////////

En *Lip Sync* (1969), de Bruce Nauman, encontramos un *tour de force* entre el hombre y la máquina que gana el hombre solo a primera sangre, porque pronto le veremos perder la vida de manera definitiva entre tanto cacharro como nos inunda. La trama es sencillísima, el autor, cabeza abajo, pronuncia de manera ininterrumpida la frase *lip sync*, durante toda la duración de la cinta de grabación. Se trata de una obra para VT, como había promovido la documenta 6, como contraria a las obras para TV.



Christian Rigal (AKA Cèjar). *Retrato de Jean Mathiaut, I*. 1984.
Electrorradiografía sobre papel normal. 31,5 x 21,5 cm.
Col. MIDE CIANT Cuenca.



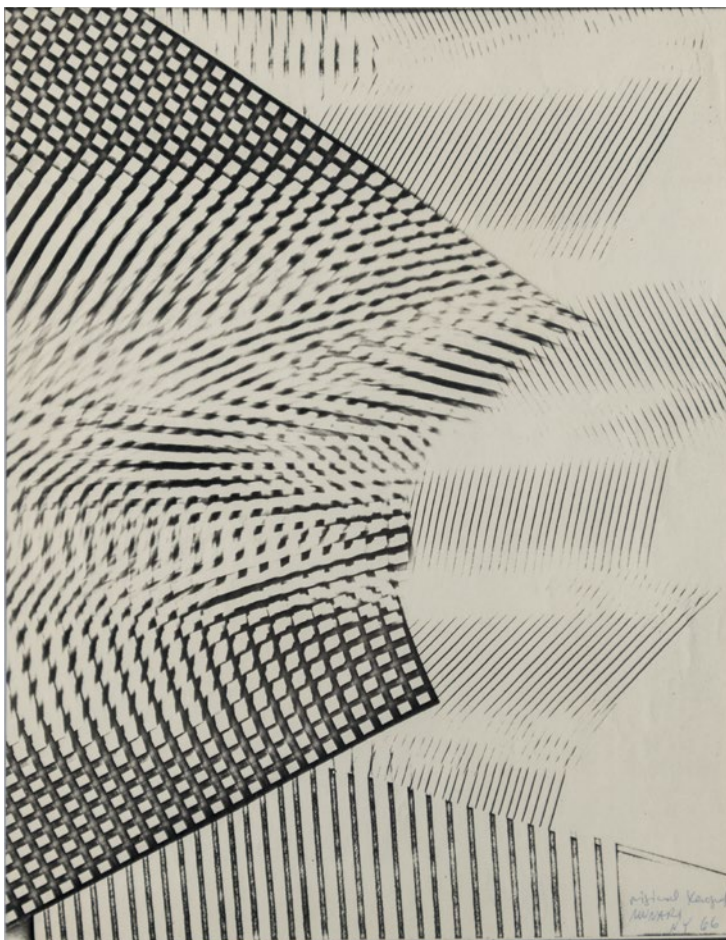
Christian Rigal (AKA Cèjar). *Electroradiograph*. 1984.
Electrorradiografía sobre papel normal. 28,5 x 19,5 cm.
Col. MIDE CIANT Cuenca.

Jaques Fivel. *S/T*. 1980.
Xerografías monocromas sobre papel normal. 63 x 43 cm.
Col. MIDE CIANT Cuenca.

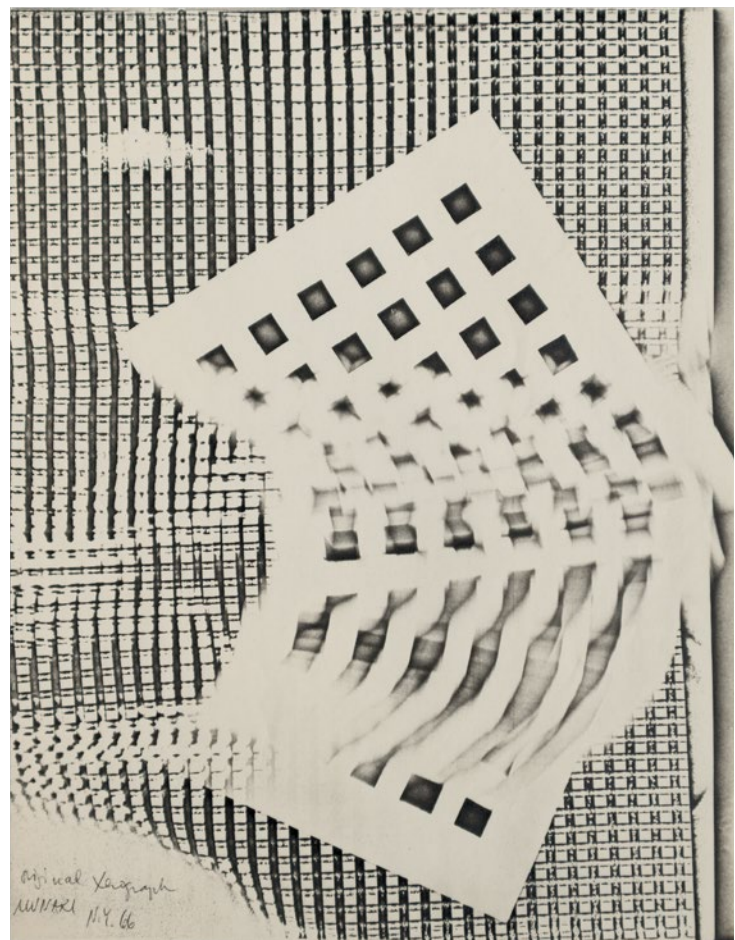


Clemente Padín. *Autorretrato, I*. 1987.
Xerografía monocromática sobre papel normal. 30'5 x 16'5 cm.
Col. MIDE CIANT Cuenca.

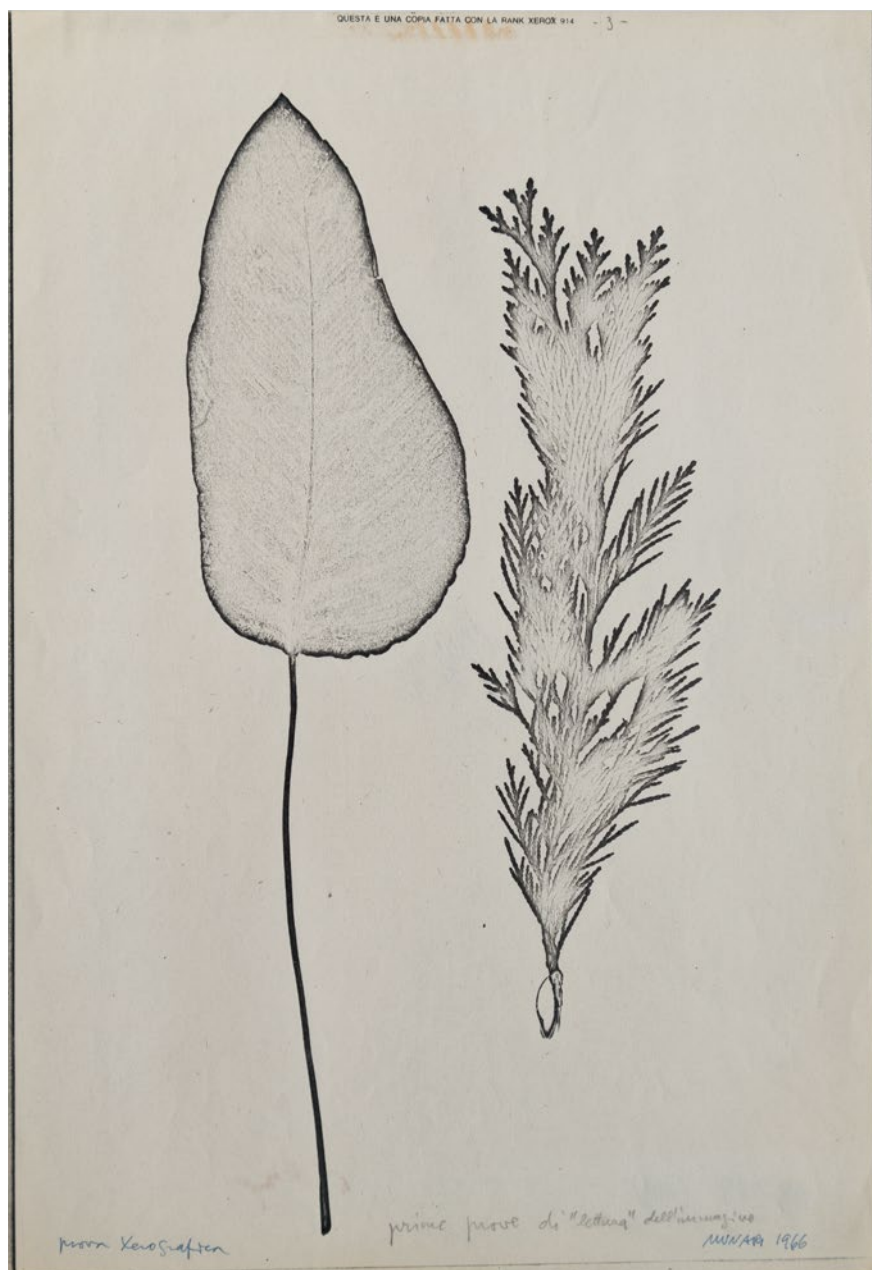




Bruno Munari. *Original xerograph*. 1966.
Xerografía monocromática sobre papel normal.
28 x 21.5 cm.
Col. Fondazione Jacqueline Vodoz y Bruno Danese. Milán.



Bruno Munari. *Original xerograph*. 1966.
Xerografía monocromática sobre papel normal.
28 x 21.5 cm.
Col. Fondazione Jacqueline Vodoz y Bruno Danese. Milán.



Bruno Munari. *Prova xerográfica*. 1966.
Xerografía monocromática sobre papel normal.
35.7 x 24.8 cm.
Col. Fondazione Jacqueline Vodoz y Bruno Danese. Milán.

Asimismo, la exposición muestra piezas realizadas con esos “otros ojos” proustianos que posibilitaba el uso de nuevas tecnologías de la representación, como las electro-radiografías con las que experimentó el francés Christian Rigal (AKA Cèjar) en los años 80, o el nuevo abecedario bit cuya gramática era caligrafiada por máquinas digitales pioneras, como la japonesa *Da Vinci*, con la que tuvo la oportunidad de experimentar en Tokio (durante su estancia de investigación en el Canon Art Lab, entre 1991 y 1992) José R. Alcalá (y, con posterioridad, su equipo Alcalacanales).



Alcalacanales. *De la serie Multitudes*. 1992.
Imagen digital termografiada y xerografía color sobre papel normal. 91 x 130 cm.
Col. José Ramón Alcalá.

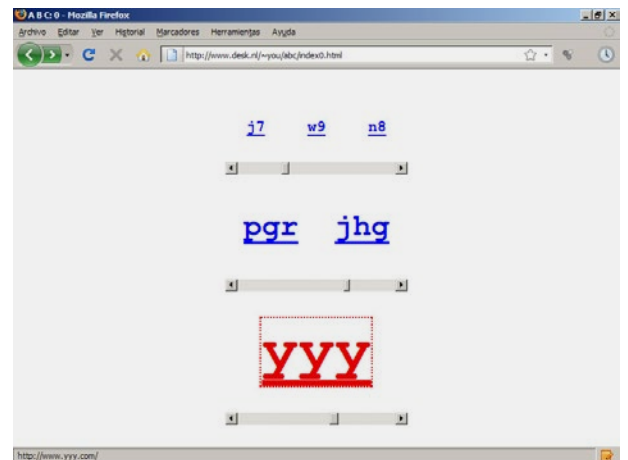
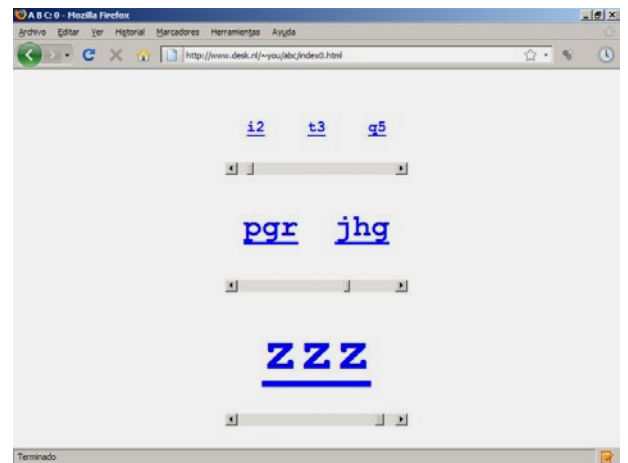


Grupo DequeDéque. *Carteles de difusión para eventos culturales y de la Movida Valenciana*. 1988-1989.
Fotocopias coloreadas mediante rentintados monocromáticos y collage sobre papel normal. Varios tamaños.
Col. de las autoras.

También es inevitable mostrar en la presente exposición, algún ejemplo altamente significativo (por su calidad e interés artístico) de entre toda esa ingente cantidad de fotocopias láser color creadas por artistas en todos los rincones del planeta mediante el uso de la popular Canon Láser Color CLC-1, la primera copiadora xerográfica digital, comercializada por la marca nipona a finales de los 80, como las obras del español Romá Arranz o del norteamericano Jeffrey Schrier, y que abrieron el camino hacia las creación de las iconografías digitales que, casi a la par, normalizaría para el campo de la representación gráfica la infografía computacional, instalando en el imaginario colectivo el régimen escópico de la e.image del que nos hablaba José Luis Brea (2010).



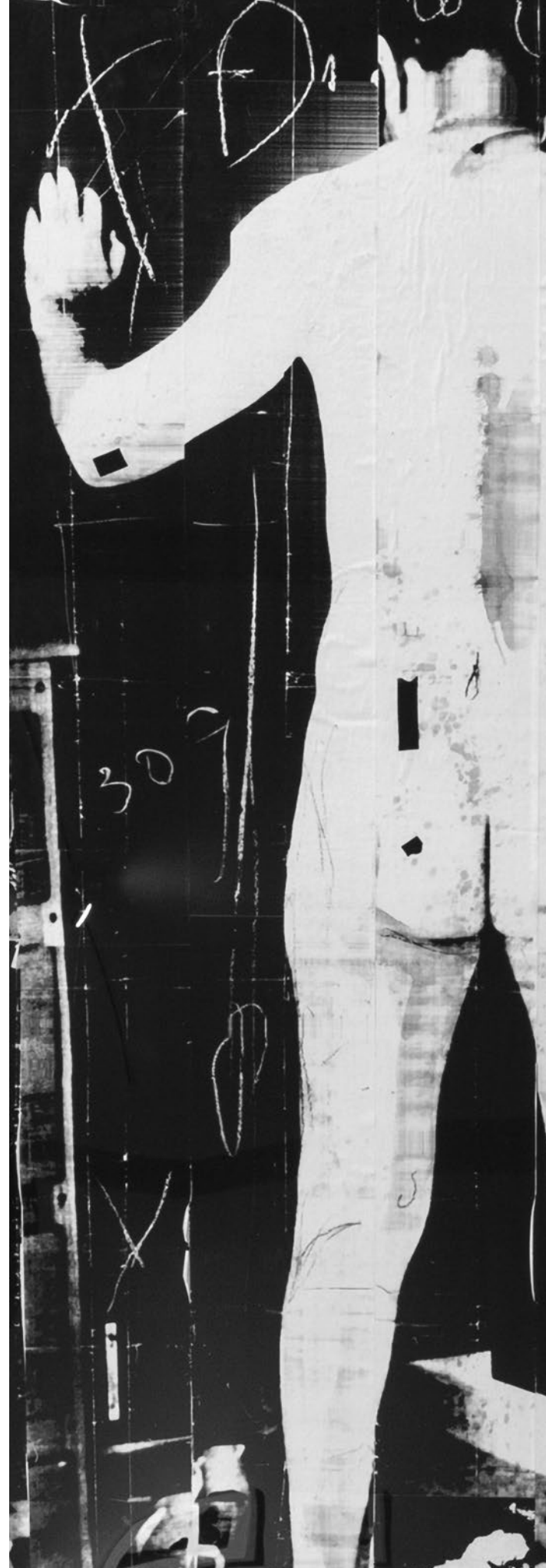
Jeffrey Schrier. *Duende* 1940. 1988.
Collage de xerografías color sobre papel normal y foam. 110 x 120 cm.
Col. MIDE CIANT Cuenca.



Alexei Shulgin. *ABC* (1997).
Proyecto en línea, según interpretación realizada por
Gustavo Romano en vídeo, color, muda (00:03:49).
NETescopio, Colección MEIAC, Badajoz.

El proyecto de Alexei Shulgin, *ABC* (1997), se trata sobre todo de un proyecto de época que juega con los nombres de los dominios de navegación, más propio de lo que entonces se llamó el *form-art*, que daba a los formularios de internet un sentido artístico, que se reducía a no servir para nada, a la vez que nos confunde con ocurrencias sin aparente sentido, otra forma de deriva psicogeográfica por el paisaje de la Web de la época.¹⁷

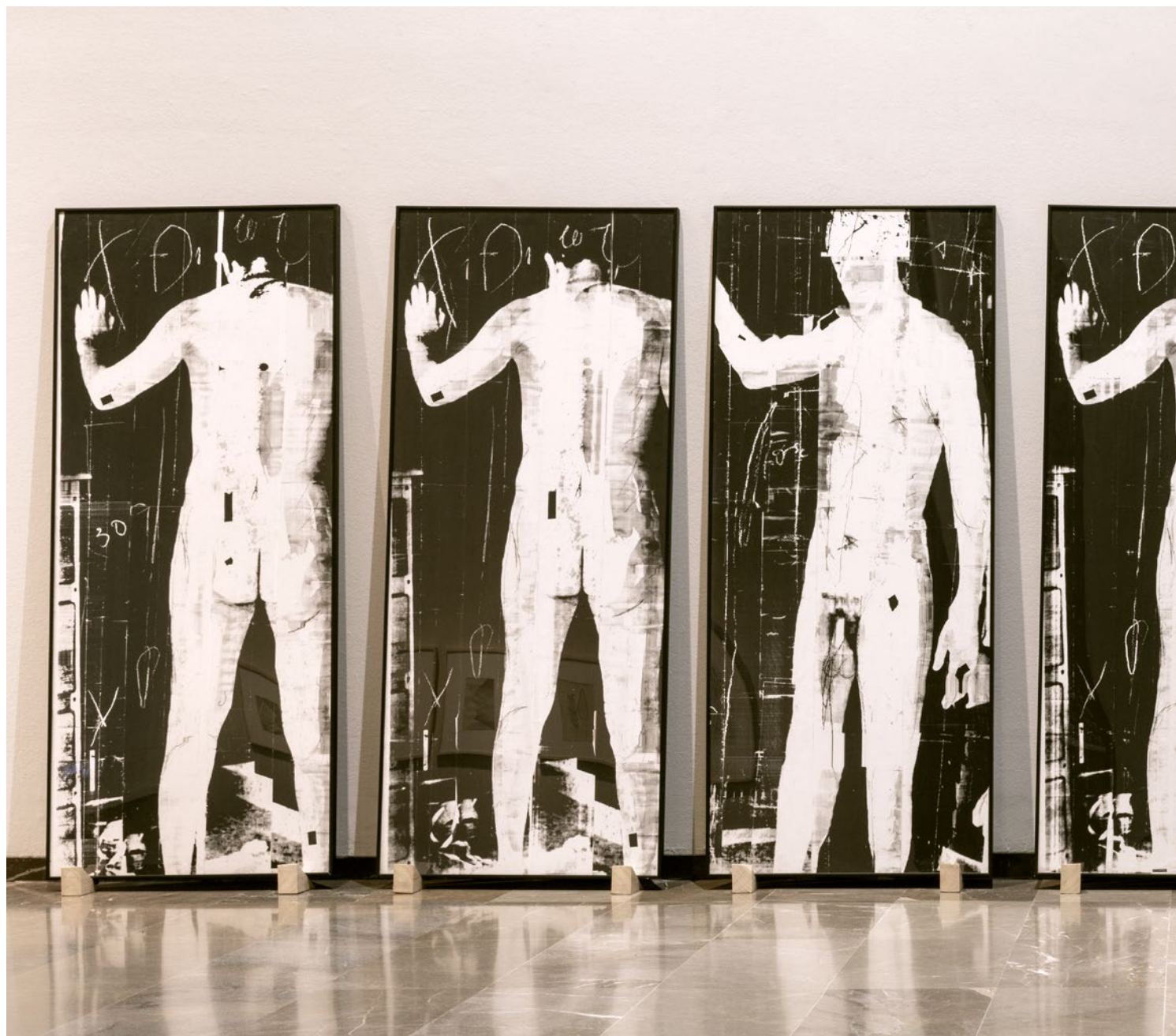




LAS POÉTICAS DE LAS IMÁGENES TÉCNICAS Y SUS NUEVOS IMAGINARIOS

Durante la segunda mitad del siglo pasado, época de reivindicaciones políticas y sociales, con la inusitada fuerza del surgimiento de nuevos activismos promovidos por las corrientes feministas, por los movimientos pacifistas contrarios a las guerras asiáticas emprendidas por los Estados Unidos de Norteamérica y por ese nuevo estilo de vida y de pensamiento impulsado por el movimiento hippie, el uso de las nuevas tecnologías de la imagen, gracias a la popularización del uso de la máquina moderna, dio alas a los artistas más comprometidos, quienes comenzaron a desarrollar nuevos lenguajes que trajeron un espíritu de renovación a las prácticas artísticas, posibilitando toda una nueva generación de corrientes discursivas, modelando, dando forma, a las nuevas corrientes de pensamiento que hablaban de los nuevos aires de libertad y contracultura, herederos del mayo del 68 francés y de las vanguardias underground norteamericanas y anglosajonas.

Durante la segunda mitad del siglo pasado, fértil en reivindicaciones políticas y sociales, surgen nuevos compromisos políticos promovidos por las corrientes feministas o los movimientos pacifistas contrarios a las guerras asiáticas emprendidas por los Estados Unidos de Norteamérica y vinculados al estilo de vida y de pensamiento impulsado por el movimiento jipi; en ese contexto, la popularización de la máquina moderna facilitó el uso de las nuevas tecnologías de la imagen para ofrecer un mundo lleno de nuevas y fascinantes posibilidades a los artistas más implicados con la realidad de su tiempo, desarrollar nuevos lenguajes con un espíritu renovador para las prácticas artísticas, favorecer la generación de tendencias discursivas nuevas, y dar forma a las corrientes de pensamiento, imbuidas de libertad y contracultura, herederas del mayo del 68 francés y de las vanguardias *underground* norteamericanas y anglosajonas.





Fernando N. Canales. *Autorretratos faxeados*. 1995.
Collage de xerografías monocromáticas sobre tabla. 7 x (155 x 65).
Col. Esther Graciá

Para las mujeres artistas involucradas en estos nuevos movimientos, poder escapar a la hegemonía de la representación naturalista –y, más específicamente, fotográfica– constituía una cuestión de gran importancia para poder reivindicar un nuevo modelo de representación que las alejara de los estereotipos –de sesgo machista– con los que habían sido representadas a lo largo de toda la historia. Sus autorrepresentaciones mediante la creación de nuevos lenguajes gráficos y visuales, posibilitados por el uso de cualquiera de estas tres nuevas tecnologías, conseguiría, por fin, romper, a través de sus discursos –y desde una perspectiva particular, desde un inédito punto de vista–, con la hegemonía de la mirada masculina ejercida en las creaciones artísticas desde siempre. En este sentido, resultan significativas las creaciones electrográficas de las artistas pioneras del Copy Art como Sonia Landy Sheridan, Lieve Prins, Amal Abdenour o Ariane Thézé, pero también las de otros artistas que crearon piezas similares dialogando performativamente con la fotocopidora con compañeros y compañeras de movimiento, como hizo Les Levine con Sonia Sheridan, o Klaus Urbons y Jürgen O. Olbrich con algunas artistas participantes en sus talleres y performances.

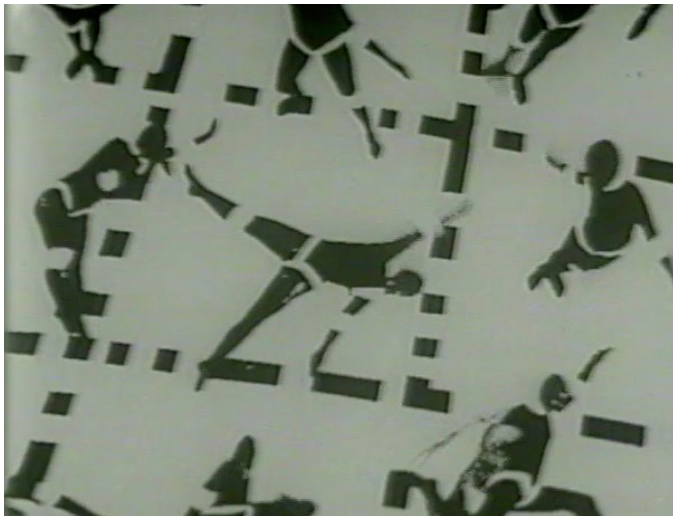


Amal Abdenour. *La Tour de Pise*. 1982.
Xerografía monocromática sobre papel normal. 46,5 x 44 cm.
Col. MIDE CIANT Cuenca.

La obra de Analívia Cordeiro, *M3x3* (1973), nos permite comprender por qué en Brasil sostienen que el videoarte nació con las emisiones televisivas, ya que se trata de una coreografía realizada para ser televisada con bailarinas vestidas como los maniqués articulados que se utilizan para dibujar, desarrollada sobre una matriz de 3 x 3 casillas, de ahí el título, desplazándose por un espacio rectangular que, a juicio de la autora, es el espacio habitacional que será propio de la humanidad futura, por ejemplo, la de hoy; y, la verdad, se corresponde con nuestros actuales apartamentos.

La versión que se muestra en exposición es una grabación de la emisión televisiva, porque no existen cintas originales ya que la televisión brasileña no contaba con ellas.

<N>///InitiaIize///new file
<S>///save to disk///



Analívia Cordeiro. *M3x3* (1973).
 Vídeo, blanco y negro, sonoro (00:09:50).
 Cortesía galería Anita Beckers, Frankfurt, Alemania.

Ariane Thézé. *Déportraitisation*. 1983.
 Instalación de medidas variables compuesta de
 fotografía B/N transferida sobre polímero acrílico
 y silla plegable. 54 x 94 x 50 cm. (aprox.).
 Col. Ariane Thézé.

DIÁLOGO EN TORNO A LAS POÉTICAS
DE LOS PRÁCTICOS TECNOLÓGICOS Y DE SUS
NUEVOS TRANSLADOS

Antes de la segunda mitad del siglo pasado, había un consenso generalizado de que la tecnología era un instrumento al servicio de la cultura y de la creatividad humana. Sin embargo, a lo largo del siglo XX, la tecnología se fue convirtiendo en un agente activo y transformador de la cultura y de la sociedad. Este proceso se aceleró en la segunda mitad del siglo, cuando la tecnología se convirtió en un agente activo y transformador de la cultura y de la sociedad. Este proceso se aceleró en la segunda mitad del siglo, cuando la tecnología se convirtió en un agente activo y transformador de la cultura y de la sociedad.

DIÁLOGO EN TORNO A LAS POÉTICAS
DE LOS PRÁCTICOS TECNOLÓGICOS Y DE SUS
NUEVOS TRANSLADOS

Antes de la segunda mitad del siglo pasado, había un consenso generalizado de que la tecnología era un instrumento al servicio de la cultura y de la creatividad humana. Sin embargo, a lo largo del siglo XX, la tecnología se fue convirtiendo en un agente activo y transformador de la cultura y de la sociedad. Este proceso se aceleró en la segunda mitad del siglo, cuando la tecnología se convirtió en un agente activo y transformador de la cultura y de la sociedad. Este proceso se aceleró en la segunda mitad del siglo, cuando la tecnología se convirtió en un agente activo y transformador de la cultura y de la sociedad.



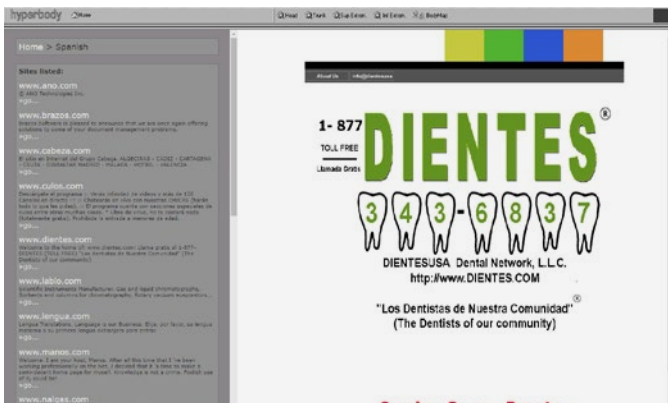


Ariane Thézé. *Ariane Thézé*. 1983.
Instalación de medidas variables compuesta de
fotografías B/N transferidas sobre polímero acrílico,
perchas y perchero. 250 x 190 x 50 cm. (aprox.).
Col. Ariane Thézé

Pero también, la posibilidad de aprovechar los nuevos lenguajes -constituidos formalmente por las nuevas gramáticas gráficas de las imágenes técnicas- supone una poderosa herramienta para las mentes creativas de numerosos miembros de colectivos alternativos al discurso de género dominante, como, por ejemplo, los dueños de cuerpos degradados por enfermedades terminales, de los cuerpos de sexualidad alternativa al binomio normativo, etc. Fernando Ñ. Canales, Helen Chadwick, Pepe Espaliu fueron algunos de lxs artistxs que desarrollaron discursos ejemplares, inventando para ello nuevos y refrescantes discursos de gran compromiso político, ético y moral mediante el uso extraordinariamente sensible de estas nuevas tecnologías.

Ant Farm y T. R. Uthco. *Eternal Frame* (1975).
 Vídeo, color, sonoro (00:23:50).
 Cortesía Electronic Arts Intermix (EAI), Nueva York.



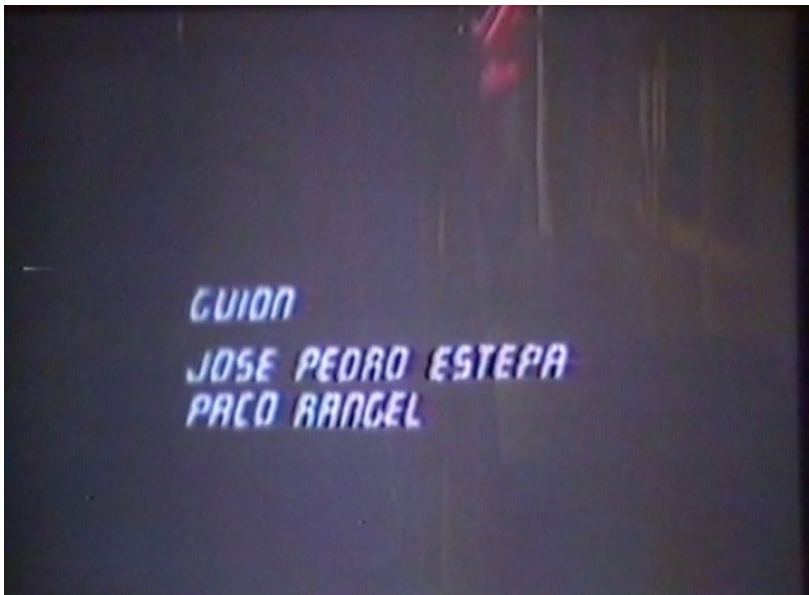
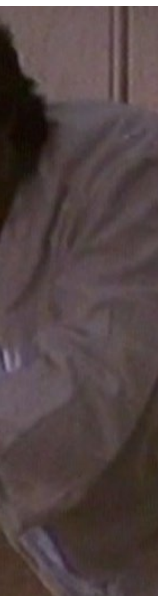


Gustavo Romano. *Hyperbody* (2000).
 Sitio web, instalación, según interpretación realizada
 por el propio autor en vídeo, color, muda (00:05:55).
 NETescopio, Colección MEIAC, Badajoz.

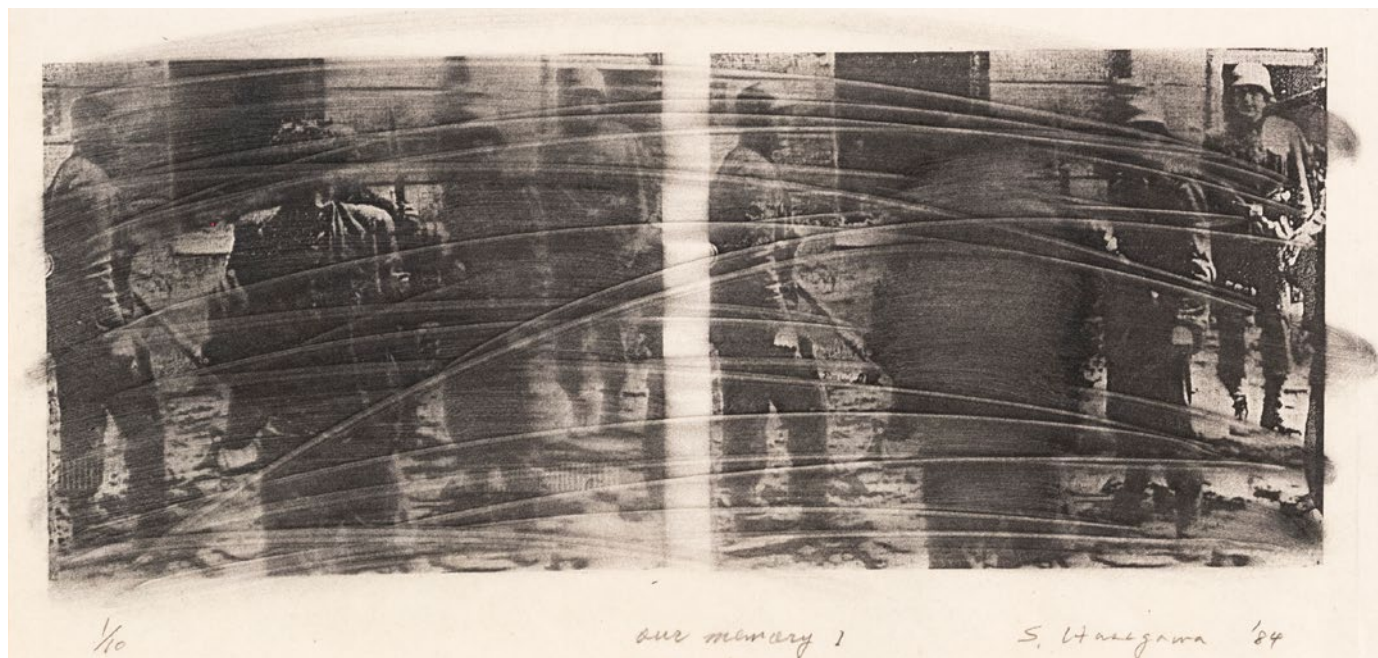
La obra en vídeo de Ant Farm & T. R. Uthco, *Eternal Frame* (1975), es el máximo exponente de las gamberradas underground en el arte norteamericano, en este caso canadiense. Un remedo-regodeo en la toma televisada de la muerte del presidente Kennedy.¹⁸ Volveríamos a tener esta experiencia en bucle con el atentado a las Torres Gemelas del 11/09/2001, pero sobre este no cabe bromear ni regodearse, una prueba de que *The Times They Are A-Changin'*.

Con el sitio web e instalación *Hyperbody* (2000), de Gustavo Romano, nos encontramos, en palabras del propio autor y comisario responsable del *NETescopio* (*Visor de arte en Red del MEIAC*): «A modo de Portal de Internet, *Hyperbody* ofrece un listado actualizado de los sitios web cuyos nombres refieren a las diferentes partes del cuerpo humano. Por un lado la compulsión de los "Portales" por clasificar y categorizar la información, y por otro la necesidad del ser humano de nombrar y por lo tanto fragmentar, aislar y asignarles nuevos significados a las distintas partes del cuerpo, son las dos ideas principales sobre las cuales gira la obra.»¹⁹



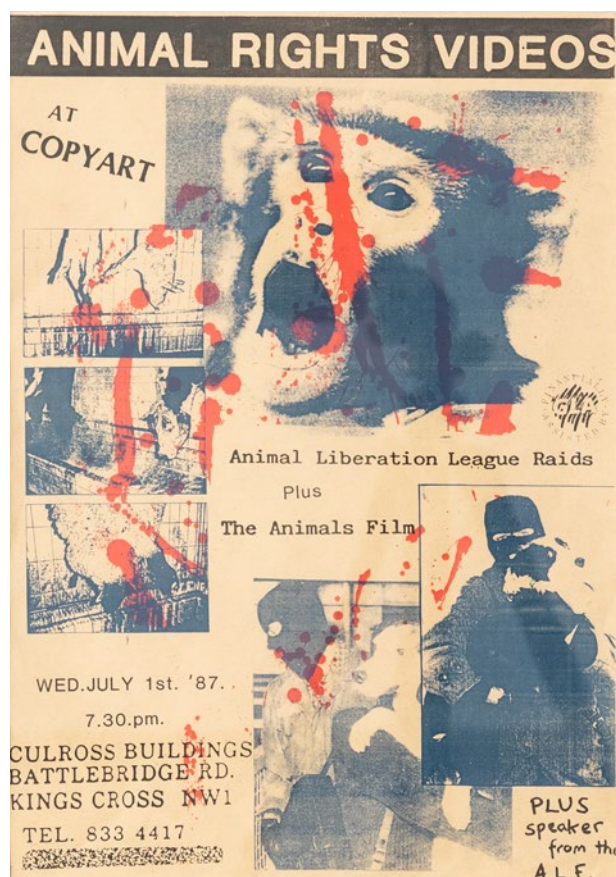


Paco Rangel y José Pedro Estepa.
Imágenes Artificiales. 1984
Vídeo, color, sonoro. (00:06:29)
Col. MIDE CIANT



Satoshi Hasegawa. *Our Memory I*. 1984.
Xerografía monocromática y retoque manual. 37 x 21 cm.
Col. MIDE CIANT Cuenca.

Una identidad que no termina donde el cuerpo o el objeto se difuminan. Muchos artistas tuvieron la necesidad de hacer uso -creativo- de estas nuevas tecnologías y crear con ellas nuevos lenguajes que dieran voz y forma a sus gritos desesperados, reivindicando acciones políticas, ideológicas o culturales, como es el caso del japonés Satoshi Hasegawa y su lucha política, los alemanes alrededor del No Institute de Kassel -discípulos de Joseph Beuys y sus proclamas ideológicas de expiación política- como Jürgen Kierspel o Jürgen O. Olbrich, o los integrantes de la *Community Copy Art* en apoyo del movimiento británico revolucionario *Animal Rights*.



Community Copy Art. *Animal Rights Videos*. 1987.
Rentintados xerográficos monocromáticos sobre papel normal. 42 x 29,7 cm.
Col. MIDE CIANT Cuenca.



Jürgen Kierspel. *Muttterdusche*. 1987.
3 xerografías monocromáticas reentintadas con tóneres de colores
sobre papel normal y encapsuladas en PVC. 62 x 29,5 cm.
Col. MIDE CIANT Cuenca.



Daniel Jacoby. *Excerpt from President Hugo Chavez's speech, on December 3rd, 2007, in alphabetical order* (2007). Video, color, sonoro (00:06:37).
NETescopio, Colección MEIAC, Badajoz.

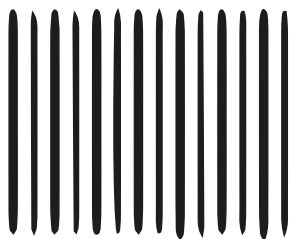
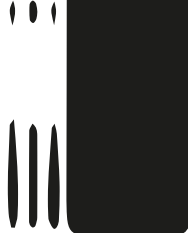


La obra de Daniel Jacoby, *Excerpt from President Hugo Chavez's speech, on December 3rd, 2007, in alphabetical order* (2007), nos enfrenta a la reordenación de un fragmento del discurso político del fallecido Hugo Chavez, presidente de Venezuela en ese momento, que ha sido reordenado para pronunciar las palabras en orden alfabético y fijarnos con todo detalle en el uso léxico y el gestual con el que los populistas reordenan a sus poblaciones.

END OF FILE ////

BIBLIOGRAFÍA CITADA

José Ramón Alcalá



Alcalá-Mellado, José-Ramón (2021) "The Second International Electrophory and Copy Art Biennial, Valencia, Spain, 1988: The Beginning of the Digital Graphics Age". *Leonardo*. Vol. 54. Issue 6. Massachusetts. MIT Press. December 2021. Pp. 667-674. DOI: https://doi.org/10.1162/leon_a_02052 URL: <https://www.leonardo.info/journal-issue/leonardo/54/6>

Baricco, A. (2019). *The Game*. Barcelona: Anagrama.

Brea, J.L. (2010) *Las tres eras de la imagen*. Barcelona: Akal.

Déotte, J.-L. (2012) *¿Qué es un aparato estético?* Santiago de Chile: Metales Pesados.

Firpo, P.; Alexander, L.; Katayanagi, C.; Ditlea, S. (1979) *The first complete guide to the copy machine*. New York: Richard Marek Publishers.

Jarauta, Francisco (1992). "Juan Gris: La deconstrucción de la presencia", *Variaciones en Gris*. Catálogo de la exposición del mismo nombre. Madrid: Ed. Fundación de Arte y Tecnología de Telefónica. Pp. 19-24.

Paniagua, V.; Alcalá, J.R. (2015) Metáforas visuales de la ciudad digital actual, dos décadas después. En Fernández-Vicente, A. (Coord.): *La ciudad Digital; esperanzas, riesgos y desilusiones en las redes*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. Col. Estudios. #145. Pp. 157-190.

Preciado, P. (2016). *Un apartamento en Urano*. Crónicas del cruce. Barcelona: Anagrama.

Sadin, É. (2018). *La silicolonización del mundo*. Buenos Aires: Caja Negra.

Tortosa, R. (2014) Notas manuscritas incluidas entre los documentos donados por el autor comisario de la instalación *La Activación de la Superficie Plana* incluida en la exposición *Variaciones en Gris*. Fundación de Arte y Tecnología de Telefónica. Centro Cultural de la Villa. Madrid, 11/05/1992 – 7/6/1992.

Tortosa, R. (2015) *La mirada no retiniana*, Valencia: Sendema. ebook.

OBRAS CONSULTADAS O CITADAS

Nilo Casares

A.F.R.I.K.A., GRUPO AUTÓNOMO, BLISSET, LUTHER & BRÜZENLS, SONJA. (2000). *Cómo acabar con el mal. Manual de guerrilla de la comunicación. Consultor práctico para el tratado de dolores locales y generales. Tonificante, relajante, antiestrés*. Traducido por EL KOLEKTIVO & VIRUS EDITORIAL (2000). Barcelona: Virus Editorial, 2000.

BAIGORRI, LAURA. (2004). Vídeo: primera etapa. *BRUMARIA 4*. CORBEIRA, DARÍO & EXPÓSITO, MARCELO (Ed.). Madrid: Asociación Cultural Brumaria, 2004.

BAIGORRI, LAURA (Comp.). (2008). Vídeo en Latinoamérica. Una historia crítica. *BRUMARIA 10*. CORBEIRA, DARÍO (Ed.). Traducido por MONTERO, IRENE (del portugués). Madrid: Brumaria A. C., 2008.

BAIGORRI, LAURA & CILLERUELO, LOURDES. (2007). NET-ART. Prácticas estéticas y políticas en la red. *BRUMARIA 6*. CORBEIRA, DARÍO & EXPÓSITO, MARCELO (Ed.). Madrid: Brumaria A. C., 2007.

BAZZICHELLI, TATIANA. (2008). *Networking. The Net as Work*. Aarhus: Digital Aesthetics Research Center. Aarhus University, 2008.

BEIGUELMAN, GISELLE, BAIGORRI, LAURA, CASARES, NILO, MACKERN, BRIAN, PAGOLA, LILA & ROMANO, GUSTAVO. (2010). *netart_latino database*. CASARES, NILO (Ed.). Badajoz: MEIAC, 2010.

BENJAMIN, WALTER. (1939). *La obra de arte en la era de su reproducción mecánica*. Traducido por ERGER, WOLFGANG (2010). Madrid: Casimiro libros, 2010.

BENSINGER, CHARLES. (1981). "VideoPresentation Website." https://cool.culturalheritage.org/videopreservation/vid_guide/12/12.html. Consultado en línea, 11/08/2021.

BLISSET, LUTHER. (2000). *Pánico en las redes. Teoría y práctica de la guerrilla cultural*. NAVARRO, LUIS (Ed.). Traducido por NAVARRO, LUIS (2000). Madrid: literatura gris, 2000.

CANAS, DIONISIO & GONZÁLEZ TARDÓN, CARLOS. (2010). *¿PUEDE UN COMPUTADOR ESCRIBIR UN POEMA DE AMOR? Tecnorromanticismo y poesía electrónica*. Madrid: DEVENIR ENSAYO, 2010.

casares, LeLE &. (2006). *La máquina podrida/Subasta/2004. META-morfosis, el museo y el arte en la era digital*. 218-219. CERVEIRA PINTO, ANTÓNIO (Ed.). Badajoz: MEIAC, 2006.

CASARES, NILO, DEAN, ARIA, FRANCO DOMÍNGUEZ, ANTONIO, MACKERN, BRIAN, ROMANO, GUSTAVO & SÁ, CRISTINA. (2018). "When the Art Becomes Data". GINGA, ADELAIDE & NABAIS, FERNANDO (Ed.). Lisboa: MNAC, 2018. <http://www.museuartecontemporanea.gov.pt/pt/VideoPodcast/62>. Consultado en línea, 12/09/2021.

CASARES, NILO. (2001). Sin título. *e-pron. Exposición de arte tecnológico*. 10-13. ELIZA, PISTOLO & LIZANA, XIMO (Ed.). Madrid: Galería May Moré, 2001.

CASARES, NILO. (2002a). Sin título. *Cyberia 02. Arte, interactividad y máquinas*. MIRANDA, JOSÉ (Ed.). Santander: Fundación Marcelino Botín, 2002.

CASARES, NILO. Sin título. (2002b). *Francis Naranjo, 0100101110101101.ORG, Raúl Real & Patricia Ballester*. CASARES, NILO (Ed.). Valencia: Galería Punto, 2002.

CASARES, NILÓ. (2003a). Barcelona Meeting Point. *Fotonoviembre 2003*. 15-19. VELA DE LA TORRE, ANTONIO (Ed.). Santa Cruz de Tenerife: Cabildo de Tenerife, 2003.

CASARES, NILÓ. (2003b). Net Art público. *Museología crítica y Arte contemporáneo*. 97-106. LORENTE, JESÚS-PEDRO (Ed.). Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza, 2003.

CASARES, NILÓ. (2005a). *Expandiendo códigos. Expandiendo códigos. Code.art + video art from Spain and Latino America*. Seoul, Korea: Art Center Nabi, 2005.

CASARES, NILÓ. (2005b). Sonajeros digitales. *Fotonoviembre 2005*. 35-40. VELA DE LA TORRE, ANTONIO (Ed.). Santa Cruz de Tenerife: Cabildo de Tenerife, 2005.

CASARES, NILÓ. (2006). *Casa de citas/ House of words*. Las Palmas de Gran Canaria: Gran Canaria espacio digital, 2006.

CASARES, NILÓ. (2008a). Ejecutables. *Naturaleza intervenida. Reflexiones sobre la Naturaleza, el medio ambiente y nuevas tecnologías*. 36-47. BARBANCHÓ, JUAN RAMÓN (Ed.). Sevilla: Junta de Andalucía. Consejería de Cultura, 2008.

CASARES, NILÓ. (2008b). Net art en España desde 1996. *El discreto encanto de la tecnología. Artes en España*. 259-267. GIANNETTI, CLAUDIA (Ed.). Badajoz: Ministerio de Cultura. Secretaría General Técnica, Subdirección General de Publicaciones, Información y Documentación. Junta de Extremadura, Consejería de Cultura y Turismo. MEIAC, Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo. Sociedad Estatal para la Acción Cultural en el Exterior, SEACEX, 2008.

CASARES, NILÓ. (2008c). Santiago Ortiz. *Inmigració. Emigració. 9a Biennial Martínez Guerricabeitia*. 95. SANZ I PERSIVA, VICENT (Ed.). València: Universitat de València, 2008.

CASARES, NILÓ. (2009). *Del net.art al web.art 2.0*. Valencia: Institució Alfons el Magnànim, 2009.

CASARES, NILÓ. (2010). Sin título. *la base de datos de una parte de mi vida como comisario [edición iberoamericana]*. València: Oficina Cultural de la Embajada de España en Venezuela, 2010.

CASARES, NILÓ. (2015a). Infocidio 2.0. *II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales ANIAV 2015*. València: UPV, 2015. <http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2015.1203>

CASARES, NILÓ. (2015b). net.art: SUS ANTECEDENTES Y ACTUALIDAD EN LA COMUNIDAD VALENCIANA. *Navegando entre dos siglos (1978-2008). Nuevas aportaciones en torno a los últimos 30 años del arte valenciano contemporáneo*. 186-207. DE LA CALLE, ROMÁN (Ed.). Valencia: Real Academia de Bellas Artes de San Carlos, 2015.

CASARES, NILÓ. (2015c). *Valija diplomática low cost. Low Cost Diplomatic Bag*. Valencia: Ediciones del comisario, 2015.

CASARES, NILÓ. (2017). Pero y esto qué es. *En los márgenes de la ciudad, del arte y de la crítica*. 373-383. BIEDERMANN, ANNA, LÁZARO SEBASTIAN, FRANCISCO JAVIER & SANZ FERRERUELA, FERNANDO (Ed.). Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2017.

CASARES, NILO. (2019). El arte poscontemporáneo linda al este con la flat-screen y al oeste con la Flat Ontology. 32-44. ANIAV (Ed.). València: UPV, 2019. <https://doi.org/10.4995/aniav.2019.10048>

CORDEIRO, WALDEMAR. (1969). "Computer plotter art." *Documents of 20th-century Latin American and Latino Art. A DIGITAL ARCHIVE AND PUBLICATIONS PROJECT AT THE MUSEUM OF FINE ARTS, HOUSTON*: <https://icaadocs.mfah.org/>. Consultado en línea, 12/09/2021.

ČOSIĆ, VUK. (1997). "documenta x." http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/english/frm_home.htm. Consultado en línea, 12/09/21.

FLUSSER, VILÉM. (1998). *Filosofia da caixa preta. Ensaio sobre a fotografia. Para uma filosofia da técnica*. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1998.

FRANÇA, JOSÉ-AUGUSTO. (1974). *almada. O PORTUGUÊS SEM MESTRE*. Lisboa: ESTÚDIOS COR, 1974.

HIMANEN, PEKKA. (2001). *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Traducido por MELER ORTÍ, FERRAN (2002). Barcelona: Destino, 2002.

LAPOSKY, BEN. (1953). *OSCILLONS. ELECTRONIC ABSTRACTIONS*. Cherokee, Iowa: Ben F Laposky, 1953.

MANOVICH, LEV. (2001). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Traducido por FONTRÓDONA, OSCAR (2005). Barcelona: Paidós, 2005.

MARTEL, FRÉDÉRIC. (2014). *SMART. Internt(s): La investigación*. Traducido por PETIT FONTSERÈ, NÚRIA (2014). Madrid: Taurus, 2014.

MELLO, CHRISTINE. (2008). *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.

MING, WU. (2000). *Esta revolución no tiene rostro. Escritos sobre literatura, catástrofes y mitopoiesis*. Traducido por ROMERO, HUGO, RODRÍGUEZ MARTORELL, ALBERTINA & SÁNCHEZ, RAÚL (2002). Madrid: Acuarela libros, 2002.

NEGRI, TONI. (1998). *Arte y multitud. Ocho cartas*. Traducido por SÁNCHEZ, RAÚL (2000). Madrid: Trotta, 2000.

PADÍN, CLEMENTE. (2011). El arte correo y el Networking. *Escáner cultural. 12 años*. 73-78. ARANDA, YTO (Ed.). Santiago de Chile: Escáner Cultural, 2011.

PÉREZ ORNIA, JOSÉ RAMÓN. (1991). *El arte del vídeo. Introducción a la historia del vídeo experimental*. Barcelona: RTVE y Ediciones del Serbal, 1991.

QUARANTA, DOMENICO. (2005). La leggenda della net.art. *Connessioni Leggendarie*. 8-10. LAMPÒ, LUCA (Ed.). Milano: Fondazione Adolfo Pini, 2005.

QUARANTA, DOMENICO. (2006). *Eva and Franco Mattes*. Brescia, Italia: Fabio Paris Editions, 2006.

QUARANTA, DOMENICO. (2010). *media, new media, postmedia*. Milano, Italia: postmediabooks, 2010.

REUNIÓN DE OVEJAS ELÉCTRICAS, R.O.E. (2006). *Ciberactivismo. Sobre los usos políticos y sociales de la red*. Barcelona: Virus Editorial, 2006.

RHEINGOLD, HOWARD. (2002). MULTITUDES INTELIGENTES. *La próxima revolución social*. Traducido por PINO MORENO, MARTA (2004). Barcelona: Gedisa, 2004.

ROMANO, GUSTAVO. "hyperbody." *netescopio*. <http://netescopio.meiac.es/obra.php?id=8>. Consultado en línea, 12/09/2021.

ROMANO, GUSTAVO. (2008). *Net Art D.L. Desmontajes*. Badajoz: MEIAC, 2008.

ROSSI, ELENA GIULLIA. (2003). *ARCHEONET. Viaggio nella storia della net/web art e suo ingresso negli spazi dei musei tradizionali*. Firenze, Italia: Lalli Editore, 2003.

SAINSBURY, ALEX. (2009). *Ray Johnson: Please Add to & Return*. SAINSBURY, ALEX & MARTÍNEZ, CHUS (Ed.). Barcelona: MACBA, 2009.

SHULGIN, ALEXEI. (1997). "nettime: Net. Art - the origin." <https://nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-9703/msg00094.html>. Consultado en línea, 12/09/2021.

SICHEL, BERTA. (2006). *Primera generación. Arte e imagen en movimiento, 1963-1986*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2006.

SNOW, CHARLES PERCY. (1959, 1964). *Las dos culturas y un segundo enfoque. Versión ampliada de Las dos culturas y la revolución científica*. Traducido por MASÓ, SALUSTIANO (1977). Madrid: Alianza Editorial, 1977.

VARIOS. (1969). *Cybernetic Serendipity. The computer and the arts*. REICHARDT, JASIA (Ed.). New York: Frederick A. Praeger Inc., 1969.

VARIOS. (1992). *MUNTADAS. TRABAJOS RECIENTES y MEDIA STADIUM*. TODOLÍ, VICENTE (Ed.). Valencia: IVAM, 1992.

VARIOS. (1996). *PROCESOS. Cultura y nuevas tecnologías*. SANTIAGO, TERESA (Ed.). Madrid: Ministerio de Cultura, 1996.

VARIOS. (2003). *General Idea Editions 1967 - 1995*. FISCHER, BARBARA (Ed.). Toronto, Canada: Blackwood Gallery. University of Toronto at Mississauga, 2003.

VARIOS. (2004a). *GALERÍA METROPOLITANA. 1998 - 2004...*. SAAVEDRA, ANA MARÍA & ALARCÓN, LUIS (Ed.). Santiago de Chile: GALERÍA METROPOLITANA, 2004.

VARIOS. (2004b). *Internet, hackers y software libre*. GRADIN, CARLOS (Ed.). Buenos Aires: editora fantasma, 2004.

VARIOS. (2004c). *Ready to Shoot. Fernsehallerie Gerry Schum. videogalerie schum*. GROOTS, ULRIKE, HESS, BARBARA & WEBERS, URSULA (Ed.). Gent: Snoeck-Ducaju & Zoon NV, 2004.

VARIOS. (2006). *GAMESCENES. Art in the Age of Videogames*. BITTANTI, MATTEO & QUARANTA, DOMENICO (Ed.). Traducido por CARRUTHERS, ANNA, DENICOLAI, SILVIA & SCOTT, JEREMY. Milano, Italia: JOHAN & LEVI EDITORS, 2006.

VARIOS. (2007a). *ANT FARM REDUX*. BRAYER, MARIE-ANGE, CYRIAQUE, EMMANUEL & BELLÉ, SOPHIE (Ed.). Orleans, France: FRAC Centre & Éditions HYX, 2007.

VARIOS. (2007b). *bit international. [Nove] tendencije - Computer und visuelle Forschung. Zagerb 1961-1973*. FRITZ, DARKO (Ed.). Graz, Austria: Neue Galerie Graz, 2007.

VARIOS. (2007c). *La era de la discrepancia. Arte y cultura visual en México. 1968-1997*. DEBROISE, OLIVIER (Ed.). México: MUSEO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS Y ARTE, 2007.

VARIOS. (2008a). *Gazira Babeli*. QUARANTA, DOMENICO (Ed.). Traducido por CARRUTHERS, ANNA ROSEMARY & QUARANTA, DOMENICO (2008). Brescia, Italia: Fabio Paris Editions, 2008.

VARIOS. (2008b). *Historia crítica del video argentino*. LA FERLA, JORGE (Ed.). Buenos Aires: MALBA, Fundación Costantini & Fundación Telefónica, 2008.

VARIOS. (2008c). *HOLY FIRE. Art of the digital age*. BERNARND, YVES & QUARANTA, DOMENICO (Ed.). Traducido por ANTOINE, YANNICK, BERNARD, YVES, CARRUTHERS, ANNA ROSEMARY (2008). Brescia, Italia: Fabio Paris Editions, 2008.

VARIOS. (2008d). *Sabotaje en la máquina abstracta. Gustavo Romano*. BONET, EUGENI (Ed.). Badajoz: MEIAC, 2008.

VARIOS. (2009). *EVA AND FRANCO MATTES*. NASON, GABRIELE & MOSCATELLI, FILOMENA (Ed.). Milano, Italia: CHARTA, 2009.

VARIOS. (2011). *UNA TEORÍA DEL ARTE desde América Latina*. JIMÉNEZ, JOSÉ (Ed.). Madrid: MEIAC/Turner, 2011.

VARIOS. (2012). *(READY) MEDIA. HACIA UNA ARQUEOLOGÍA DE LOS MEDIOS Y LA INVENCION EN MÉXICO*. JASSO, KARLA & GARZA USABIAGA, DANIEL (Ed.). México: Laboratorio de Arte Alameda-Instituto Nacional de Bellas Artes-CONACULTA, 2012.

VARIOS. (2014). *POLA WEISS. LA TV TE VE*. ÁLVAREZ ROMERO, EKATERINA (Ed.). México, D.F.: MUAC, 2014.

VARIOS. (2017). *José Almada Negreiros. Uma maneira de ser moderno*. PINTO DOS SANTOS, MARIANA & VASCONCELOS, ANA (Ed.). Traducido por PIRES CABRAL, RUI. Lisboa: Museu Caluste Gulbenkian, 2017.

VARIOS. (2021). *Abraham Palatnik. A reinvenção da pintura*. SCOVIN, FELIPE & TJABBES, PIETER (Ed.). Belo Horizonte: Centro Cultural Banco do Brasil, 2021.

VEÀ, ANDREU. (2013). *Cómo creamos internet*. Barcelona: Península, 2013.

WIKIPEDIA. "Second Life." https://es.wikipedia.org/wiki/Second_Life. Consultado en línea, 12/09/2021.

ZAFRA, REMEDIOS. (2005). *Netianas. N(h)acer mujer en Internet*. Madrid: Lengua de Trapo, 2005.

ZAFRA, REMEDIOS. (2015). *Ojos y capital*. Bilbao: consonni, 2015.

ZERBARINI, MARINA, ET AL. (2014). *RADIOGRAFÍA DEL NET ART LATINO. Vitalidad creativa en riesgo de extinción*. Buenos Aires, Argentina: Dunker, 2014.

ZIELINSKI, SIEGFRIED. (2007). *Genealogías, visión, escucha y comunicación*. BURBANQ, ANDRÉS (Ed.). Traducido por ELVIRA ROCHA, INÉS, VERGARA, NELSON, FRANK, ANELIE, BERNAL, MARÍA CLARA, AGUILAR, ANANAY & GONZÁLEZ, FELIPE (2007). Bogotá: Universidad de los Andes, 2007.

ZIELINSKI, SIEGFRIED. (2011). *Arqueología de los medios. Hacia el tiempo profundo de la visión y de la audición técnica*. Traducido por MORENO-HOFFMANN, ÁLVARO (2007). Bogotá: Universidad de los Andes, 2011.

NOTAS AL FINAL

1. «El networking, el arte correo o el Mail Art actualizado, es el arte alternativo que pone el acento en la comunicación. La comunicación es su mensaje. El network enfatiza el arte en cuanto producto de comunicación, fruto del trabajo humano y en cuanto trama de relaciones entre los comunicadores, unidos en la red, el circuito que les permite la interconexión. A manera de la red de computadoras, sin central única, en la cual cada networker (artista en la red) actúa como una centralita de reciclamiento y creación de comunicación. Los cambios en el arte correo se operaron en virtud de los constantes descubrimientos de la tecnología de la comunicación y de la impresión y resguardo de imágenes y textos, que no han impedido que el movimiento continuara y creciera. Aunque, no se trata de la computadora o de otra forma de reproducción o producción tecnológica de información, a la manera de un pincel o lápiz, sino de la reproducción de procesos de ordenación, almacenamiento, reciclaje y creación de información [...]» (PADÍN: 77).

Nos informan sobre Ray Johnson, fundador del mail-art «Si la primera generació d'artistes postals tenia relació amb Fluxus, la segona era més diversa. S'hi trobava, per exemple, General Idea, grup que va fundar *FILE Magazine*, publicació que denunciava les fotocòpies que van caracteritzar bona part de l'activitat de l'art postal durant els setanta, anomenant-les «quick kopy krap» («còpia ràpida de merda»). Però Johnson es va passar amb èxit a la fotocòpia, como a extensió de la litografia offset que havia començat a aplicar al final dels cinquanta al seus dissenys per a la publicitat. L'any 1977 va llogar una fotocopiadora Minolta gràcies a una beca del National Endowment for the Arts, que li va permetre incrementar la difusió de la seva obra. Utilitzava fulls de la mida de «paper de carta» (l'equivalent nord-americà al DIN A4) per difondre amb un disseny exquisit la intersecció de la seva imaginació amb la cultura popular.» (SAINSBURY: 36).

2. En un tiempo en que la publicidad exaltaba la primera videocámara portátil como la mejor extensión de nuestros sentidos más elevados: «*Portable video is portable perception. With our electronic eyes and ears we can observe an event from a distance or merge wholly within it, creating a moving kaleidoscope of vision and sound.*» (BENSINGER: en línea).

3. Como nadie se pone de acuerdo sobre los orígenes del videoarte, dejo al lector elegir su fecha de nacimiento. «O vídeo como prática de arte no Brasil tem origem no ano 1956, por conta das intervenções midiáticas e dos gestos performáticos do artista Flávio de Carvalho (1899-1973) na televisão brasileira. Pesquisadores como Eduardo Kac e Rui Moreira Leite relatam as apresentações de Flávio Carvalho em programas de talk show com o ator Paulo Autran e a atriz Tânia Carrero, conhecidas como *Experiência social número 3*, em que o artista surpreende a cidade de São Paulo ao mostrar na TV a "indumentária do futuro", ou o traje "new look", conforme noticiou o jornal *Diário de São Paulo* de 19 de outubro de 1956.» (MELLO: 77).

«El 30 de noviembre de 1956 se utiliza por primera vez el magnetoscopio en el telediario de *Douglas Edwards and The News*, de la CBS para transmitirlo en diferido con un desfase de tres horas entre Nueva York y la costa oeste. Termina, con la aparición del magnetoscopio, una primera época de la televisión, fundada en las transmisiones en directo y en el soporte cinematográfico.» (PÉREZ ORNIA: 15)

«El vídeo, en cuanto tecnología y soporte de uso popular, en cuanto medio que se diversifica de la industria televisiva, nace en el corazón de la década de los sesenta. [...] El primer magnetoscopio se vendió en Estados Unidos, en 1965, al precio de 1.900 dólares, veinte veces más barato que el grabador más económico de televisión. [...]»

El acta de nacimiento del vídeo de creación —bautizado más tarde con el nombre de «videoarte»— se otorga, como había ocurrido en París con el cine, en un café de Nueva York [...]. Paik graba el 4 de octubre de 1965, desde un taxi, la visita de Pablo VI a la catedral de San Patricio y, por la noche, exhibe la cinta en el café Go-Go.» (PÉREZ ORNIA: 17).

«1963 es un año clave en la historia del vídeo. En 1963 el aficionado al arte estadounidense se enfrentaba por vez primera a una instalación espacial realizada con monitores de televisión: se trataba de *6 TV Dé-coll/age*, de Wolf Vostell, en la Smolin Gallery de New York.» (SICHEL: 21).

«Así, aunque algunos críticos localizan las primeras obras videográficas en los experimentos televisivos realizados por Ernie Kovacs a principios de los años 50, y establecen su continuidad con los trabajos de Karl Otto Götz y Nicholas Schöffer, todos coinciden que fue Paik el primer artista que inició una labor de experimentación continuada y representativa en este campo. En el periodo comprendido entre 1963-64, se dedicó a experimentar con las técnicas básicas de manipulación televisiva en colaboración con Hideo Uchida, presidente de la "Uchida Radio Research Institute" de Tokio, y Shuya Abe, un ingeniero electrónico. Estas investigaciones dieron como resultado los *13 Distorted TV* (1963), o "televisores reparados", unos aparatos expuestos a modo de instalación que se caracterizaban por las distorsiones producidas en la imagen con generadores de ondas, imanes, micrófonos, amplificadores, ...» (BAIGORRI, 2004: 121).

4. Como origen del término net.art empleado por mí, siempre se cita este correo-e, del que todos desconfiamos sobre su veracidad.

«I feel it's time now to give a light on the origin of the term -"net.art". Actually, it's a readymade. In December 1995 Vuk Cosic got a message, sent via anonymous mailer. Because of incompatibility of sof-

ware, the opened text appeared to be practically unreadable ascii abracadabra. The only fragment of it that made any sense looked something like: [...] JÃ~g#|\;Net. Artf~s] [...]

Vuk was very much amazed and exited: the net itself gave him a name for activity he was involved in! He immediately started to use this term. After few months he forwarded the mysterious message to Igor Markovic, who managed to correctly decode it. The text appeared to be pretty controversial and vague manifesto in which it's author blamed traditional art institutions in all possible sins and declared freedom of self-expression and independence for an artist on the Internet.

The part of the text with above mentioned fragment so strangely converted by Vuk's software was (quotation by memory):

"All this becomes possible only with emergence of the Net. Art as a notion becomes obsolete...", etc.» (SHULGIN: en línea).

Pero, a qué alude este término, «[...]» hace referencia a las obras creadas para Internet que explotan al máximo la especificidad del medio: su potencial de comunicación e interacción con el usuario y su capacidad para crear contenidos a partir de estructuras complejas que enlazan imágenes, textos y sonidos. Son trabajos que utilizan simultáneamente el potencial de la Red como espacio de exposición y como medio de creación. Se caracterizan por su capacidad de riesgo e innovación y por su interés en explorar —y a veces traspasar— los límites éticos, políticos y tecnológicos de la Red.» (BAIGÖRRI & CILLERUELO: 11).

5. La literatura que manejamos en España señala como primera exposición de arte cibernético *Cybernetic Serendipity. The computer and the arts*, Londres, 1966 (REICHARDT: *passim*). Sin embargo la realidad es muy diferente, porque la primera exposición de este tipo tuvo lugar en Zagreb (antigua Yugoslavia) bajo el título genérico *BIT*

International. [Nova] Tendencije Kompjuteri i vizualna istraživanja, en 1961 (FRITZ: *passim*). De igual manera, dependiendo de qué comprensión tengamos de la tecnología, nos decidiremos por afirmar que la primera obra electrónica la desarrolla Ben Laposky en 1953 (LAPOSKY: *passim*) o aceptaremos que la obra de Abraham Palatnik, *Aparelho cinecromático* (1951), sería una forma precaria de computer-art:

«Como recuerda Camillo Osorio, o primeiro *Aparelho cinecromático* — o da 1ª Bienal de São Paulo — foi construído desmontando um ventilador e se apropriando do motor.

É importante ressaltar que as formas, cores e luzes que se expandem no espaço não são arbitrárias, há um diálogo com o acaso. No caso do *Aparelho cinecromático*, Palatnik desenhava a caneta o registro de transferência do comando manual para a placa de execução dos tempos e sequências de cada foco luminoso de um *Cinecromático*. Essa placa ou comando, que se assemelha à CPU de um computador, como todo elemento de sua obra foi desenvolvido pelo artista de forma artesanal, e é através dele que as combinações e os movimentos dos jogos de luzes são realizados, sem a interferência posterior do artista e de modo aleatório.» (SCÖVIN & TJABBES :21).

6. *Second Life* (abreviado SL, en español Segunda vida) es una Comunidad Virtual lanzada en junio de 2003, desarrollado por Linden Lab, al que se puede acceder gratuitamente desde Internet. Sus usuarios, conocidos como "residentes", pueden acceder a SL mediante el uso de uno de los múltiples programas de interfaz llamados *viewers* (visores), los cuales les permiten interactuar entre ellos mediante un avatar, un personaje de representación vicaria. Los residentes pueden así explorar el mundo virtual, interactuar con otros residentes, establecer relaciones sociales, participar en diversas actividades tanto individuales como en grupo y crear y comerciar propiedad virtual y ofrecer servicios

entre ellos. SL está destinado a mayores de 18 años. (WIKIPEDIA: en línea). Su sitio oficial es <https://www.second-life.com>.

Entre los artistas que más han expresado las posibilidades creativas de Second Life sobresale Gazira Babeli, activo hasta 2010, que se presenta como avatar y cuya producción puede ser visitada en <http://gazirababeli.com>. Alexei Shulgin, miembro de la patrística del net.art, dijo en 2011: «Gazira Babeli as a whole and "Come Together" in particular are among most important art project of the last decade.»

7. «El modo originario en que la obra de arte quedó integrada en la tradición fue a través del culto: las primeras obras nacieron al servicio del rito, primero, mágico, luego, religioso. Y es de suma importancia que esta asociación, en la existencia de la obra, entre su aura y su función ritual no se deshaga.»

Y en la nota 7 al pie del texto, añade: «Definir el 'aura' como "la aparición única de un lejano, por cercano que sea", es significar el valor cultural de la obra de arte en términos de percepción espacio-temporal. Lo lejano se opone a lo cercano. Lo esencialmente lejano es inaccesible. De hecho, la inaccesibilidad es una cualidad principal de la imagen cultural. Por su misma naturaleza es una "lejanía, por más próxima que pueda hallarse". La proximidad que puede obtenerse de su materia no deshace su lejanía, propia de su misma manifestación.» (BENJAMIN: 20). Cualquier lector familiarizado con la filosofía alemana, comprende al instante la nostalgia hegeliana que destila el fragmento, e incurre en el mismo error en que cayó Hegel al no comprender que la pérdida del valor cultural de la obra de arte la dota de una autonomía que le permitirá ingresar en las vanguardias posteriores. Esta dolencia, también marxista, la volvemos a encontrar en (NEGRI: 16) «Solo la repetición de los mismos lugares comunes del *general intellect*

nos permite aferrar, en la sobreabundancia de mundo del contexto sensible -siempre cambiante y potencial-, la singularidad y la «unicidad sin aura» de las multiplicidades mundanas.» No ocurre así con una autora que ha sabido pulsar bien el arte de hoy: «Tagging is a form of social networking refinement, and gives the possibility to create a plural and extended conscience. In these forms of connectivity I see a resurrection of the aura, intended as that tactile but unperceivable halo, created by the informational connections of each and every one of us, such as our sentimental and personal bonds and our friendships, which are all organised in a whole and extended fashion - a web of relations which represents how we relate to the world and what we have shared so far.

The artist becomes a networker and creates possibilities for exchange between people who become a part of the conceived network, which means to open up the idea of aura to all possible connections, which may come about in that network. The aura of a person connected in a professional and friendly information net system represents the communicability of that person and the interconnection of all his or her bonds. For example, our computer, our mobile phone, also contain the aura of our cohabitation in this world, consisting of the messages we send and receive, the list of friends or acquaintances in our address book, files we have saved and archived, the configuration of the system we have created, etc. This web belongs to us personally, and makes us a part of a community that reunites in hyper-cognitive systems in the information-sphere. It is part of our digital persona, although much of that escapes our control entirely.» (BAZZICHELLI: 15).

«The artist is the designer of a work that "isn't" in a concrete materiality and doesn't manifest itself without a user. Through their interactivity with the work, it evolves metamorphically

performing the generative project, and the artist, from single author, becomes process activator, while the user becomes co-author of these processes. Indeed, on the one hand the artist entrusts the description of his mental model to the immaterial support of software and on the other hand entrusts creation of the work to the user through interactivity with the environment that has been created (Cremaschi, 1997).» (*ibidem*: 93).

8. Llamo la atención del lector para recordarle que el propio autor realizó en 1989 la obra *Video is Television?*, con mucha posterioridad a que la documenta 6 (1977) declarase muerta la relación entre el vídeo y la televisión bajo el lema *VT ≠ TV* (*videotape is not the shame as TV*), a raíz de la desaparición de la TV gallery Fernsehgalerie Gerry Schum. «How might television, its broad public appeal, be used as an artistic medium to further democratise the way art is received? this question formed the point of departure for the conception of the TV gallery Fernsehgalerie Gerry Schum in 1988. The idea not to film documentaries about artists but to develop works of art especially for the medium of television arose against the backdrop of the artistic tendencies emerging at the time such as Concept and Process Art, Land Art and Arte Povera - trends which strove to go beyond the traditional genre borders of sculpture and painting.» (GROOS, HESS & WEBERS: 6). El telespectador español pudo conocer una experiencia parecida con el programa realizado para RTVE por Alejandro Vallejo, *El arte del vídeo* (1991).

9. Esta es la secuencia que conduce a la actual INTERNET de masas:

«1. Primera transmisión de un paquete por ARPAnet entre SRI y UCLA el 29 de octubre de 1969, 22:15h.

2. Primeros cuatro nodos de ARPAnet listos el 4 de diciembre de 1969: UCLA, SRI, Utah.

3. Primer experimento privado de creación de una "internet" (1975).

PARC interconecta varias de sus recién inventadas Ethernets, con ARPAnet, PRnet y otras a través de PUP.

4. Primer experimento público creando una *internet* (22-11-1977) al unir tres redes ARPAnet (Cerf), SATnet (Kahn, Spilling, Kirstein) PRnet (Nielson) mediante TCP.» (VEA: 7). Su evolución es sabida por todos.

10. «Más que centrarnos en categorías conocidas, como la interactividad o el hipermedia, sugeriremos una lista diferente, que reduce todos los principios de los nuevos medios a cinco: representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad y trascodificación cultural.» (MANOVICH: 65). Sin embargo, otros autores más que referirse a nuevos medios o a arte de los nuevos medios o arte neomedial, prefieren referirse a arte a través de los medios, como (ZIELINSKI, 2011: 356-357), cuando analiza la obra del artista norteamericano Perry Hoberman.

11. Invito al lector a visitar a CAÑAS & GONZÁLEZ TARDÓN.

12. Aquí es necesario matizar el mal uso del concepto de hacker. La gente considera a los hackers, que la prensa siempre escribe así por más que esté española su grafía, los considera, digo, peligrosos delincuentes que asaltan servidores y dominios por donde pasan, como si fuesen unos butro-neros que se infiltran realizando agujeros en los algoritmos de seguridad o aprovechando los que quedaron mal cerrados, pero ese calificativo debe ser referido bajo el nombre de *crackers*, porque los hackers solo pueden ser reconocidos por: «[...] su defensa de la libertad de expresión y la privacidad, el mundo hacker se muestra casi siempre descentralizado. Además de la EFE [Electronic Frontier Foundation], existen muchos grupos de hackers comprometidos en una actividad similar.» (HIMANEN: 107).

13. Para comprender el alcance que tuvo esto, antes de las Sentinas Sociales (SS), que es como llamo a

las redes sociales desde hace mucho, sirva este pasaje: «Uno de los aspectos más atractivos del ciberespacio social es el modo en que se comparte información útil en las comunidades virtuales. Recuerdo la emoción que sentí en los años ochenta cuando el inagotable tema de conversación titulado «Experts on the Well» indujo a miembros de Well, una comunidad virtual formada por miles de usuarios, a competir por el honor de ofrecer las respuestas más rápidas y precisas a las cuestiones planteadas por otros miembros de la comunidad.» (RHEINGOLD, 141).

14. Traducción realizada por Elena Carvajal.

15. En su sitio todavía podemos encontrar un enlace a la documenta X (1997), para la que la comisaria jefe, Catherine David, encargó a Simon Lamunière el comisariado de una sección de net.art que contó con la presencia del mismo Ćosić, junto a otros precursores. Sin embargo, esta no es la primera vez que el net.art tiene presencia museística o institucional, ya que la tuvo «All'inizio degli anni '90 lo Smithsonian Institute a Washington D.C. ha lanciato la prima mostra online, *The White Collection of American Crafts*, presentata e prodotta dal National Museum of American Art.» (ROSSI: 34).

16. «Le avanguardie storiche hanno affinato pazientemente le armi della mistificazione, arrivando a costruire castelli solidissimi su fondamenta fatte di aria: si pensi ad Arthur Cravan, il performer anarchico del dadaismo, o a Jacques Vaché, una leggenda postuma costruita dai surrealisti sulla base di un epistolario. Le avanguardie hanno anche il merito di aver trasferito la leggenda dal piano individuale del "genio" a quello collettivo della situazione di gruppo, conferendo alla narrazione leggendaria una coerenza inattaccabile. Dada è, in questo senso, un caso emblematico: le costruzioni narrative

si sovrappongono, si intersecano, si contraddicono, ma la verità storica che nascondono rimane inattingibile. Ed è stato proprio questo a trasformare un gruppetto di casinisti che avevano ben poche novità formali da proporre nell'avanguardia più dirompente del XX secolo. Del resto, affrontare il dadaismo mettendo da parte la sovrastruttura leggendaria che si è creato sarebbe una sofisticazione illegittima: la mitopoiesi fa parte integrante dell'opera, e l'una non esiste senza l'altra. Fossi un teorico più raffinato, azzarderei che la costruzione leggendaria diventa una necessità nel momento in cui l'opera d'arte perde la sua "aura": l'alternativa è la sua trasformazione in mero oggetto di consumo, privo di qualsiasi valore aggiunto.

Lungo il Novecento, la mitopoiesi è diventata la strategia di tutti quei movimenti che si opponevano all'altro grande meccanismo di legittimazione dell'arte privata dell'aura: quello offerto dal Mercato e dal Museo. E curiosamente, mano a mano che i suoi strumenti si perfezionavano, è sprofondata sempre più nell'underground, disegnando una parabola che dal dadaismo conduce a Fluxus, al Situazionismo, al Punk, al Neoismo, a Luther Blissett. E questo mentre l'arte contemporanea diventava sempre più prosaica, e incapace di generare sovrastrutture. La Young British Art è l'eccezione che conferma la regola: una leggenda debole, costruita sullo stereotipo dei giovani "brutti, sporchi e cattivi" da un abile pubblicitario a sostegno di una precisa strategia economica.

Tutto questo per dire che quando, all'inizio degli anni Novanta, un piccolo gruppo di artisti sparsi per il mondo cominciò a sperimentare con la Rete, si trovava nelle condizioni ottimali per la costruzione di una leggenda. Le seppe sfruttare. E diede vita alla più grande montatura artistica del XX secolo. La net.art, appunto.» (QUARANTA, 2005: 8).

17. El lector debe comprender que la progresión de los sistemas operativos de los computadores, o de las distintas herramientas de navegación y visualización, sufren cambios acordes con los tiempos. Siempre que entro en el aseo de un bar arcaico me sorprende que el interruptor de la luz sea de baquelita, la taza turca y para tirar de la cisterna tengas que emular a Tarzán de los monos, sin su selva. Si el baño es un poco más moderno, el inodoro ya no es turco y te limitas a pulsar un botón para activar la cisterna, tiene dos grifos para el agua, entre los que nunca puedes elegir, y el interruptor es de cuña. Si es más avanzado, en algunos casos, ya te saluda encendiendo la luz al entrar y con otros progresos como soltar el agua cuando acabas y hasta secarte las manos al viento.

Pues de la misma manera ocurre con los ordenadores y las obras de net.art, les pasa el tiempo y, o no funcionan, o nos sabes cómo ponerlas en marcha.

18. «Cette re-présentation filmée de l'assassinat de Président Kennedy, avec Doug Hall dans le rôle du président, Michels, dans celui de Jackie et Procter, en agent des services secrets, est considérée comme une chef d'oeuvre des débuts de la vidéo. Il s'agit d'un commentaire quintessenciel sur le remplacement de l'expérience réelle et de la mémoire pour la version des mass media.» (BRAYER, CYRIACQUE & BELLÉ: 160).

19. ROMANO: en línea.







REVISAR



GENERALITAT
VALENCIANA

CONSORCI
DE MUSEUS
DE LA
COMUNITAT
VALENCIANA

