"Maquinas Inútiles"

barrerescoba

Proyecto de grado

Álvaro David Sabogal Aguilar

Asesor: Gustavo Sanabria

Programa Artes Plásticas y Visuales
Facultad de Artes A.S.A.B.
Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Bogotá, Mayo 2007

INDICE DE CONTENIDO

1. Introducción.
2. Objetivos.
3. Las Máquinas Inútiles.
4. Antecedentes Históricos.
5. Antecedentes Personales.
6. Núcleo y Desarrollo del Proyecto.
7. La Obra.
8. Conclusiones.
9. Bibliografía.
10. Fotografías y video.

1. INTRODUCCIÓN.

¿Cuál es el objetivo del arte? Si la realidad golpeara directamente nuestros sentidos y nuestra conciencia, y si pudiéramos entrar en comunicación inmediata con las cosas y con nosotros mismos, creo realmente que "el arte sería inútil."

HENRY BERGSON[1]

Abordar el concepto de "objeto" desde la multiplicidad de la creación artística implica entrar en una carrera contra el tiempo, ya que el mismo significado de lo que entendemos por "objeto", tanto en su dimensión cotidiana y ordinaria así como su complexión filosófica, metafísica y ontológica, ha dependido de las circunstancias específicas del espacio socio-cultural donde se ha insertado. De este modo, objeto – tiempo - espacio resultan indisociables.

Desde la percepción cotidiana, los objetos nos brindan una plataforma material y formal los cuales delimitan el umbral de "lo humano". En esa medida, el mundo construido actúa como refugio, como protección ante el sin sentido de lo real o de lo que creemos que ésta puede ser. En otras palabras, la dimensión objetual en el mundo material permite dar nombre a lo indescifrable, hacer reconocible el estado matérico y a la vez etéreo de la **"cosa"**, aquello físico-concreto capaz de despertar temores y necesidades. El objeto, definido tradicionalmente como materia de conocimiento por parte del sujeto conocedor, se carga de su propia inestabilidad semántica, de construyendo las nociones clásicas de sujeto y de objeto. No obstante, abordar el objeto como "objeto de conocimiento" ha sido la empresa fundamental de la filosofía clásica, del estructuralismo semiótico, y por supuesto del psicoanálisis y de la plástica moderna y contemporánea.

De la consideración anterior se desprende mi interés por abordar antecedentes artísticos que han puesto en jaque los conceptos que definían la naturaleza del objeto, tanto en su dimensión artística como la no-artística. Por ejemplo, la re contextualización semántica producida en el Ready Made, la re significación simbólica propia de la escultura surrealista, o la inutilidad de la obra de arte en el contexto del arte postmoderno. Ésta ultima condición particular: lo inútil, funciona como fundamento para la realización de mi proyecto artístico.

Por ello, es mi intención propiciar un desencuentro entre objeto artístico y espectador, el cual haga evidente la distancia semántica resultante del encuentro con una "**cosa extraña**" que exige, por parte del espectador, un acoplamiento o cuyo fin busca adjudicarle un significante a esa experiencia misma de la extrañeza.

---

[1] Tomado de citas y frases planta saber(en línea)disponible en http:// www.planetasaber.com/consultaion

La obra de arte, el objeto cotidiano y el sujeto contemporáneo, están inmersos en un juego de acercamientos y separaciones simbólicas propiciadas por la mediación de los actuales medios comunicativos y audiovisuales y sus tecnologías informáticas. En este bamboleo de significados, el sujeto consumidor asiste a un desgaste de su estructura cultural, obligándolo a restablecer su condición (en caso de que ello fuere posible) a partir de fragmentos culturales de distintas naturalezas. En ese orden mi interés en el objeto se vuelca hacia lo irónico y absurdo que puede resultar nuestra vida cotidiana; siempre moviéndose y "evolucionando" conforme la sociedad acoge esta fragmentación. A través de la utilización de estrategias, que buscan recoger el humor y el sentido de lo absurdo en la producción artística, espero brindar a los espectadores esos espacios propicios para el juego a partir de la evocación inconsciente de una acción, de un objeto y de un contexto sin función, que ha de ser visto y leído.

Los objetos son aceptados con sus respectivas funciones, debido a las necesidades de las personas que buscan cada vez más comodidad y soluciones para la ejecución de tareas. El significado de las palabras esta dado a partir de un origen semántico el cual le da a las cosas un significado relevante, del cual parto para jugar con el sentido: la imagen mental de lo que algo es. Puede que, incluso, no exista en el mundo real. Esto llega a ser tan inmaterial como la misma naturaleza de los referentes mentales. El juego se produce a partir del momento en que tomo un objeto común y descubro que posee características de forma, función, materia, semántica y de allí, cambio algunas de sus características para transformar su función y convertirlo en objeto complacido en su inutilidad; pero al mismo tiempo, ese mismo objeto soluciona con eficiencia el problema para el que fue diseñado: debe ser real (o por lo menos existir) y permitirle al espectador soñar con usarlo, descubrir su nueva función bien sea absurda, poética, irónica o divertida, en parte con la intención de imaginar un mundo cuyos objetos se libran de las cargas culturales impuestas.

Apropiación de diseño industrial en la obra.

El diseño industrial busca resolver las relaciones formales-funcionales de los objetos susceptibles de ser producidos industrialmente, mediante una expresión creativa y progresista. Lo que establece la comunicación entre el medio ambiente, los objetos y la gente a través de factores estéticos, formales, de uso, económicos, técnicos, sociales, ergonómicos y funcionales.

En un diseño se debe tener en cuenta no sólo los aspectos formales de los productos, sino también su resistencia mecánica, materiales en los que se ha de fabricar, procesos de fabricación y costos de producción entre otros.

No es una disciplina artística en su totalidad, ya que el diseño industrial pretende fabricar productos a nivel industrial para poder vender el máximo número de unidades posible y el máximo aprovechamiento de recursos. Un diseño que no vende es rápidamente tachado de fracaso, ya que la empresa ha de tener beneficios, y es aquí en donde la obra toma un camino periférico manteniendo cercanía a los objetivos del diseño pero sin insertarse del todo en el, por ejemplo la forma siempre está en función de la ergonomía, función, uso y componentes mecánicos, los cuales se mantienen pero se emplean artísticamente.

El diseño industrial pretende mejorar la sociedad mediante productos innovadores, aunque el renovado artefacto es innovador, no, logra ser objeto de consumo por su condición inútil.

Desde los inicios de cualquier civilización, el hombre ha creado objetos, por consecuencia ha "diseñado". Estos objetos han tenido siempre como intención ser extensiones de nuestros cuerpos y nuestras mentes.
Hace miles de años para sentarse, se hacia en una roca, un tronco, un montículo, ahora el derivado es una silla. Y así, el beber se convirtió en un vaso, el cazar en una lanza, el moverse en una bicicleta, y la maquina excéntrica de barrer surge del estudio artístico de movimiento ondulatorio y de la necesidad de limpiar su propio espacio.

El diseño industrial siempre ha ido de la mano en cada uno de mis proyectos, valiéndome de normas para lograr elaborar trabajos con buena factura y con limpieza en su forma final.

Me interesa apropiarme de objetos que han sido diseñados para solucionar problemas y mejorar la calidad de vida de las personas, y devolverles un espacio a esos cuerpos inertes para convertirlos en entes de contemplación y volverlos objetos artísticos.

2. OBJETIVOS.

* Abarcar las tres dimensiones a partir del objeto, máquina, que surge de bocetos y diseños.

*Utilizar como materia prima los conceptos de lo irónico y lo absurdo pera materializar un diseño

*Fabricar una maquina que parte de la idea de la función inútil, pero que actúe.

*Fabricar una maquina que sus movimientos sean, complejos pero a la vez absurdos.

*Ironizar el oficio de barrer, y de la realidad de esta labor, por medio de la posición de la maquina frente a una acción simple de limpiar.

*Cambiar la manera de usar una escoba por medio de la maquina.

*Generar un diseño ergonómico, y que permita que el sujeto o espectador y la maquina estén en la misma escala

*Ironizar la supuesta complejidad que tiene inmerso el diseño y construcción de una maquina

*Reconstruir la función del barrer, en un objeto de función aislada, continua y sin finalidad.

3. MAQUINAS INUTILES.

Las máquinas inútiles, artificios comunes a la alquimia, la ciencia y el arte representan un escape a la noción de la utilidad impuesta por los agentes fabricantes de **cosas** y sus "máquinas abstractas" utilizando el término de Félix Guattari.[2] Las máquinas inútiles no tienen funciones determinadas, cambian de magnitud y su dimensión se extiende más allá de las fuerzas aplicadas por las mismas.

Sin embargo, su paradójica utilidad (aquella producida por las máquinas inútiles) es relativa a las necesidades de cada persona, necesidades que, la mayor de las veces, han sido encubiertas por los productos de la sociedad industrial y post-industrial, a manera de imposición económica, cultural y social.

La industria estudia las incapacidades e ineficacias a la hora de efectuar un trabajo determinado creando prótesis del cuerpo para suplir estas "falencias". De esta manera las prótesis legitiman su efectividad al modificar y manipular la dimensión espacio-temporal de lo humano. Así, liberados en tiempo y/o espacio, los hombres se emplean en otras funciones o labores (como las del ocio y el espectáculo), ya que las "máquinas abstractas" aseguran a todos los usuarios inmersos en el sistema de los objetos que se utilicen esos tiempo en la manipulación de otros aparatos y máquinas que jerarquizan los modos de ocupación y producción del hombre (la tecnología de la complacencia puede ser un ejemplo: walkman, estéreo para autos, disc-man y recientemente el I-pod).

El comportamiento es estudiado por las industrias para saber como funciona el gusto, el cual se aprende y se acondiciona en numerosos sistemas sociales para satisfacer necesidades que son resueltas por quienes, al mismo tiempo, las crean. Color, olor, textura, formas y sonidos son medios utilizados por la industria para convencer a nuestros sentidos de lo que se debe tener y, en un momento dado, obtener por medio de los distintos elementos producidos por la industria.

El oficio de los diseñadores, de una u otra manera, está atado a situaciones que se enfrentan al recuerdo de las vivencias pasadas. Los creadores se dan cuenta de que no son dueños de emociones, ni sentimientos e inclusive de los sueños: todo se resuelve en un modelo ejemplar. Así, el sentirse a "sí mismo" empieza a

---

[2] GUATTARI, Pierre Félix. *LA HETEROGENESIS MAQUÍNICA.* En "Caósmosis". 1996. Ed. Manantial. Buenos Aires
"Cuando hablamos de máquinas abstractas, por "abstracto" podemos entender también "extracto", en el sentido de extraer. Son montajes capaces de poner en relación todos los niveles heterogéneos que ellos atraviesan y que acabamos de enumerar. La máquina abstracta le es transversal, es ella la que les dará o no una existencia, una eficiencia, una potencia de autoafirmación ontológica. Los diferentes componentes se ven arrastrados, reorganizados en una especie de dinamismo. Semejante conjunto funcional será calificado desde ahora como conformación maquínica" p.49

ser una experiencia que se reivindica cuando se deja de pensar y sólo se observa el acontecer de la vida. La contemplación de la naturaleza y el comportamiento instintivo de la supervivencia amplia la comprensión de aquella conciencia de llegar a "sí mismo". Para el hacedor de cosas los sentimientos y emociones, individuales y colectivas, constituyen herramientas que a su vez suplen esas necesidades que la sociedad le impone; sociedad por demás, limitada a sobrevivir entre el dolor de sus artificios: algunos verdaderamente útiles para las amas de casa.

Vivir en un espacio urbano, cada vez más absorbente, nos convierte en receptores de aquel lenguaje que percibe sonidos, sensaciones y atmósferas a altos niveles de complejidad: la forma de desplazamiento de una persona caminando en la ciudad es más rápida que la persona que camina en un ambiente rural. En el espacio suceden diversas acciones que nos son indiferentes al sentirlas, al percibirlas, como por ejemplo los sonidos que hacemos al caminar, al barrer, al comer, o al tocar cosas. Sin embargo, esta gramática sonora se nos presenta inmersa en las acciones cotidianas, estas sensaciones son capturadas inconscientemente y pueden ser transmitidas a un mundo surreal, encuentran traductibilidad en los ámbitos del sueño, del recuerdo y la vivencia. No le prestamos atención al estar en permanente contacto con ellos, se les niega el tiempo para su comunicación así como se niega socialmente el sufrimiento del otro con la indiferencia. La ciudad en muchas oportunidades es un espacio de supervivencia individual donde, con el paso de los años, la acumulación de objetos materiales termina por hacernos "felices".

Pero al entrar en las gramáticas de sonidos, movimientos y formas que existen para sí mismas, es posible reflejar realidades personales, vivencias de detalles que son comunes a todos y nos permiten entrar en contacto con otros niveles de existencia, nos hacen parte de un cosmos lleno de curiosidades.

Las maquinas inútiles son un recurso para maximizar y hacer notable los detalles de un microcosmos y macrocosmos lleno de curiosidades. Por ello, la máquina inútil es proceso en sí mismo y hace suyo el estudio de momentos, situaciones o conceptos que pueden ser amplificados espacial y temporalmente (muchos son tan imperceptibles pues su permanencia espacio-temporal es de milésimas de segundo). Al hacerlos percibibles, la máquina responde nuevamente a la exploración del cuerpo físico, mental, hormonal y estético y sus posibilidades como objeto artístico abarcan un universo poético y misterioso donde la ergonomía abandona sutilmente y en ocasiones su dimensión instrumental para dar paso a una expresión no descriptiva de la corporalidad, del pensamiento y en algunos casos, del sentido o sin sentido propio de la palabra.

La tridimensionalidad de la máquina, cuya complejidad trastoca las relaciones clásicas del todo y de sus partes, ofrece un espacio virtual posiblemente lleno, efectivamente vacío, para cargar semánticamente el universo de objetos conocidos. Todo en ella tiende a ser real pero su infinitud proporciona opciones

para hacer que las cosas se salgan de su propia realidad y transgredan la funcionalidad de los objetos mismos.
Las maquinas inútiles juegan con estos espacios y se sumergen en ellos burlándose irónicamente de los significados, También se burlan de los objetos "útiles" que contienen una definición adquirida, transformándolos en un espacio determinado, inutilizándolos. Hay un desplazamiento de la función maquínica donde operar implica expresar, a la manera como lo hace un objeto artístico, que alude irónicamente a la máquina que produce acciones irracionales.

Para terminar, se hace referencia a uno de los múltiples comentarios que navegan por la red informática:

> Evidencia inconclusa: Actividad mecánica que propone el objeto como un sistema abierto, desmantelándolo y neutralizándolo visualmente en el tiempo para así evidenciar sus diferentes contenidos al escudriño colectivo. Aquí, la historia no importa, sólo los restos donde ella se apoya; aquí, la narrativa histórica reside en la memoria e imaginario del espectador. Al contemplar sus partes por separado, el objeto pulsa como memoria de sí mismo, vuelve, para dejar de existir. En este sentido, cada objeto narra a través de su desmantelación física el misterio y la esperanza de nuestro propio fin.[3]

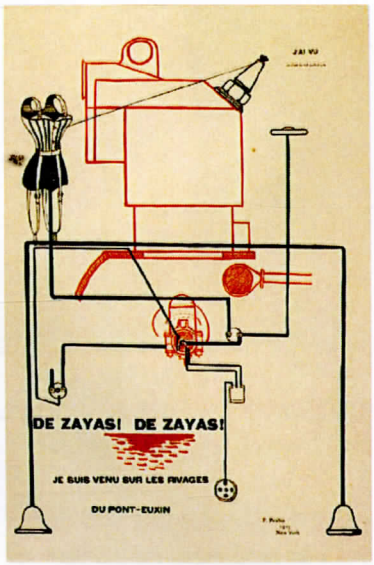
[3] Evidencia inconclusa.[en línea] disponible en http://artefacto2.blogspot.com/
Lunes 30 de abril de 2007. Publicado por CEEIPC TALK. Recuperado: 16 Mayo de 2007, 2:40 p.m.

4. ANTECEDENTES ARTÌSTICOS.

Las representaciones visuales de las máquinas son una expresión característica del arte moderno. La amalgama arte y máquina encontró un apogeo particular en el futurismo italiano de comienzos de siglo XX. En sus manifiesto, especialmente en el de Marinetti, la apología del progreso y la consigna de arrasar con la tradición artística precedente encontró en la máquina uno de sus principales símbolos.

En su artículo "Las máquinas y el arte del siglo XX", Belén Gaché afirma:

> "La velocidad, convertida en religión y moral, tuvo consecuencias directas en, por ejemplo, la destrucción del verso poético tradicional. Los motivos del automóvil, el tren, el avión fueron frecuentes entre los artistas y poetas futuristas. El dadaísmo, por su parte, incorporo la máquina proponiendo una poética basada en su cualidad objetiva que la enfrenta al subjetivismo de la expresión romántica y a la noción de sujeto centrado del modernismo en general."[4]



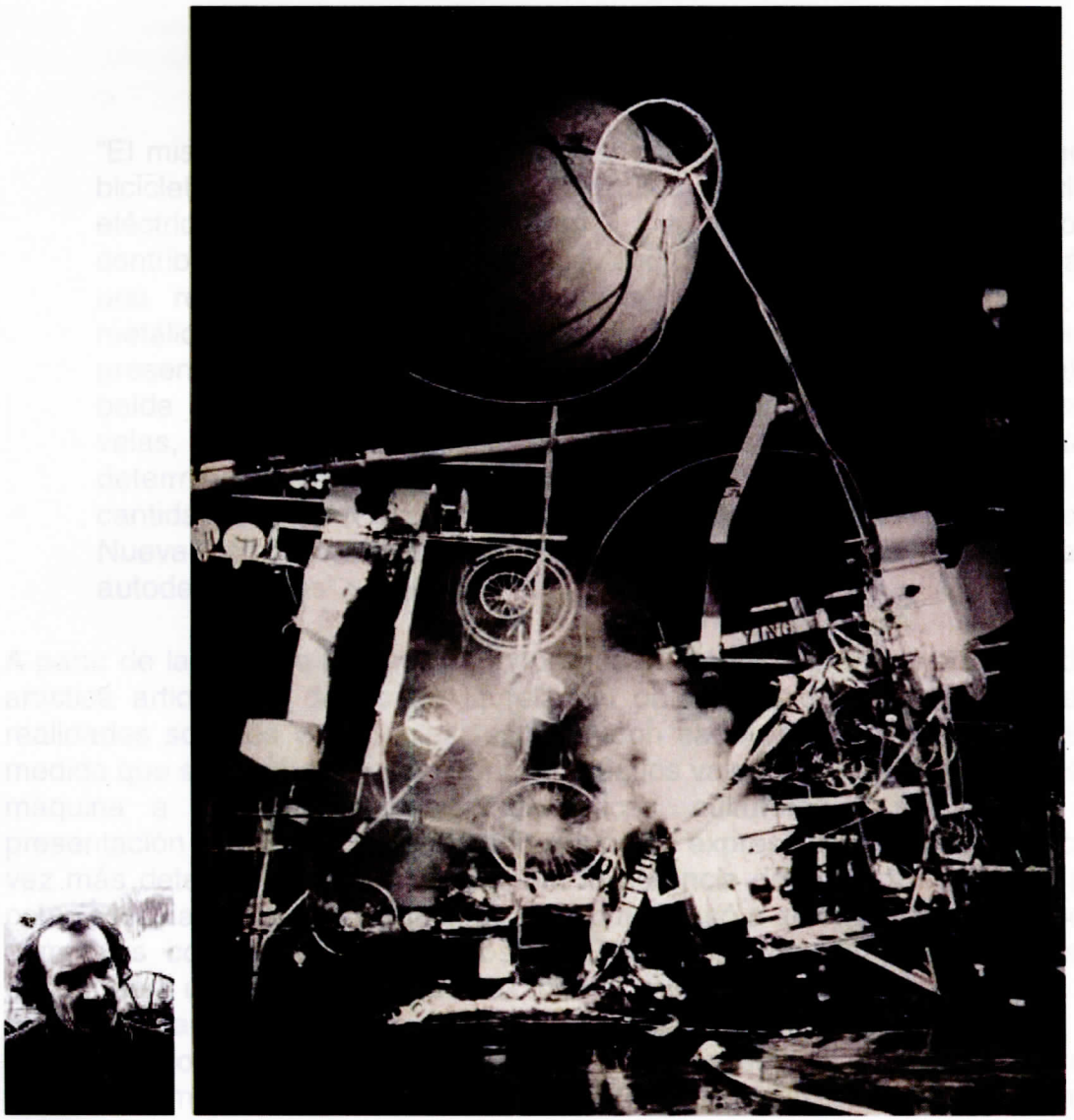
De Zayas! De Zayas! 291, July-August 1915. Portrait of Francis Picabia by Alfred Stieglitz, 1915 Más adelante, Gaché continua:

---

4 GACHE, Belén. ***"Las máquinas y el arte del siglo XX"*** en Arte y activismo en los medios [en línea] IX Jornadas de Arte y Universidad, Universidad de Humanidades y Artes, Rosario, agosto de 2004. Disponible en http://www.findelmundo.com.ar/belengache/artemedios.htm Recuperado: 17 de mayo de 2007, 1:51 p.m.

"Hacia 1915, Francis Picabia comenzó a realizar una serie de imágenes "mecano morfas". Entre ellas encontramos los "retratos maquinas" (en los que representaba, por ejemplo, a Alfred Stieglitz como una cámara fotográfica, a Paúl Haviland como una bombilla eléctrica, a Marius de Zayas como una maquina consistente en un corsé femenino adosado a un motor diesel, a Agnes Meyer (una coleccionista amiga de Zayas) como una bujía o así mismo como un mecanismo armado a partir de una bocina y una bujía) o la famosa pintura L'Enfant Carburateur (el niño carburador), de 1919, basado en un diagrama de ingeniería de un carburador pero en donde las nominaciones de las diferentes partes del mismo han sido sustituidas por parte del cuerpo humano. Además de la identificación hombre-maquina, encontraremos en estas obras un tratamiento irónico acerca de la infalibilidad de las ciencias y de la fe en el progreso tecnológico."[5]

[5] Ibidem.



Jean Tinguely Homage ***to New York*** azione-spettacolo nel giardino del Museum of Modern Art di New York, 17 marzo 1960. PHOTO: David Gahr.

Para las segundas vanguardias (después de la II Guerra Mundial) Jean Tinguely se convirtió en uno de los precursores de la presencia de la máquina y del caos como manifestación artística. En su Homenaje a Nueva York (1960) en el MOMA[6] describe Gaché:

[6] Citado porGACHE, B. Op. Cit.

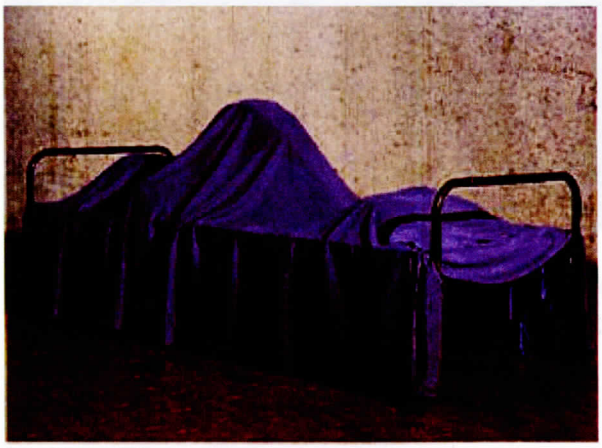
UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSE DE CALDAS
SISTEMA DE BIBLIOTECAS

"El mismo consistía en una maquina compuesta por numerosas ruedas de bicicleta, un timer que cada 3 minutos influía en 8 diferentes circuitos eléctricos, cada circuito disparador , a su vez, de alguna acción que contribuía a la destrucción de la totalidad de la estructura de la máquina, una resistencia que sobrecalentaba y derretía alguna de las zonas metálicas, un globo meteorológico dispuesto para explotar en medio de la presentación, un piano sobre cuyo teclado se habían colocado velas, un balde lleno de gasolina, que, cada tres minutos se vaciaría sobre estas velas, una palangana llena de amoníaco sobre la que se echaba en determinado momento tricloridrato de titanio lo cual produciría una densa cantidad de humo que envolvía a los espectadores, etc.,. El homenaje a Nueva York, escultura cinético-suicida, fue una de las tantas "maquinas autodestructivas" propuestas por Tinguely.

A partir de la obra de los artistas modernos la máquina irrumpió en la producción artística articulando dentro de la relación obra-espacio-espectador contextos y realidades sociales y culturales; estas fueron cada vez más protagónicas en la medida que se pasó de la representación de los valores formales (y morales) de la máquina a sus implicaciones tecnológicas, culturales y sociales y a una presentación de los procesos maquínicos como expresión objetual y artística cada vez más determinada. De esta manera la herencia de las estrategias de artistas como Picabia, Leger, los futuristas, entre otros pasó a articularse en procesos más complejos como los desarrollados por Duchamp, los cuales años más tarde encontraron una expresión cada vez más pluralista en el arte de posguerra. El pop norteamericano, el neo-realismo francés de Tinguely y Niki de Saint Phalle, sumado a corrientes de pensamiento de corte estructuralista y posestructuralista darán a la máquina la posibilidad de narrar contextualmente los particularidades existenciales de la sociedad, siempre cargada de connotaciones apocalípticas y-o nostálgicas subsecuentes a un tiempo signado por los estragos de dos guerras mundiales en el ámbito internacional.

Desde entonces han sido muchos los artistas que han centrado su producción en la utilización de la máquina y de sus sentidos para develar profundas contradicciones culturales y sociales. Basta con citar la "Maquina para fabricar mierda", del artista francés Win Delvoye, para entender los alcances de los procesos maquínicos en el arte y la cultura contemporáneos.

Para el caso colombiano, artista como Feliza Burzstyn con sus "Histéricas" y la "Baila Mecánica", Elias Heim y su profusa producción de máquinas museales como el "Consolador de espacios solitarios" o su máquina para acariciar paredes y recientemente Adriana Salazar con sus máquinas de fumar, o de enhebrar una aguja, representan una fuente de revisión de obras en donde lo procesual – mecánico se mueve en movimiento relacionado con formas de ver y reflexionar particularidades de nuestra realidad social, artística y cultural.



Feliza Bursztyn

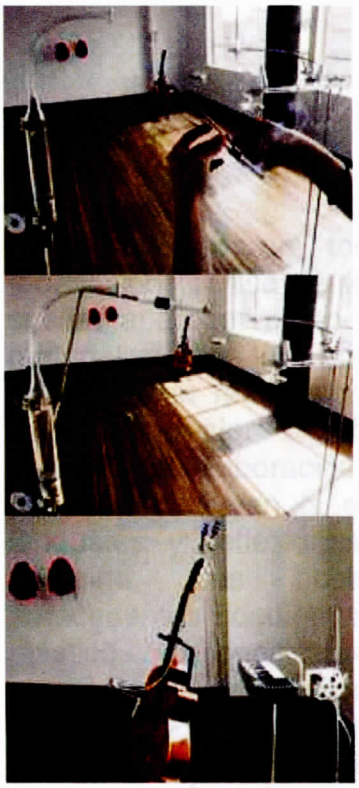
Feliza Bursztyn inauguró en Colombia el arte con materiales pobres y siempre prefirió que sus trabajos fueran irrisorios, efímeros y antiestéticos, a que continuaran siendo solemnes, perdurables y bellos. Así mismo, fue el primer artista que se interesó por el movimiento real en la escultura. En su caso, como en el del escultor suizo Jean Tinguely, un movimiento torpe, completamente ajeno a la perfección de los movimientos mecánicos y con claras alusiones, particularmente en Las camas y en La baila, al movimiento humano 1967.[7]

[7] Rubiano German, "feliza Bursztyn y Bernardo Salcedo .los caminos de la libertad"escultura colombiana del siglo xx, bogota, fondo de cultura cafetero, 1983.

Elías Heim
Acariciador de paredes agujereadas, ventosas y depósito de E.D.D.C. (extracto de dolor comprimido).
Metal, fibra de vidrio. 1998-1999

En su proceso creativo, los museos se dan como una referencia conceptual explícita y como materia prima. Después de Marcel Duchamp, piensa Elías, los criterios de validación de la obra de arte se juegan en los límites del museo, tras la retirada de los preceptos de la estética clásica. Pero de los museos, Elías se interesa, no por su función convencional, la de exhibir y conservar obras de arte, sino por una tangencial, periférica e invisible para el público. Cada gestión del museo se transforma en un argumento para él: los seguros, el papeleo, el transporte, el mercado, las marcas de un helipuerto inservible por los arboles cercanos, los agujeros resanados una y otra vez en las paredes del museo, sus inundaciones y sus padecimientos silenciosos, como también sus tristes soledades. En fin, todo, menos las obras allí expuestas.
El artefacto "CONSOLADOR DE ESPACIOS SOLITARIOS, EVOCACIÓN CINÉTICA DE UNA TORTUGA INVERTIDA, NARCISO", por ejemplo, se origina de su andar por las calles europeas, donde observa los lugares, su arquitectura y sus habitantes. Toma nota de las formas, de la relación de los objetos con la escala humana y de las múltiples soluciones tecnológicas. Todo encuentro hace parte de un minucioso azar regulado por un deseo que él traduce poéticamente en la construcción de sus anatomías mecánicas, especies de animales o plantas mitológicas que además de máquinas, responden a sentimientos y tienen una historia.[8]

[8] Gaviria U, pascual, Ramírez g , Imelda, conversaciones con Elías Heim, Medellín, 2000



Adriana Salazar.

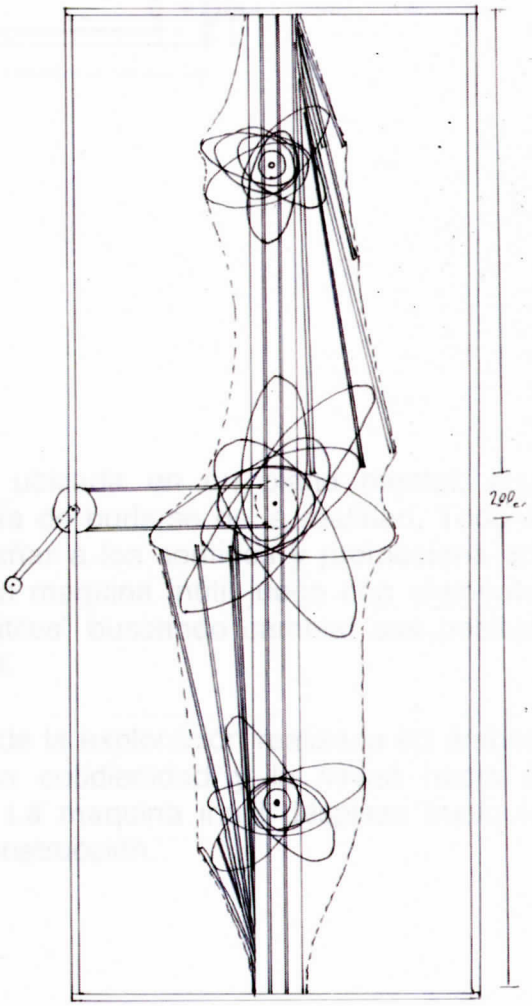
A la artista no le gusta llamarlos esculturas o robots y tampoco queda contenta con la palabra máquina: "No son sólo esculturas o simples objetos de contemplación porque la contemplación señala un punto de vista privilegiado, un punto de vista distanciado. Supone una dominación sobre lo que se observa, como lo que sucede con la tradición del paisaje en el Romanticismo; pero aquí no hay tal distancia. No se sabe si lo que uno ve lo está imitando a uno; o si uno imita eso que está viendo. Aquí la mirada no es tan clara, ni tan cómoda. Tampoco son robots porque no pretenden ser sustitutos eficientes, de hecho algunos son totalmente incapaces... y la palabra "máquina" siempre se relaciona a la función, al objetivo a cumplir, a lo industrial y mis cosas son prácticamente hechas a mano sin el ánimo de que sean paradigmas tecnológicos. Como estoy por fuera de la ingeniería y de la ciencia, me interesa la torpeza y la ingenuidad de la construcción. Fue algo que descubrí con Mademoiselle al reconstruir el acto de fumar: la función sola, aislada, repitiéndose una y otra vez, como una neurosis sin contexto, sin cuerpo, sin sujeto, sin finalidad"[9].

Enfatizando solo el acto, estos aparatos nos cuestionan con humor el sentido de las cosas que hacemos. Así mismo, al emplear mecanismos crudos desprovistos tanto de toda elaboración como de toda referencia antropomorfa para llevar a cabo mínimos gestos "humanos" (incluyendo el error); estos objetos parecen reducidos a ser representaciones del verbo que los esclaviza. Y así nos hacen dudar, ¿qué tan objetos o sujetos somos?, ¿qué tan conscientes somos de lo que hacemos? Desde la infancia, las figuras de autoridad nos enseñan a repetir gestos y quehaceres determinados sin cuestionar; paralelamente, la publicidad y los medios masivos nos han generado deseos y comportamientos, que no son naturales, o no necesitamos.

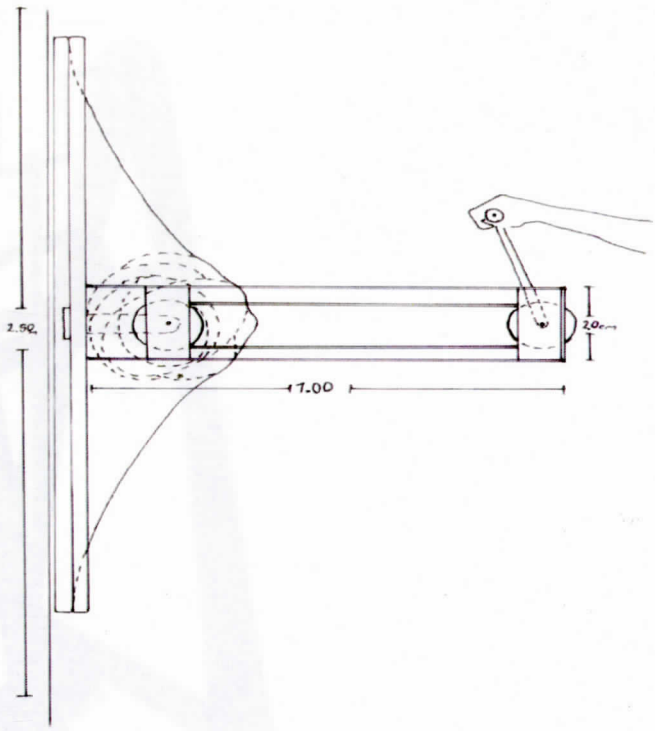
[9] Revista Semana., Adriana Salazar en la feria de arte de buenos aires, por Humberto Junca, 05-23-2007

5. ANTECEDENTES PERSONALES

Como sucede en todo proceso de fabricación técnica de los objetos, estos suelen aparecer como idea, la cual se materializa en los bocetos y dibujos previos a su realización. En mi trabajo, existe un valor significativo en este proceso de elaboración de bocetos, los cuales constituyen la expresión de mis lenguajes y reflexiones en torno a la máquina. Los bocetos son los antecedentes fidedignos de mi quehacer plástico, específicamente de las maquinas inútiles, los cuales constituyen uno de los momentos más prolongados en la concepción y desarrollo de las obras y son los que recogen la observación, investigación y manipulación de las ideas necesarias para realizar algún tipo de objeto y proceder a su re significación.

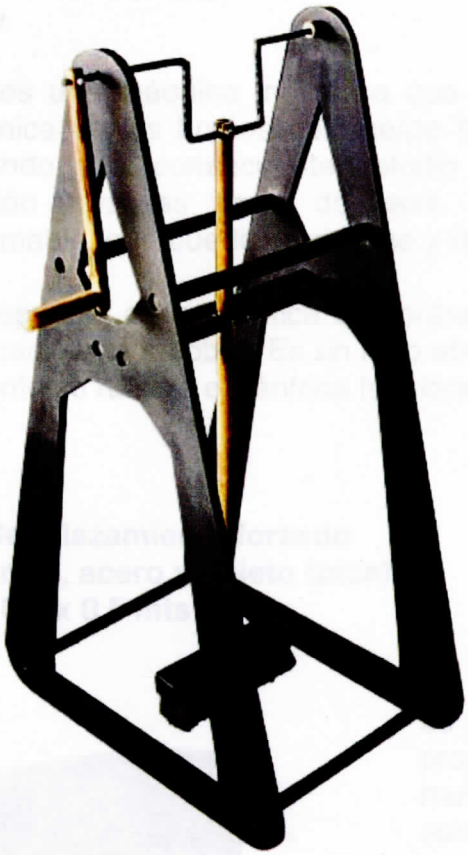


Los bocetos escapan a los juicios utilitarios que se le imponen al lenguaje visual como soporte técnico pues ellos involucran momentos que pueden llegar a ser irrealizables. En el boceto, las ideas se liberan y simultáneamente se materializan. En este momento, las máquinas participan de otra dimensión que las hace parte de la imaginación. Al bocetar, se da un desarrollo de modelos de objeto que podrían pasar al aspecto físico de la tridimensionalidad, pero en ellos no existe certeza o posibilidad de saber si realmente éstas funcionarán, debido a que los detalles técnicos impiden, a pesar de su correcta planeación, llegar a una perfección buscada. Desde ese momento la des funcionalización implica contingencia, caos, ineficacia, el proceso maquínico se encuentra en el ámbito de lo virtual, de lo posible.



Un boceto, es imperfecto. Es una idea ubicada en un plano mental, cuya espacialidad y temporalidad tienen la osadía de burlarse de la realidad. Todo es posible en el objeto bocetado, puede engañar a los sentidos y promociona una visión virtual muy cercana a la real. Así, la maquina inútil juega con elementos definidos por la sociedad como "objetos útiles" buscando cambiar sus posibles funciones y, especialmente, sus definiciones.

La creación de las máquinas inútiles parte de la exploración realizada en ámbitos emocionales y psíquicos que exploran la cotidianidad y la llevan hacia su transformación de manera consecuencial. La maquina inútil desplaza cualquier valor social o personal, se reafirma en su construcción.



Maquina excéntrica para barrer.

OBRAS REALIZADAS.

5.1. Máquina excéntrica para barrer.
Madera, metal, escoba.
1,2 x 0,4 x 0,5 mts.
2005.

Existen efectos físicos y naturales que no se perciben por estar ausentes de nuestra mente, son como el residuo de las mil cosas que hacemos cada día. En "La máquina excéntrica de barrer", el problema de abordar el carácter excéntrico me llevó a realizar una máquina que fuera reiterativa. Nuestro cuerpo se mueve y se desplaza de manera excéntrica y "las máquinas son elongaciones del cuerpo para efectuar tareas determinadas y de igual manera repetitivas.
La máquina nació de estudiar el movimiento de la escoba al barrer junto con el ejecutor del movimiento. Su resultado es un movimiento oscilatorio y uno ondulatorio. Fue necesario crear elementos que efectuaran un acto de oscilación (como un péndulo) y al mismo tiempo permitieran los movimientos de subir y bajar. Para esto se estudiaron elementos que realizan sus tareas excéntricas en otras máquinas. El eje cigüeñal, la palanca y un eje neutral fueron acompañados del

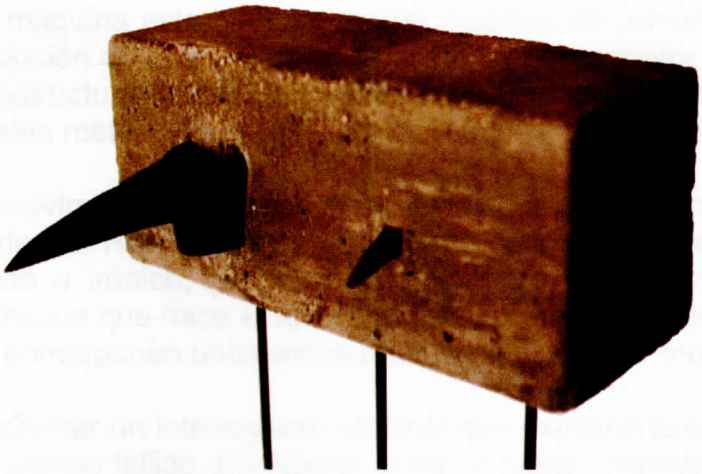
brazo humano para poder efectuar el movimiento y acción de ***barrer con una sola mano***.

Esta es una máquina inoficiosa que le da un carácter disfuncional a la acción mecánica de los brazos del cuerpo humano. Es la abstracción de una persona barriendo y el consecuente estudio de aquel movimiento. No constituye una solución para las amas de casa. Es más bien una curiosidad escultórica desarmable, que puede producirse y fabricarse en grandes cantidades.

La propuesta es una crítica en contra de la necesaria presencia del artista en la elaboración de su obra. Es un libro abierto para mil interpretaciones. Siempre está presente su raíz de excéntrica funcionalidad.

5.2. Desplazamiento forzado
Concreto, acero y objeto (pica)
1,5 x 0,5 x 0,5 mts
2004.

La materia y sus propiedades son un lenguaje, propician la comunicación sensitiva con el mundo. Es indispensable no sólo abordar el sentido de la vista, sino también los demás sentidos restantes. Existen objetos muy bellos que no provienen de la estética o del mundo del arte. Ellos pueden caracterizarse por provenir del ámbito industrial, popular, rural y se pueden utilizar para develar el carácter simbólico más fuerte de la tradición, la cotidianidad...



Desplazamiento forzado es un proyecto donde se retoman los elementos más importantes para la construcción material de una sociedad moderna: acero y concreto. Son materiales fríos, resistentes al cambio físico dado por el agotamiento que la naturaleza ejerce sobre ellos. Las picas hacen referencia al campesino que deja su tierra y está forzado a vivir en un lugar en el cual no encaja y que le obliga a hacerlo funcionar socialmente.

La forma visual presenta una situación de entropía: una masa muy pesada de concreto es soportada por tres varas en acero (calibre 1/8) las cuales cumplen la tarea de mantenerla en equilibrio. Las picas no son objeto de representación (no son esculpidas o moldeadas) sino de presentación (fundidas, usadas, desmanteladas). Las picas tienen una carga simbólica debido a su uso como herramienta, son evidencia característica de su trabajo y desgaste, narran una historia acerca de su pasado: el movimiento oscilatorio, realizado por la pica cuando el campesino la trabaja para arar la tierra, es obstaculizado por una masa de cemento que la neutraliza; es una metáfora que habla del campesino arando el concreto.

5.3. Maquina óptica con movimiento vibratorio excéntrico
2005
Ensamblaje resortes, 2 motores, madera, metal, linóleo
1,8 x 2,0 x 0,8 mts.

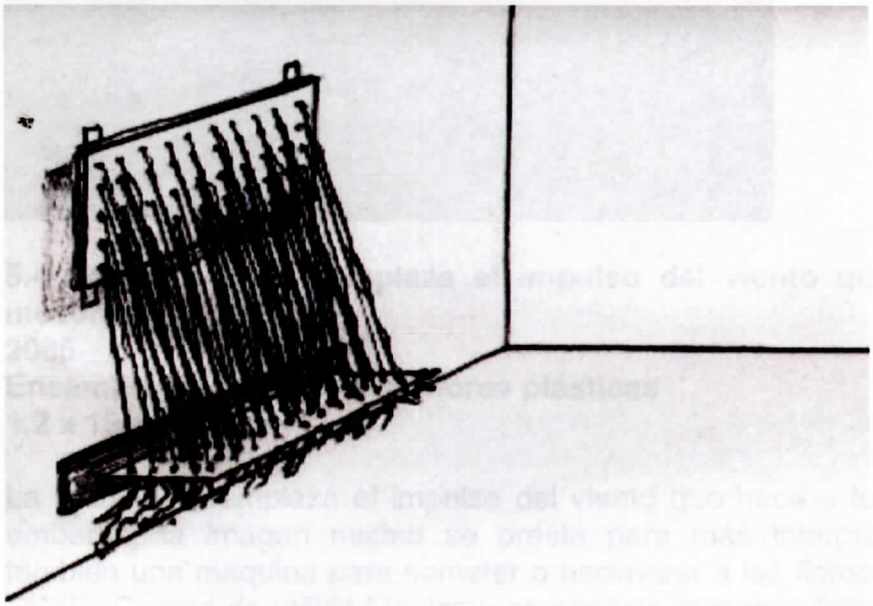
La motivación para la elaboración de una maquina inútil que se soporte en el contexto del arte óptico surge a partir de la observación de la obra de Jesús Rafael Soto, en especial los espacios penetrables. En ellos los espectadores se sumergen en un espacio óptico perturbando y estimulando los sentidos, en particular el sentido de la vista. Me intereso tomar de su obra colores que generen

"movimiento" por contraste y figuras geométricas que, irónicamente, se deforman para darle más dinámica al objeto y así éste se torne menos rígido.

La máquina esta hecha con 200 resortes de colores contrastantes los cuales dan la opción de mezcla entre ellos. Contiene un motor con eje excéntrico que mueve la estructura, haciéndola vibrar a 3000 revoluciones por minuto y dos soportes en lámina metálica que sostiene los resortes y les permite el movimiento.

El movimiento, que hace parte de las maquinas eléctricas, otorga a la obra su sello burlesco. Reemplaza el movimiento óptico sustituyéndolo por un movimiento más obvio e irónico, generando confusión en la lectura de los colores debido a la vibración que hace el eje excéntrico, proporcionando movimiento a los colores que se contraponen unos sobre otros para ocasionar mezclas ópticas.

Encontrar un interrogante racional que explique la elaboración de esta máquina es un intento fallido. Irónicamente es un juego divertido al tomar la versión original de un artista, proponer una lectura diferente y contradictoria, opuesta a la razón, extravagante, irregular, chocante, arbitraria y disparatada. Todo para generar en el espectador una atracción o repulsión hacia la obra.



5.4. Máquina que reemplaza el impulso del viento que hace a las flores moverse
2005
Ensamblaje madera, metal, flores plásticas
1,2 x 15 x 0,3 mts.

La maquina reemplaza el impulso del viento que hace a las flores moverse. Sin embargo, la imagen misma se presta para más interpretaciones. Podría ser también una maquina para someter o esclavizar a las flores y moverlas a nuestro antojo. Carece de utilidad lógica y se conecta al manipulador de manera absurda. Esto la convierte en un medio utilizado para ejercer una función de sentido irónico en un mundo lleno de sentimientos contradictorios de atracción.

5.5. Objeto que refleja el vacío
2005
Metal, espejos
2 x 0,5 x 0,8 mts.

Este objeto esta hecho para que el espectador se enfrente a el y observe el reflejo de el cielo en los espejos que apuntan hacia arriba y el reflejo de la tierra en los espejos que apuntan hacia abajo. De esta forma se anula el espacio reflectivo frontal e impide reflejarse en el. Es un objeto de carácter escultórico que nos muestra un espacio virtual y real permitiendo al espectador, imaginar que existe un espacio vacío en el universo el cual no vemos, pero lo vivimos todos los días.

6. NÚCLEO Y DESARROLLO DEL PROYECTO.

Felix Guattari, en su capítulo la Heterogénesis Maquínica expresa las condiciones que permiten entender los límites de la máquina. Este conjunto funcional esta determinado por:

Componentes materiales y energéticos. Componentes semióticos diagramáticos y algorítmicos (planos, fórmulas, ecuaciones, cálculos que concurren a la fabricación de la máquina)
Componente de órganos, influjos, de humor del cuerpo humano
Informaciones y representaciones mentales individuales y colectivas
Investidura de máquinas deseantes que producen una subjetividad en adyacencia a estos componentes
Máquinas abstractas que se instauran transversalmente a los niveles maquínicos materiales, cognitivos, afectivos y sociales antes considerados.[10]

Dentro de ese panorama operaciones como escoger un objeto, estudiar sus características y posibilidades de manipulación material y conceptual, descubrir lo que subyace tras aquel objeto (historia, usos, significados) implican la construcción de un juego de significados que pude partir de las palabras, pero que, especialmente, las avasalla. Estos son los parámetros que tuve en cuenta para desarrollar este proyecto titulado **"Barrerescobarrerescobarrer..."**

La "escoba", objeto elegido para elaborar el estudio maquínico en el cual, desplazo del valor utilitario que se le da al objeto escoba, objeto útil según su ***función, material, forma y semántica,*** actuará en el proyecto como una presencia literal, lineal, referente e inequívoca de lo que es y para lo que sirve; ello en la medida de que se busca provocar una fuga polisémica desplazando la semántica del objeto, para resaltar sus ***funciones simbólicas***.

La función por ejemplo de la escoba es: barrer. La «operación barrer» mantiene por tanto una conexión originaria con la basura, aunque no se puede reducir la basura a la condición de resultado de la «operación barrer», puesto que, en general, los resultados de las operaciones desbordan de algún modo a las operaciones mismas que los arrojan, y muchas veces la basura, o contenidos análogos, no se designan con palabras ligadas a la «operación barrer».

La obra posee una salida en esta función, porque esta creada para barrer su propio espacio y exaltar el sonido que hace al rozar las fibras de la escoba con el suelo, además la maquina esta diseñada para que el espectador interactúe con ella, haciéndola funcionar por medio de un censor de movimiento que sirve de interruptor y enciende el motor que acciona el mecanismo de poleas que mueve

---

[10] GUATTARI, P. Op Cit. p 49

las cinco escobas, haciendo que el espectador sea el impulso principal para accionar toda la maquinaria del barrer.

Con respecto al material:

"Las escobas han experimentado cambios significativos en su construcción, desde que se desarrollara a partir de un manojo de ramas o de distintas fibras naturales atadas por uno de sus extremos o alrededor de un palo. Esta ***forma*** originaria, aunque fácil de construir, no es realmente la más eficaz para barrer. Las fibras usadas en escobas modernas se obtienen a partir de una variedad de maíz. Son largas, rectas y duraderas. El cambio principal más reciente es la escoba plana, inventada por los Shaker a principios del siglo XIX. Esta escoba tiene más anchura para empujar mejor la suciedad. En la actualidad, casi todas las escobas que se construyen hoy en día son planas, habiendo quedado prácticamente obsoleta la escoba redonda."[11]

El objeto a exponer, es precisamente una maquina que efectúa la acción de barrer su propio espacio, como una acción repetitiva que cambia la función utilitaria que tenía en una disfunción, que se soporta en el acto inútil de no barrer, para barrerse. Esto convierte a la disfunción en ***función simbólica***: el cerebro no nace **cargado** de idioma, de palabras, viene dotado biológicamente para poner en ejecución sistemas asociativos, técnicos, para hacer hipótesis, para percibir la realidad, pero ese potencial biológico, requiere de contacto humano para desarrollarse. Al respecto la artista Venezolana Martha Salas afirma:

"Cuando el sujeto descubre que con sonidos puede designar cosas es el momento en que tiene acceso a la **función simbólica**. Gracias a esta función, el hombre puede dominar el pasado, se proyecta al futuro, trasciende el límite aquí y ahora para expandirse mentalmente de manera ilimitada."[12]

De esta forma, por asociaciones el espectador se enfrenta a la obra y se encuentra con un artefacto que de manera irónica, posee una función hecha a partir de la imaginación del artista, que busca elevar el objeto escoba a la categoría de objeto artístico, valiéndose de la nueva forma que adquirió el objeto, convertido en artefacto para barrerse.

El humor, lo absurdo, lo surreal y lo metafórico, hacen parte de las maquinas inútiles, que se burlan de su pasado de objeto común y se regocijan en su nueva disfunción. La hipótesis central de la obra consiste en crear una poética, que este dada a partir del estudio del significado de los objetos (la escoba) y su función simbólica, que metafóricamente desplaza la función utilitaria, para volverla

---

[11] Wikipedia - La enciclopedia libre [en línea] disponible en http://es.wikipedia.org/wiki/Escoba Recuperado 17 de mayo de 2007. 2:13 p.m.

[12] SALAS, Martha A. ***El lenguaje*** [en línea] disponible en http://www.psicologia.unt.edu.ar/programas04/el%20lenguaje.doc Recuperado 17 de mayo de 2007. 2:36 p.m.

pragmática, representada en un artefacto maquínico objetual. Que nace de la imaginación, "de los sueños" para volverse artístico y dejar relegada su función primaria. El artista puede transgredir los preceptos de objetividad, funcionalidad, etc., que subyacen de los objetos revelando sus propiedades matéricas o desarticulando culturalmente en pro de un lenguaje propio para los mismos. Este lenguaje se constituye como un pensamiento capaz de ser comunicado por la obra.

La ironía se manifiesta en el momento en el cual el espectador se enfrenta al artefacto y logra descifrar una nueva funcionalidad, irracional por supuesto dentro de los parámetros de diseño impuestos. En ello se perciben funciones específicas, tareas que facilitan y hacen más práctico y eficaz la realización de los oficios. Estos artefactos actúan como prótesis del cuerpo.

La ironía es una operación subsiguiente a la desfuncionalización de los artefactos. Desobedecer la función podría ser la verdadera función de estos artefactos los cuales están diseñados para efectuar acciones determinadas para que así su función se convierta en un propósito que le sea ajeno, originariamente, a ella, un acto de transgresión.

¿Qué es transgredir? Quebrantar, violar un precepto, una ley o un estatuto. También es sinónimo de burlar o engañar. En cierta forma (yo o la obra) transgredí cosas, imágenes e ideas buscando elaborar un lenguaje propio capaz de comunicar ideas nacidas de la observación de la función de las cosas y su influencia en nuestro diario vivir.

La función se entiende como la capacidad de acción de un organismo. Propende su condición natural, para lo que existe o para el papel por el cual fue diseñado. Para Baudrillard "el término refinado, que con el de funcional, es uno de los términos de batalla de la decoración dirigida, presume claramente una constricción cultural... Es cierto que la cultura ha desempeñado siempre ese papel ideológico de apaciguamiento-. Sublimar las tensiones ligadas al reino de las pulsiones, proveer, más allá de la materialidad y de los conflictos del mundo real, el reconocimiento del ser en una forma. Esta forma, que a pesar de todo da testimonio de una finalidad y asegura una reminiscencia viviente de la envoltura fundamental, es sin duda más apremiante en una civilización técnica. Simplemente, como a la realidad a la que refleja y desconoce al mismo tiempo, esta forma, hoy en día, se sistematiza: a una tecnicidad sistemática corresponde un culturalismo sistemático. *Es a este culturalismo sistemático, al nivel de los objetos, a lo que llamamos* AMBIENTE."[13]
Así la noción de ambiente junto a la de conformación maquínica hará que la presencia del observador, la estimulación de los sentidos y las relaciones del cuerpo y el artefacto mecánico se conviertan en ejes articuladores del proyecto.

---

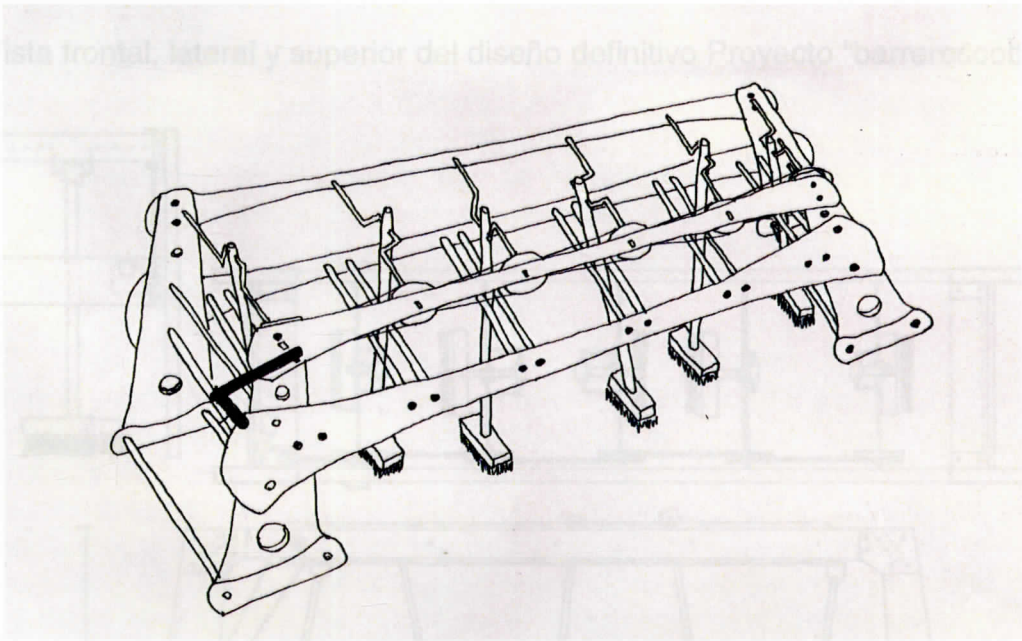
[13] BAUDRILLARD, Jean. *EL SISTEMA DE LOS OBJETOS*. Madrid. Siglo XXI Editores. 1999 Décimo sexta edición en castellano. P.51

7. DESCRIPCIÓN DE LA OBRA:

El proyecto **"Barrerescobarrerescobarrer..."** consiste en la construcción de una máquina inútil diseñada para barrer su propio espacio. Fabricada en materiales metálicos y madera, la obra articulara el movimiento arrítmico de cinco escobas industriales movidas por un motor reductor eléctrico ¼ Hp, por medio de la utilización de poleas.

Las partes constitutivas son las siguientes:

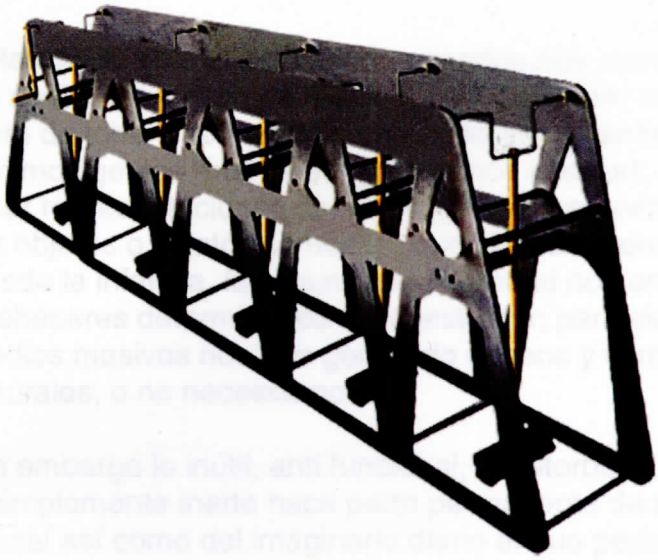
Cinco ejes cigüeñales
Cinco poleas
Cinco bandas de polea
Cinco ejes centrales
Una estructura en madera y metal
Motor reductor eléctrico
Cinco escobas industriales
Un sensor de movimiento que sirve como interruptor.



7.1. Proto-máquina de barrer.

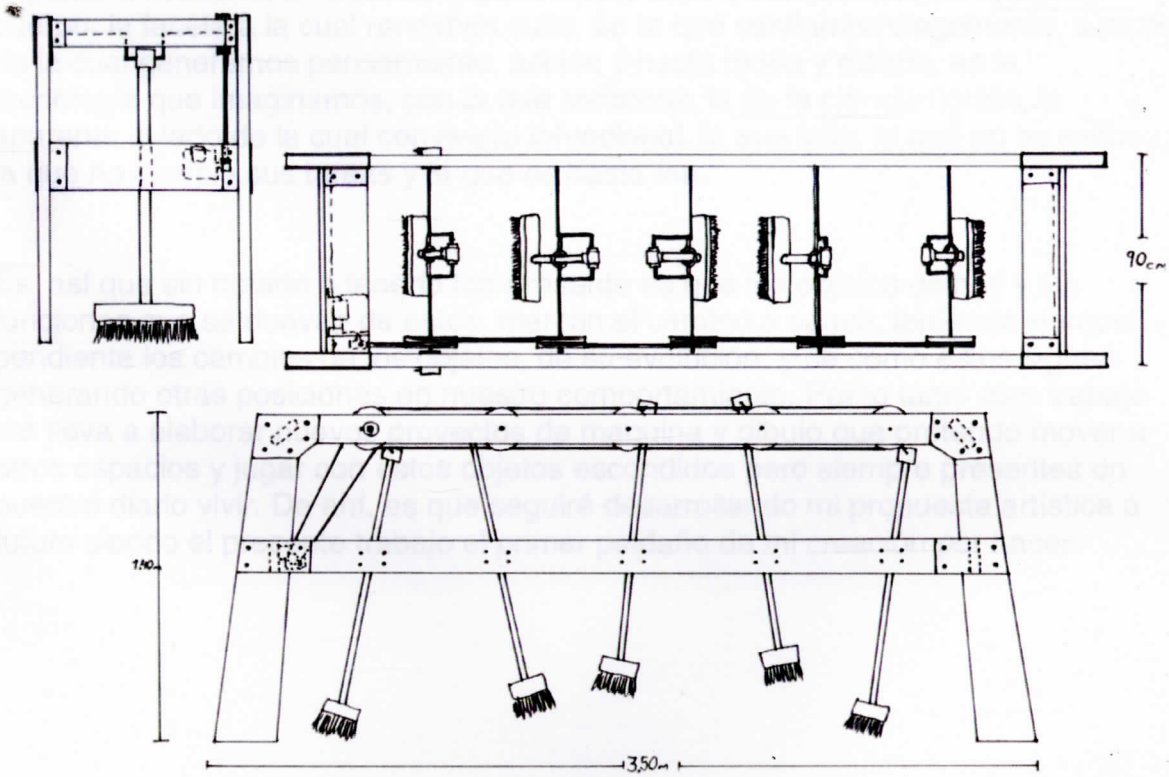
Los bocetos dan ideas de las sucesivas etapas de articulación de las piezas dentro de la propuesta así como de sus dimensiones materiales. Esta será

expuesta en recinto cerrado, a la manera en que se exhiben las máquinas en los museos de ciencia y tecnología o didácticos.



7.2. Modelización Proyecto "barrerescobarrerescobarrer..."

6.3. Vista frontal, lateral y superior del diseño definitivo Proyecto "barrerescoba..."



UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSE DE CALDAS
SISTEMA DE BIBLIOTECAS

8. CONCLUCIONES.

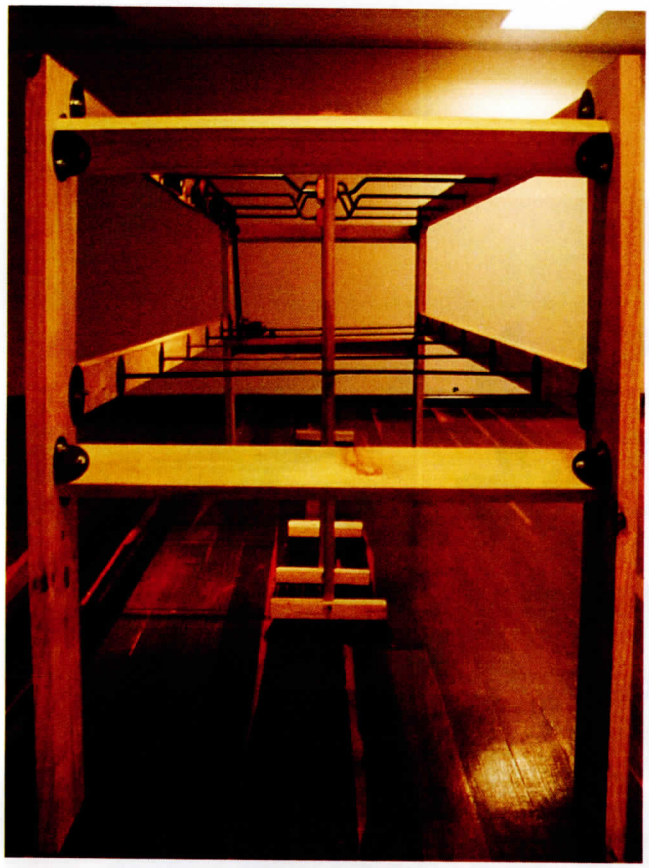
Enfatizando solo el acto, estos aparatos nos cuestionan con humor el sentido de las cosas que hacemos. Así mismo, al emplear mecanismos crudos desprovistos tanto de toda elaboración como de toda referencia antropomorfa para llevar a cabo mínimos gestos "humanos" (incluyendo el error); estos objetos parecen reducidos a ser representaciones del verbo que los esclaviza. Y así nos hacen dudar, ¿qué tan objetos o sujetos somos?, ¿qué tan conscientes somos de lo que hacemos? Desde la infancia, las figuras de autoridad nos enseñan a repetir gestos y quehaceres determinados sin cuestionar; paralelamente, la publicidad y los medios masivos nos han generado deseos y comportamientos, que no son naturales, o no necesitamos.

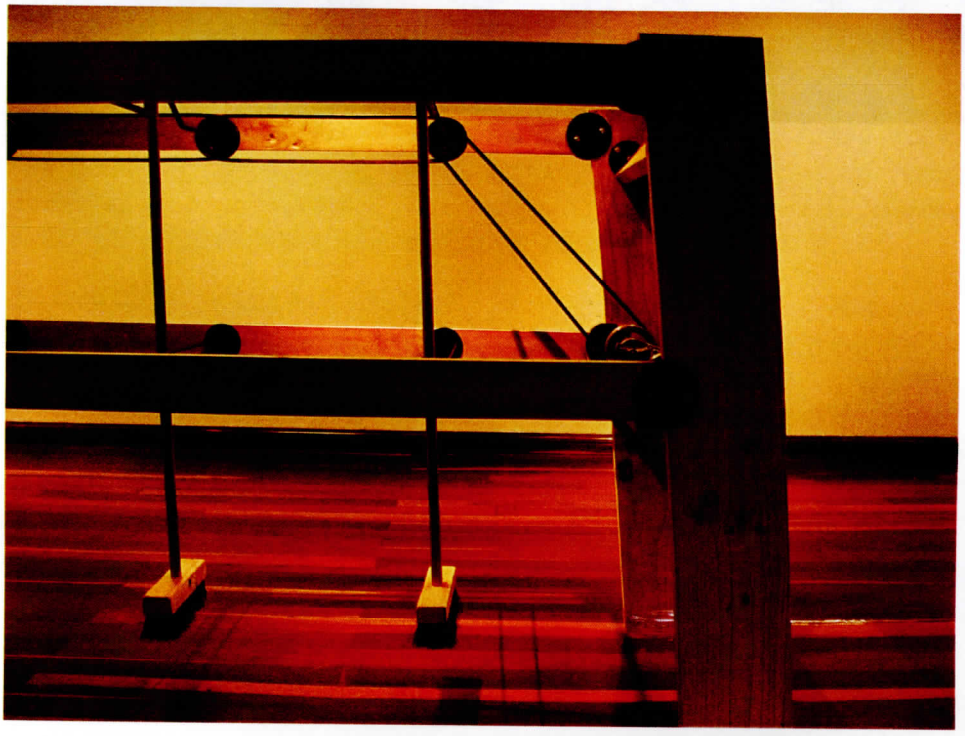
Sin embargo lo inútil, anti funcional, lo estorboso, torpe, inmóvil, incompleto, vacío o simplemente inerte hace parte permanente de nosotros, de la tecnología mundial y local así como del imaginario diario al que pertenecemos y que generamos permanentemente. Lo Inútil hace parte de las genialidades de Sony y de la Nasa, hace parte de las incapacidades de nuestra licuadora, las limitaciones de nuestro celular y las deficiencias de nuestro radio.

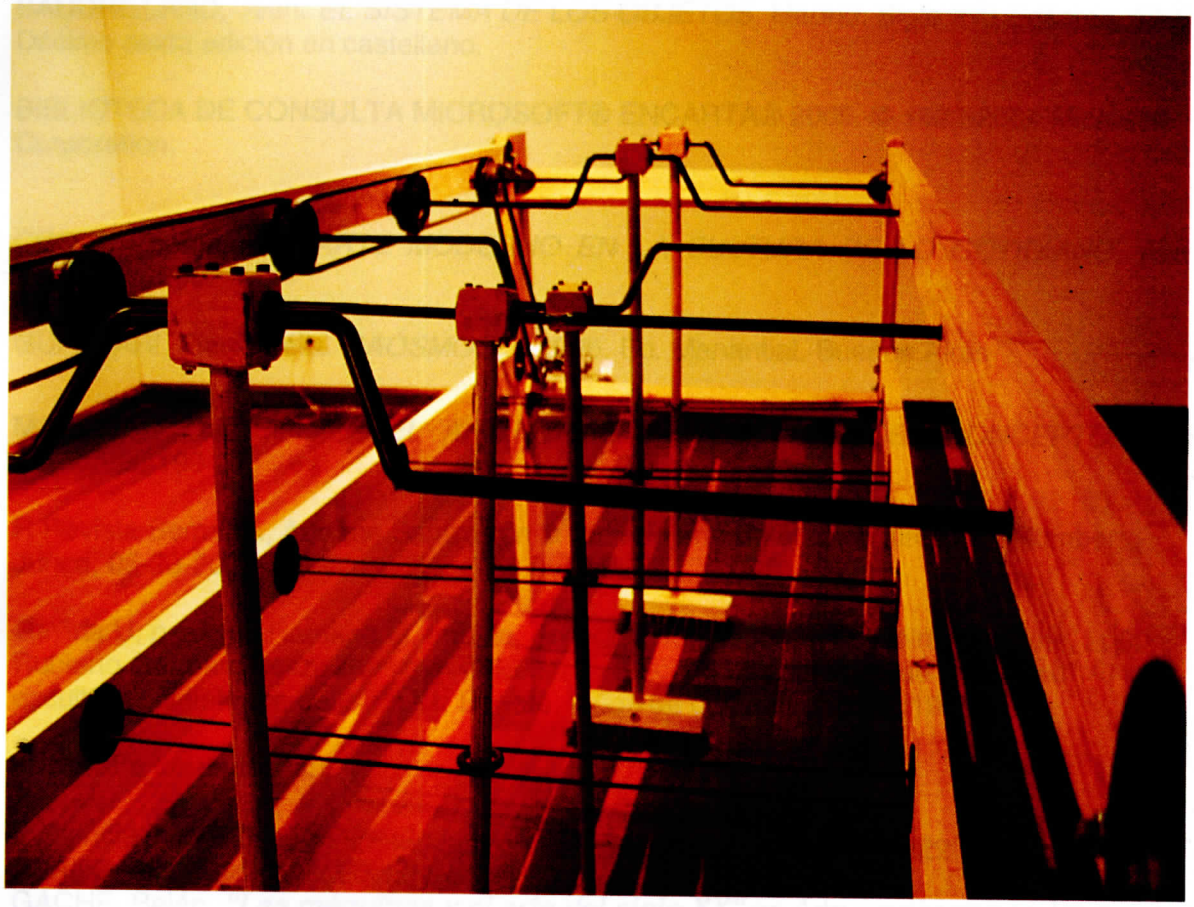
Hay un lado de la tecnología asombroso y deslumbrante, algo que sentimos superior a nosotros, a nuestras impotencias y a las incomplitudes de nuestro cuerpo, la faceta a la cual rendimos culto, en la que confiamos ciegamente, a partir de la cual generamos pensamiento, acción y hasta moda y diseño, es la tecnología que imaginamos, con la que soñamos, la de la ciencia ficción, la aparente al lado de la cual convive la infuncional, la que falla, la que no es exitosa, la que no cumple sus tareas y la que es hasta fea.

Es así que sin notarlo o tenerlo tan presente es que los objetos de hoy y las funciones que se derivan de estos, marcan el camino a seguir, teniendo siempre pendiente los cambios de los objetos, de su evolución, y de cómo estos siguen generando otras posiciones en nuestro comportamiento. Por lo tanto este trabajo me lleva a elaborar nuevos proyectos de maquina y dibujo que pretendo mover a otros espacios y jugar con estos objetos escondidos pero siempre presentes en nuestro diario vivir. De ahí, es que seguiré desarrollando mi propuesta artística a futuro siendo el presente trabajo el primer peldaño de mi creación por hacer.

9. PRESENTACIÓN MONTAJE FINAL FUNDACIÓN UNIVERSIDAD DE SALAMANCA EN COLOMBIA 2007.







10. BIBLIOGRAFÍA.

Bibliografía estudiada:

BAUDRILLARD, Jean. *EL SISTEMA DE LOS OBJETOS.* Madrid. Siglo XXI Editores. 1999 Décimo sexta edición en castellano.

BIBLIOTECA DE CONSULTA MICROSOFT® ENCARTA® 2005. © 1993-2004 Microsoft Corporation.

CROW, Thomas. *EL ARTE MODERNO EN LA CULTURA DE LO COTIDIANO.* Akal Ediciones, 2002.

GUATTARI, Pierre Félix. *CAÓSMOSIS.* 1996. Ed. Manantial. Buenos Aires

MARCHÁN FIZ, Simón. *DEL ARTE OBJETUAL AL ARTE DEL CONCEPTO.* Akal Ediciones. 1994.

R Revista Semana., Adriana Salazar en la feria de arte de buenos aires, por Humberto Junca, 05-23-2007

Gaviria U, pascual, Ramírez G, Imelda, conversaciones con Elías Heim, Medellín, 2000 Rubiano Germán, "feliza Bursztyn y Bernardo Salcedo .los caminos de la libertad" escultura colombiana del siglo xx, Bogotá, fondo de cultura cafetero, 1983.

Infografía consultada:

Evidencia inconclusa.[en línea] disponible en **http://artefacto2.blogspot.com/**
IDIANO. Akal Ediciones, 2002
GACHE, Belén. ***"Las máquinas y el arte del siglo XX"*** en Arte y activismo en los medios [en línea] IX Jornadas de Arte y Universidad, Universidad de Humanidades y Artes, Rosário, agosto de 2004. Disponible en http://www.findelmundo.com.ar/belengache/artemedios.htm

PLANETA SABER Citas y frases [en línea] disponible en http://www.planetasaber.com/consultation/appointment/default.asp?order=TEMAS&char=A&detl=

SALAS, Martha A. ***El lenguaje*** [en línea] disponible en http://www.psicologia.unt.edu.ar/programas04/el%20lenguaje.doc Recuperado 17 de mayo de 2007. 2:36 p.m.

Wikipedia - La enciclopedia libre [en lìnea] disponible en http://es.wikipedia.org/wiki/Escoba