

De arte, las máquinas y lo inútil

Gerardo Mosquera
Fernández¹

Recibido: 15/7/2022 - Aceptado: 26/1/2023 -
Publicado: abril/2023

Cofundador de la Bienal de La Habana, ha sido comisario del New Museum (Nueva York), de PHotoEspaña (Madrid), y ha organizado múltiples muestras y bienales internacionales. Es además autor de numerosos libros y textos sobre arte y teoría del arte.

Resumen

El texto es una versión del ensayo en el catálogo de la muestra *Useless: Machines for Dreaming, Thinking, and Seeing*. Comisariada por el autor para el Bronx Museum de Nueva York, agrupó máquinas creadas, transformadas o despojadas de sus funciones originales con fines simbólicos, poéticos, estéticos y subjetivos: máquinas como obras de arte. A través de la «inutilidad» de estas máquinas, que contradicen los fines utilitarios inherentes a toda maquinaria, la exposición, como el texto, discute la idea de lo inútil. Este texto glosa numerosos pensadores que la han abordado, de Aristóteles a Peter Bürger, y analiza, en este sentido, las obras exhibidas, muy diversas y creadas por artistas contemporáneos de varios países. Se plantea cómo la «inutilidad» práctica propia del arte actual le permite otro tipo de utilidad: estética, gnoseológica, simbólica, etc. La reflexión reacciona a estos tiempos neoliberales pragmáticos, centrados en el utilitarismo, la productividad y el lucro.

Palabras clave: inutilidad, máquinas, arte contemporáneo, autonomía del arte, pragmatismo

[en] Useless: Machines for Dreaming, Thinking, and Seeing

Abstract

The text is a version of the essay in the exhibition catalog *Useless: Machines for Dreaming, Thinking, and Seeing*. Curated by the author for the Bronx Museum, New York, it brought together machines created, transformed, or stripped of their original functions for symbolic, poetic, aesthetic, and subjective purposes: machines as works of art. Through the «uselessness» of these machines, which contradict the utilitarian purposes inherent to all machinery, the exhibition, like the text, discusses the idea of the useless. The latter glosses numerous thinkers who have addressed it, from Aristotle to Peter Bürger, and analyzes, in this sense, the highly diverse works on display created by contemporary artists from various countries. It considers how the practical «uselessness» typical of current art allows it another type of utility: aesthetic, epistemological, symbolic, etc. The reflection reacts to these pragmatic neoliberal times, focused on utilitarianism, productivity and profit.

Keywords: uselessness, machines, contemporary art, autonomy of art, pragmatism

1. Comisario y crítico independiente, Cuba
cabaqueiro@gmail.com

La exposición titulada «Inútiles: Máquinas para ver, pensar y soñar» presentó máquinas creadas, transformadas o despojadas de sus funciones originales con fines simbólicos, poéticos, estéticos y subjetivos¹. Son «máquinas de arte»: tecnología única sin lógica utilitaria y que justo por ello se aparta de la intención práctica de cualquier máquina. Para acentuar este contraste, se eligió un mayor número de obras mecánicas —parecidas a las máquinas— que de dispositivos digitales y de alta tecnología. Esto le brindó textura a una muestra que ofreció diversas aproximaciones al tema por parte de artistas con poéticas disímiles y provenientes de contextos y orígenes plurales, muchos de los cuales son desconocidos para el público neoyorquino.

Lleno de máquinas ruidosas, el espacio expositivo se parecía más a una fábrica o a un taller que a un museo. La muestra también incluyó piezas sorprendentes creadas por máquinas de arte que no estaban físicamente presentes. Aunque las máquinas se movían, la exposición no exploraba el arte cinético, en el que la tecnología se subordina a la creación de resultados visuales. El objetivo allí era examinar la paradoja y las tensiones entre la tecnología utilitaria y la «inutilidad» del arte, que permite otros tipos de funciones. Al ser inútiles en términos estrictamente prácticos, estas máquinas producen cosas que alimentan la imaginación y amplían el conocimiento de maneras que escapan a la ciencia y, además, brindan goce estético, son lúdicas y muy divertidas.

Esta muestra es también una reflexión sobre la idea de «lo inútil». Desde Immanuel Kant, el arte se ha definido como una «finalidad sin fin», una búsqueda motivada por un «interés desinteresado»; en resumen, una actividad inútil. Oscar Wilde proclamó que «todo arte es bastante inútil» (1925), mientras que Vladímir Mayakovski llegó incluso a renegar del arte por desperdiciar materiales valiosos para crear «estructuras inútiles». Como resultado de un largo proceso histórico de diferenciación, el quehacer que hoy llamamos arte perdió sus antiguas funciones religiosas, rituales, miméticas y gubernamentales para convertirse en una actividad diferenciada: un lenguaje estético y tropológico para la creación de significados específicos mediante la experiencia sensible. Jan Mukařovský ha definido el arte como un signo que no se subordina a ningún fin exterior, sino que es independiente y evocador (Jandová y Volek, 2000).

1. *Useless: Machines for Dreaming, Thinking, and Seeing* fue comisariada por Gerardo Mosquera para el Bronx Museum (Nueva York), y estuvo abierta al público del 27 de marzo al 1 de septiembre de 2019.

Sin embargo, esto no significa que el arte no tenga funciones, sino que sus funciones espirituales y prácticas derivan de su autonomía. Incluso hay una línea de pensamiento que va desde Friedrich Schiller hasta Jacques Rancière, pasando por Peter Bürger, que analiza cómo la independencia que adquiere el arte en la sociedad burguesa le permite escapar de la praxis racional de esta sociedad (Bürger, 2006). El arte supera así una praxis centrada en fines materiales para alcanzar la plenitud humana a través de su práctica libre y «desinteresada», lo que le confiere también una capacidad crítica. Rancière postula que la autonomía del arte y su promesa política constituyen, más que una mera polaridad, una combinación que activa los dos polos. Otros pensadores contemporáneos como Claire Bishop (2012) han subrayado la relevancia de mantener unidos los aspectos políticos, sociales y estéticos en las prácticas contemporáneas más sueltas e híbridas, como el *artivismo* y el arte participativo.

Estos debates recientes tienen precedentes remotos. Para Ovidio (1992), no había nada más útil que las artes inútiles. El filósofo Martin Heidegger parece hacerse eco del poeta romano: «Lo más útil es lo inútil» (2007, p. 222); basó esta idea en la antigua noción griega de *theoria* como una energía superior que prescinde de gestiones prácticas. Acto seguido agregó: «Pero experimentar lo inútil es la empresa más difícil para el hombre contemporáneo», afirmación que se hace cada vez más evidente en nuestra sociedad pragmática y posutópica.

De hecho, existe una larga tradición entre filósofos y escritores de alabar lo inútil. Lo que suele estar en juego no es defender lo inútil como tal, sino la importancia de las actividades y creaciones espirituales que no cumplen solo fines prácticos. Aristóteles fue el primero en sostener que el conocimiento es valioso en sí mismo y no por proveer una utilidad práctica, algo que hoy a menudo olvidamos (1982, libro I, capítulo 2, 982a-983a). Alabar la inutilidad es una reacción ante los valores materialistas potenciados por el capitalismo, que se han criticado por razones morales y espirituales. Con espíritu romántico, los poetas Théophile Gautier (2007, p. 29) y Charles Baudelaire (2000, p. 133) opusieron la estética a la utilidad: lo útil es feo. El científico y filósofo Pierre Lecomte du Noüy consideró la inutilidad como un componente propio de la condición humana cuando señaló que solo los seres humanos realizan actos inútiles (1967, p. 79). Para Montaigne, sin embargo, «no hay nada inútil; ni siquiera la inutilidad misma» (2007).

Las naves espaciales de Simón Vega no pueden volar por

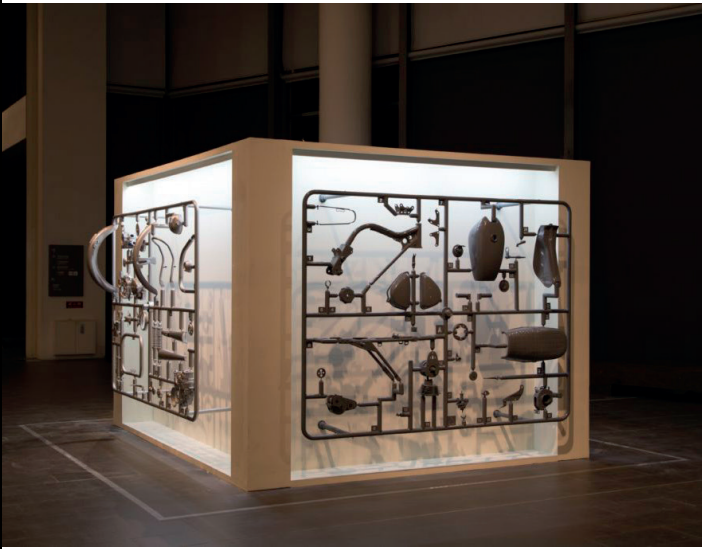


Figura 1. Ruey-Shiann, S. (2012). *Dreambox* [Instalación. Motocicleta Wolf 125, motores, construcción metálica, acero, cable, sensor, transformador]. <https://bronxmuseum.org>

el espacio. Destacando con humor la disparidad que existe entre los objetos de la vida cotidiana y los dispositivos sofisticados de alta tecnología, articulan la polarización entre la ciencia y la ingeniería del Primer Mundo, y el bricolaje espontáneo y creativo de materiales reciclados tan habituales en los barrios «bajos». Las naves espaciales de Vega se convierten en casas improvisadas que, en palabras de la curadora Claire Breukel, «ya no se centran en orbitar la Tierra, sino tan solo en vivir en ella» (2013). Las implicaciones metafóricas de la serie *Tropical Space Proyectos* de Vega son aún más evidentes en la instalación que presentaba esta muestra: una lectura a gran escala de la cápsula Mercury Ballistic de 1961, que fue diseñada como el primer proyecto estadounidense para lanzar a un ser humano al espacio. Sin embargo, cuando los soviéticos enviaron a Yuri Gagarin al espacio un mes antes que el astronauta de la Mercury, Alan Shepard, el proyecto perdió parte de su objetivo original: ganar la carrera espacial. Se volvió «inútil».

José Iraola toma fotografías con una cámara rota e inservible que «crea» imágenes artísticas fuera del control del artista. El dispositivo difracta de formas inesperadas la luz que viaja a través de su lente, contradiciendo al extremo la supuesta capacidad de la fotografía para reproducir la realidad. Su inutilidad permite crear fotografías «imaginativas», fascinantes e inesperadas que esta cámara parece «tomar sola». Si Iraola activa una cámara

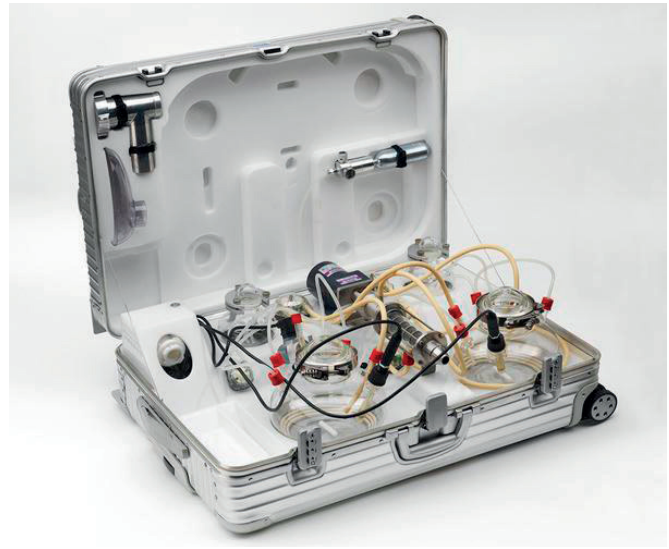


Figura 2. Devoye, W. (2009-10). *Cloaca Travel Kit* [Técnica mixta]. <https://bronxmuseum.org>

rota, Shyu Ruey-Shiann desactiva una motocicleta operativa en la que solía viajar por Taiwán. Desarmó el vehículo para transformarlo en *Dreambox*: una máquina de recuerdos subjetivos e imaginación. En su video, Jairo Alfonso desarma una vieja radio Telefunken mientras el dispositivo continúa transmitiendo eventos notables de la guerra fría, incluida una canción clásica de los Beatles, fragmentos de la carrera espacial, la crisis de los misiles en Cuba, la guerra de Vietnam y el asesinato de Martin Luther King, para concluir con el anuncio mexicano de un analgésico. La pieza es una conmovedora reflexión sobre la historia, el deterioro y el paso del tiempo.

Wim Delvoye ha creado quizás el mejor paradigma de la máquina de arte inútil con su serie *Cloaca*: dispositivos complejos del tamaño de una habitación que imitan la digestión humana con el único propósito de obtener heces «verdaderas». El artista trabajó con científicos, diseñadores, expertos en computación y técnicos solo para crear máquinas que defecan en los museos, las catedrales auráticas de la cultura. *Cloaca* lleva hasta el absurdo casi todos los campos del proyecto moderno con este comentario sarcástico sobre nuestra civilización. Resulta irónico que la pieza de Delvoye en esta muestra solo fuera una escultura como sustituto no funcional de sus absurdas máquinas: en otras palabras, es dos veces inútil.

De toda la exposición, Shih Chieh Huang es el artista que



Figuras 3 y 4. Fischli, P. y Weiss, D. (1987). *The Way Things Go* [Video-proyección]. <https://bronxmuseum.org>

se sirve de la tecnología más avanzada. Sin embargo, combina dispositivos electrónicos de alta tecnología con objetos cotidianos para crear instalaciones de baja tecnología que son visualmente fascinantes y el resultado híbrido de la degradación tecnológica. Por el contrario, Arnaldo Morales es el más «maquinista» entre sus pares. Morales ha dedicado su carrera a crear máquinas de arte estrictamente mecánicas. Aunque «inútiles», sus obras son máquinas «reales», autosuficientes y a veces amenazadoras. Es la máquina por amor a la máquina, condición que refuerza su carácter artístico. En cambio, las máquinas son apenas un aspecto en la producción de William Kentridge. Cada visitante podía activar sus dos obras interactivas de bricolaje en exhibición, ya fuera para agregar un peculiar bramido a los ruidos de la muestra, en un caso, y, en el otro, activar de forma lúdica un movimiento «artesanal», casi poético, en una relación personal de tú a tú con la pieza, que se basa en el modelo mecano de construcción.

Roxy Paine es bien conocido por las máquinas que fabrican esculturas y pinturas abstractas: máquinas inútiles que hacen arte inútil de una manera desconcertante y «benjaminiana». En esta exposición figuraban seis de sus esculturas producidas a máquina, que, curiosamente, se asemejan a los excrementos de las cloacas de Delvoye. Dándole otro giro a la ironía de crear arte de forma mecánica, Fernando Sánchez Castillo invierte la función de un robot militar diseñado para desactivar explosivos al convertirlo en un dispositivo artístico que crea pinturas. Despojado del propósito de desarmar bombas, el robot ahora

opera de manera sarcástica, inútil y muy alejada de su función original. Rebecca Horn también construye máquinas que crean arte. Sin embargo, a diferencia de Paine y Sánchez Castillo, su trabajo es más performático y subjetivo, centrándose en el acto de pintar, más que en la producción industrial y la ironía. Sus máquinas tienen un extraño talento humano, en sintonía con la poética de la artista.

En la pieza de Chico MacMurtrie, la cercanía de la máquina con los humanos se vuelve biológica. Sutil y aleatoria, la obra sugiere funciones más orgánicas que tecnológicas —como la respiración— y se basa en una morfología de la naturaleza. En contraste, las delicadas obras de Adriana Salazar imitan los actos cotidianos de la gente. Sus piezas jocosas son como precarios robots de bricolaje que con frecuencia no logran completar sus sencillas funciones. Dada su estructura destartada y su funcionamiento irregular, las obras de Salazar enlazaban con las naves espaciales de Vega. Para cerrar esta relación entre máquinas y humanos, Stefana McClure introdujo la conexión física e interactiva del cibernético: la máquina como parte del cuerpo humano. Sus implantes artificiales sustituyen el teclado como mediador entre el acto de teclear y el dispositivo que imprime el texto. El resultado es un texto ilegible: una imagen no figurativa, en lugar del poema tecleado. La artista destaca la acción performática y percusiva de la obra por encima del dibujo abstracto que se ha obtenido. Las de Algis Griškevičiū fueron las únicas obras en la muestra que no corresponden a un contexto urbano, al que suelen asociarse las máquinas y la tecnología en ge-

neral. No solo porque sus fotografías son puestas en escena campestres, sino por el carácter rústico y artesanal de los dispositivos tecnológicos que él representa con materiales naturales, provocando un contraste jocoso. No hay manipulación digital alguna en sus imágenes, lo que refuerza cierto aire medieval y fantasioso en una obra que evoca los cuadros del Bosco.

Al igual que Griškevičiū, Juan Downey y Johanna Unzueta representan máquinas en lugar de construirlas. De forma minimalista y abstracta, las esculturas e instalaciones de Unzueta se centran en las piezas mecánicas más básicas. Su material es el fieltro, material cuya textura y ligereza genera una sugerente disparidad con el metal duro de cadenas y tuberías industriales. En una etapa temprana de su carrera, Downey, pionero del video y del arte interactivo, realizó fascinantes dibujos e impresiones que representan máquinas que capturan energías invisibles y otras funciones inventivas. Aunque la ciencia no aceptaría estas máquinas, el artista las dibujó con el rigor de los diagramas técnicos, a partir de los cuales llegó incluso a construir algunas obras de arte interactivas. Un dibujo de su proyecto para el Concurso de Vivienda de Roosevelt Island en 1975 muestra su visión utópica de las viviendas como máquinas ecológicas.

A propósito de máquinas imaginarias, quizá el emblemático video de Peter Fischli y David Weiss fuese la más extravagante de las obras expuestas. Partiendo de objetos comunes no relacionados entre sí, los artistas crearon un mecanismo de reacción en cadena con bricolaje, que emplea asombrosos procedimientos mecánicos y químicos para seguir un itinerario que no lleva a ninguna parte, o bien a la pura fantasía y al disfrute del ingenio.

Como reacción a estos tiempos neoliberales centrados en el utilitarismo y el lucro, esta exposición presentó algunos ejemplos provocadores de máquinas de arte para producir sueños, emociones, pensamientos críticos e ironías; para ver lo que los microscopios, telescopios y cartografías no pueden mostrar; para volar sin despegar; para hacer lo imposible. He aquí algunos de los usos del arte.

Referencias

- Aristóteles. (1982). *Metafísica*. Gredos.
- Baudelaire, C. (2000). *Poesía completa. Escritos autobiográficos. Los paraísos artificiales. Crítica artística, literaria y musical*. Espasa.
- Bishop, C. (2012). *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. Verso.
- Breukel, C. (2013). Simón Vega: When Worlds Meet. *Arte al Día Internacional*, 143, 40-47.
- Bürger, P. (2006). The Negation of the Autonomy of Art by the Avant-garde, 1974. En C. Bishop (ed.), *Participation* (pp. 46-53). Whitechapel; The MIT Press.
- Gautier, T. (2007). *Mademoiselle de Maupin* (C. de Arce, trad.). Mondadori.
- Heidegger, M. (2007). *Seminarios de Zollikon: protocolos, diálogos, cartas* (M. Boss, ed.; Á. Xolocotzi Yáñez, trad.). Red Utopía; jitanjáfora Morelia.
- Lecomte du Noüy, P. (1967). *La dignité humaine*. Fayard.
- Montaigne, M. de. (2007). *Los Ensayos* (A. Compagnon, pról.; J. Bayod Brau, ed. y trad.). Acantilado.
- Jandová, J. y Volek, E. (eds. y trads.). (2000). *Signo, función y valor. Estética y semiótica del arte de Jan Mukařovský*. Universidad Nacional de Colombia.
- Ovidio Nasón, P. (1992). *Tristes: Pónticas* (J. González Vázquez, trad.). Gredos.
- Wilde, O. (1925). Preface. En *The Writings of Oscar Wilde: vol. 9. The Picture of Dorian Gray*. Gabriel Wells.