

# ESCULTURA E INTERACTIVIDAD

Elena Mendizábal Egialde  
Universidad del País Vasco

## RESUMEN

El artículo consiste en un acercamiento a las obras tridimensionales interactivas a partir de los aspectos que caracterizan y dan valor a la escultura. Definimos escultura como nueva configuración que se aprehende primero perceptivamente y después conceptualmente, diferenciando así el trabajo en escultura de los «ready-mades». Asociada en primera instancia a lo estático o atemporal, pasamos a ver después obras de carácter móvil u objetos que se completan con la acción para pasar a tratar en una segunda parte del artículo las obras interactivas que consideramos. Proponemos respecto a éstas una clasificación que atiende a lo que en ellas tiene mayor relevancia ya sea su condición de reinterpretación de objetos comunes, la forma, su potencial de uso práctico y poético, su condición de instrumento musical o su condición de proceso que tiene como subproducto «pinturas» o «esculturas». Esta clasificación apunta a considerar para el tratamiento de estas obras distintas tradiciones o tendencias interdisciplinarias habidas en el arte del siglo XX cuyos recursos rebasan lo que denominamos escultura.

PALABRAS CLAVE: configuración, atemporalidad, móvil, electrónico, proceso.

## ABSTRACT

The article consists in an approach to the interactive three-dimensional works starting from the aspects that characterize and give value to sculpture. We define sculpture as a new configuration that first apprehends perceptively and subsequently conceptually, thus differentiating sculpture works from «ready-mades». Primarily associated to the static or atemporal, we subsequently pass onto seeing works of a mobile nature or objects completed through action to then pass onto dealing in the second part of the article with the interactive works we consider. Regarding these, we propose a classification that is based on what is most relevant to them, whether it is their condition of reinterpreting common objects, their form, their practical and poetical potential uses, condition of musical instrument or condition of a process that has «paintings» or «sculptures» as a product or subproduct. This classification aims at considering for the treatment of these works different interdisciplinary traditions or tendencies of the twentieth century whose employed resources go beyond what we consider sculpture.

KEY WORDS: configuration, atemporality, mobile, electronic, process.



## INTRODUCCIÓN

¿Qué es escultura?, ¿cuáles son sus limitaciones y en que se basa su valor como arte?, ¿es todo lo que tiene apariencia objetual o tridimensional escultura?, ¿se puede hablar de escultura interactiva?

Pretendiendo dar una respuesta a las primeras de estas interrogantes, este artículo parte de estas cuestiones para llegar a tratar lo que se nos presenta bajo la denominación de «escultura interactiva». Se trata de un tema cuyo interés en el ámbito académico surge a raíz de un proyecto de investigación y que fue tomando forma durante un curso de doctorado que con el mismo título impartimos el profesor Juan Crego y yo este año dentro del programa de doctorado de escultura de la UPV/EHU. Las reflexiones que siguen son respecto al curso una continuación, un avance a nivel de análisis de las obras interactivas de las que tratamos.

Por algún motivo que aquí no se tratará, la escultura de después de los años 80 quiere ser útil, involucrarse físicamente con las personas, interactuar reaccionar ante ellas, o convivir físicamente con ellas. De este modo se distancia de ser ese objeto extraño, ajeno a las categorías de lo que tiene valor de uso; algo que puede justificarse únicamente por algo tan valioso como es apelar directamente desde los sentidos a las emociones y a las imágenes (o viceversa) e incitar la reflexión. Un objeto de la categoría representación (en un mundo plagado de representaciones, en que la representación es un valor añadido a lo útil), o algo que desde un punto de vista perceptivo-conceptual (si bien no pragmático) se sitúa fuera y por debajo del umbral de los objetos, en el nivel de las formas.

Pareciera, desde el punto de vista de la utilidad e interactividad, que hemos caído de lleno en la ficción trascendente de la escultura, en ese no-lugar y no-tiempo social u objetivo de las formas (sí-lugar y sí-tiempo para el sujeto, para cualquier sujeto) y desde esa consideración no le diésemos posibilidades de existencia en el mundo práctico a la escultura tal y como se entiende en el sentido moderno. Y pareciera también que ese deseo de fusión, de sentido profundo de la calidad propio del arte, nos llevase a cumplirlo en lo inmediato, en lo físico, en el contacto cuerpo a cuerpo. Un deseo, el de las obras interactivas, que opino que es como en toda obra el de proximidad, de comunidad, y que en éstas se realiza de manera obvia quizá porque en los tiempos que corren el sujeto teme que de otro modo no hay garantía de comunión.

Desde el punto de vista argumental, en este artículo arribaremos a las obras interactivas por medio de la referencia y la consideración de otras obras escultóricas en que está presente el movimiento, la acción o el sentido de uso de una manera real o figurada. Obras que vistas desde la lógica de la escultura, como ya hemos indicado, en ocasiones la amplían o escapan de ella. En todas esas obras, teniendo como referencia las que tomaremos como ejemplos y las que por similitud pudieran equivalerse a ellas, se tratará de ver hasta dónde llega lo escultórico y hasta dónde se rebasa.

En cuanto a lo que da título y será el punto de llegada de este artículo —las obras escultóricas interactivas—, ésta será una aproximación a lo que entiendo que es un campo artístico complejo y poco analizado. Complejo por la cantidad de



ámbitos e intereses que se ponen en relación, tanto artísticos como tecnológicos, y poco analizado porque en los textos que las acompañan es rara la referencia a estilos o artistas anteriores.

El artículo se divide en dos partes. La primera de ellas, tras definir de modo básico lo que entiendo por escultura, pasa a tratar cuestiones afines a la escultura interactiva como son la movilidad de la escultura o el hecho de que el elemento objetual se complete por su accionamiento o uso.

En la segunda parte, tomando como base lo anterior en gran medida, propongo una clasificación de las obras que he tomado en consideración con la intención de aproximarlas al ámbito de la escultura y sus desarrollos.

## I PARTE: CONDICIONES DE LA ESCULTURA GENERAL

Si algo es escultura, es implícitamente arte.

Arte es una categoría más general que escultura.

Escultura, como pintura, como dibujo, como cine son modos de ser particulares y disciplinares del arte. Tienen características propias, modos espaciales propios, modos particulares de ser percibidos, y en ocasiones medios y soportes propios.

Todos ellos se caracterizan por ser nuevas o singulares configuraciones materiales para la representación. Configuración material nueva quiere decir que es algo a ser conocido como forma y figura. Es decir, que hay que organizar a nivel perceptivo y que esa organización sensible organiza el sentido.

Este punto es importante y no se da en todo arte visual pero pienso que sí debe darse en las artes plásticas o de configuración, así cuando una escultura o pintura es vista hay que hacer un trabajo sensible-perceptivo como base o primer paso para sus implicaciones discursivas.

Otro punto que caracteriza la escultura es su condición tridimensional —objetual: objeto en el sentido de algo físico y perceptible por los sentidos (vista y tacto normalmente) distinguible del sujeto y que tampoco es otro «sujeto». Y podría decirse también que es un objeto limitado espacialmente, rodeable, posible de percibirse como totalidad, exento o separable de otros objetos o cosas, es decir con límites (y límites no sólo conceptuales sino también perceptibles por los sentidos), unos límites espaciales y no temporales como en el caso de la música.

### 1. LA LÓGICA DE LA VANGUARDIA: TRASPASAR LOS LÍMITES CATEGORIALES Y DISCIPLINARES

Las vanguardias del siglo XX han tenido por norma traspasar los límites estilísticos y/o disciplinares apoyándose en las posibilidades lógicas, poéticas (retóricas) de los símbolos artísticos: es decir, de aquellos aspectos del lenguaje, de las obras, que tienen valor de convención, de ley: la perspectiva, la línea de contorno, la figura/fondo, la condición de icono, la impronta del gesto sobre el material, la talla, la constructividad, el pedestal, la condición de figura humana, la inmutabilidad del material a través del tiempo, el carácter denotativo del título...

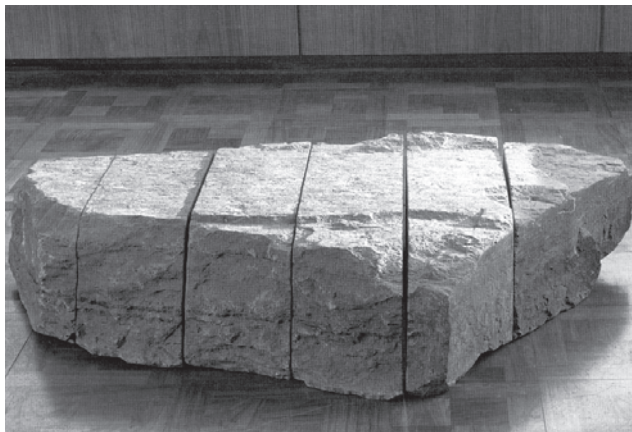


Imagen 1: *Schiefer Geschnitten*, 1968. 25×50×120, p. 22.  
Reproducida en *Ulrich Rückriem*. Jürgen Hohmeyer.

Limitaciones o convenciones que a la vez que se traspasan se hacen visibles. Muchas veces esas obras que hacen ese trabajo de traspaso de límites o convenciones en un primer estadio o momento son vacías de expresión subjetiva, siendo lo más relevante enunciar esa condición de límite trascendido.

En escultura vemos que las primeras obras de Toni Grand, y sobre todo las de Ulrich Rückriem (imagen 1), reducen a lo elemental la escultura construida y tallada respectivamente, siendo los cortes o incisiones no tanto figuras (es decir, susceptibles de articular y evocar sentidos extraños, véase sensaciones, imágenes mentales...) sino signos de las operaciones empíricas básicas de esos modos de configurar. Tienen estas obras, si no un carácter de metalenguaje, sí al menos esa orientación. Digo esto porque pienso que siempre hay una distancia entre la condición abstracta del metalenguaje y la condición siempre concreta, particular y expresiva de cualquier configuración artística, porque en todo medio la condición metalingüística siempre tiene que expresarse ajena a él, en una nomenclatura ajena a la que se usa para la creación de sentido o proposiciones.

En cualquier caso, éstas, y quizá también las primeras obras minimalistas, por ese carácter reductivo, tienen dentro de la escultura esa condición para-escultórica. Posteriormente, tanto unas como otras, en la medida que la enunciación de estos mínimos no se repite sin modificarse, sin variarse... pasan a convertir esos mínimos en recursos para la significación, para la configuración del sentido del artista.

## 2. NO TODO OBRA OBJETUAL ES ESCULTURA

Sostengo, como he dicho anteriormente, que en la escultura, así como en la pintura o en el dibujo, el proceso de conocimiento va de lo perceptual a lo concep-

tual y no al revés; que son artes primarias de configuración material, que afectan en primer lugar a los sentidos y a través de ellos a las ideas.

Son primarias porque comunican a través de la percepción y la sensibilidad y ahí reside su capacidad de comunicar con lo básico-humano. Esto significa que aprehendemos e interiorizamos de manera más inmediata a través de los ojos, el tacto, la manipulación, el movimiento... y así captamos la realidad; que éste es un proceso anterior al lenguaje en nuestra evolución individual y del ser humano como especie. Percibir es una manera de pensar y en las operaciones sensibles hay categorización: orden, agrupamiento, diferenciación, secuenciación... procesos lógicos que pueden darse sin la mediación de los conceptos-palabra.

En algunas obras de arte del siglo XX se invierte el orden entre lo sensible y lo conceptual, situándose la operación primariamente en alterar la relación entre objetos o imágenes y valores-sentidos a través de operar cambios de algún tipo en configuraciones que en gran medida remiten a realidades conocidas. La operación de hacer nuevas figuras materiales se reduce al mínimo o desaparece, con lo cual no es necesario que se dé ese «escriturar» que es propio de una nueva configuración cuyos aspectos sensibles debamos ordenar perceptivamente. La efectividad de la obra se basa en el reconocimiento de los objetos, nociones y valores que se ponen en escena o se modifican en el discurso. Así las modificaciones sensibles afectan al valor que asume el objeto y también a la manera en que se entiende la operación artística... operaciones que en lugar de encolar, tallar, modelar o ensamblar pueden ser reproducir, seleccionar, colocar, titular... formas de hacer que en ocasiones se acercan a las de la poesía o la publicidad.

Las obras surrealistas y los *ready mades*, dos ejemplos históricos de este modo de hacer objetual, no modifican en primera instancia nuestra percepción de los objetos que contienen, modifican nuestra concepción y posteriormente, en el mejor de los casos, los objetos son modificados, se vuelven extraños, con un aura de valor otorgado por la sugestión, por el pensamiento.

Entiendo que esto ocurre así no únicamente en obras en que el elemento objetual está prefabricado, sino también cuando se trata de imágenes de objetos existentes en que lo más significativo es la diferencia con respecto al objeto original. Así mismo y al contrario el uso de objetos como punto de partida también da lugar a nuevas configuraciones en tanto que surge una nueva percepción de esos objetos

---

<sup>1</sup> Considero que el cambio en la conceptualización de algo es frágil o poco duradero porque depende, a menudo, de un aparato contextual y de una voluntad de poesía, digo voluntad porque se hace desde la parte lógica de la persona y no desde la emocional, que condiciona la lógica. Podría decirse que en esos casos de voluntad de poesía, la emoción está predeterminada, cuando menos a seguir u obedecer al pensamiento, al logos. Esta operación de cambio de sentido, en la medida en que se base en la comparación, en la medida en que constituye el nuevo sentido sobre el ya establecido, es asimilable a la operación alegórica. A este respecto, tomo el sentido de alegoría que maneja Craig Owens en «El impulso alegórica. Contribuciones a una teoría de la posmodernidad», en AA.VV. *Arte después de la modernidad*. Ed. Akal, 2001.

que participan, que se pierden como figura o compendio estable y organizado de cualidades y se reorganizan de un nuevo modo según sus aspectos sensibles.

### 3. ESCULTURA: ESTÁTICA

En la mayoría de los casos la escultura es y ha sido estática e inmutable a tenor del tiempo de percepción del espectador y de la «vida» de la escultura. Estática e inmutable, y ésa es su magia, estar «viva» o animada sin moverse, sin cambiar de apariencia.

¿En qué consiste ese vivir tan distinto del ser humano y otros animales y más parecido al de la montaña o la roca? Desde luego en un vivir para el sujeto que lo ve, provocarle... y a la vez estar ajeno a él, sin un deseo expreso de afectarle (no dependiente del sujeto), existiendo completamente en el mundo, siendo su existir como un estar<sup>2</sup>. Esa escultura que está, plantea al sujeto cultural (no a un perro y no a cualquier sujeto) una incógnita o varias de carácter trascendente al preguntarle: ¿yo, que no me conoces, qué soy, qué hago existiendo? Preguntas semejantes a las que el individuo se hace sobre sí mismo. Cuestiones sobre la realidad (y al ser la configuración producto humano la interpelación está más asegurada que si es naturaleza) y el interpelado tendrá que buscar, a través de la percepción y la imaginación una justificación humana para eso que está, que se le presenta como algo con sentido.

### 4. ESCULTURA: MOVIMIENTO, ACCIÓN, USO, INTERACCIÓN...

Sin embargo, siendo menos en número, son también algunas las obras incluidas dentro de la escultura moderna en que se hace presente el cambio, la transformación, el movimiento o el paso del tiempo de una manera tal y no sólo figurada o sugerida.

Algunas de ellas las encontramos reproducidas en el catálogo de la exposición *Qu'est-ce que la sculpture moderne?* (3) donde se hace una selección de obras y artistas significativos del periodo 1900-1970. Allí vemos las siguientes:

- «Rueda de bicicleta» de Duchamp.
- «Construcción oval suspendida» de Rodchenko.
- «Modulador espacial» de Moholy-Nagy.

---

<sup>2</sup> Éste es un punto importante que diferencia las obras estáticas de las obras interactivas. Estas últimas sólo son en la medida que son activadas por el sujeto, de forma que no se realizan completamente sin él, son una reacción a él, una proyección de él en el mundo, o eso pueden pretender, un mundo que reaccione y en su reacción, como el reflejo en un espejo, me haga percatarme de mí mismo, de que existo, de que me muevo, de que tengo cuerpo.

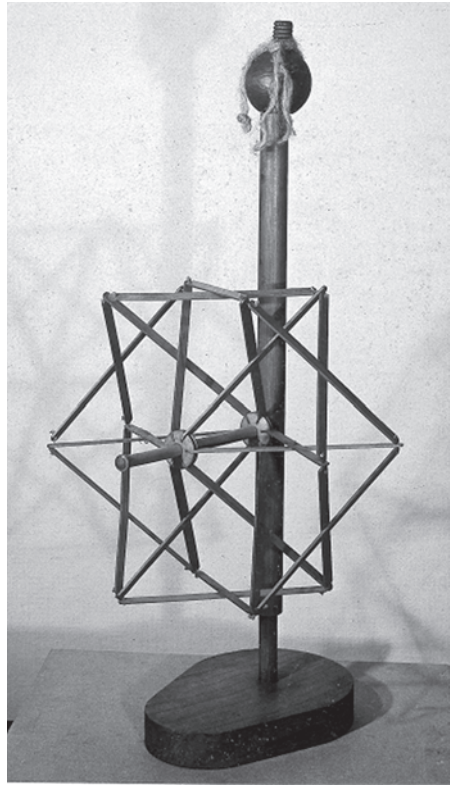


Imagen 2: Max Ernst. *Objet mobile recommandé aux familles*. 1936. Madera e hilo, altura 98 cm. Reproducida en *Qu'est-ce que la sculpture moderne?*, p. 175.

- «Once señales luminosas» de Takis.
- «Objeto móvil recomendado a las familias» de Max Ernst.
- «Spiral Jetty» de Smithson.

Es una buena representación en cuanto que supone distintos modos en que cobran importancia el movimiento, la acción y la transformación. Las comentaré una a una:

Podría decirse que la Rueda de bicicleta con su potencial de movimiento, con su cambio de orientación y con la presentación aislada de una parte del objeto, hace que nos olvidemos del punto de partida objetual, que se convierte en algo abstracto, en un círculo de metal con radios<sup>3</sup> que se volvería más etéreo y confuso visualmente con el girar.

---

<sup>3</sup> Sabemos la importancia que tenía para Duchamp el movimiento de la rueda y eso por supuesto influye en la consideración.





La *Construcción oval suspendida* de Rodchenko, que tuve oportunidad de ver en el Whitney Museum de New York, es una obra de carácter plenamente formal, una construcción suspendida muy sensible a las corrientes de aire que según gira lentamente en la sala del museo modifica los contornos, dándose un contraste entre la simplicidad y estaticidad de la forma concebida, geométrica, y las formas percibidas.

Igualmente formal, pero más compleja formalmente y más desarrollada tecnológicamente, es la obra de Moholy-Nagy que alcanza carácter ambiental por la proyección de reflejos y sombras en las paredes.

Teniendo en cuenta su apariencia fotográfica me da la impresión de que la obra de Max Ernst (imagen 2) se trata de un objeto no modificado físicamente cuya percepción se altera por medio del título, título que puede dar lugar a una interpretación irónica y unas implicaciones desconocidas y polisémicas. El movimiento en este caso es potencial e imaginario y opino que por tanto no afecta a la apreciación del objeto, sino que interpela al espectador sobre su conducta.

La última de las obras citadas, la de Smithson, como tantas otras de Land Art, hace que se encuentren dos fuerzas de configuración: la del artista, como ser humano, y la de acontecimientos de tipo climático fundamentalmente, que escapan a su control.

## 5. OBRAS EN QUE EL MOVIMIENTO PRODUCE UN CAMBIO DE LA CONFIGURACIÓN

Refirámonos ahora a algunas otras esculturas móviles: los móviles de Calder el parque acuático de Tinguely y Saint-Phalle ante el Centre Georges Pompidou, una de las instalaciones de Bruce Nauman<sup>4</sup> en que cuerpos de animales de metal y poliuretano giran y con el giro rayan el suelo y rechinan y una escultura de Dennis Oppenheim (imagen 3) que como la anterior forma parte de la colección del Georges Pompidou.

Todas ellas tienen un movimiento autónomo (es decir, no dependiente del espectador), cuya fuente de energía es el aire o la electricidad. La distinción entre las fuentes me parece importante: el aire existe (en muchas ocasiones) con independencia de la voluntad del ser humano. Incluso en una exposición en que el movimiento de los visitantes genere ligeras corrientes de aire que desplacen los elementos más livianos del móvil, podría pensarse que no hay relación de voluntad entre el pasar del espectador y el movimiento de la escultura. Pero además, esté en la posición que esté y se mueva como se mueva, si es que se mueve, la escultura de Calder es una escultura, es decir, en cualquiera de sus posiciones y trayectorias. En el caso

---

<sup>4</sup> Carrusel. 1988. Acero y aluminio. Altura 213,4 cm; diámetro 545 cm. Reproducida en *Bruce Nauman Sculptures et Installations 1985-1990*. Ed. Musée Cantonal de Beaux Arts, Lausanne, 1991.





Imagen 3: *Attempt to raise Hell*. 1974. Figura fundida en aluminio, campana, traje de fieltro y base de madera. 6' x 4' x 3'. Un mecanismo temporal fuerza a la figura a chocar su cabeza contra la campana cada sesenta segundos. En *Dennis Oppenheim. Selected Works 1967-90*. The Institute for Contemporary Art, PS 1 Museum, New York in association with Harry N. Abrams, Inc., Publishers, Naew York. 1992, pp. 94-95.

de las esculturas enchufadas, sólo están completas en su estado de escultura o arte, en tanto que están moviéndose, si no reciben corriente eléctrica son «una escultura desenchufada» que como una máquina, es improductiva en tanto no esté en funcionamiento, son dependientes para ser de un modo completo, son, en ese sentido transitivas.

El movimiento ¿produce en esas esculturas alguna consecuencia?: En el caso de los móviles pro voca cambios de disposición de los elementos, desplazamientos a distintas velocidades... aspectos rítmicos que presentan variables de velocidad, trayectoria o ritmo de repetición.

El movimiento de los aparatos de agua además de desplazamientos que afectan a la percepción de las formas afectan también a los chorros como materia con forma.

¿Está lo anterior vinculado a la lógica de la escultura?: Yo diría que sí en el caso de Calder, porque el movimiento y los desplazamientos afectan a la forma en el

espacio. Yo diría que sí en el caso de los artefactos de Tinguely y también para esas esculturas de Nauman y Oppenheim, aunque según otro criterio.

## 6. ESCULTURA: EL MOVIMIENTO COMO ANIMACIÓN, COMO DRAMATIZACIÓN

Estas esculturas de Nauman y Oppenheim desde luego cuentan con lo escultórico: en esas figuras de aluminio, que ya de por sí solas y estáticas, serían elocuentes, lamentables y dramáticas, el movimiento y el sonido acentúan su dramatismo, su efecto emotivo.

La escultura de las cabezas de ciervo de Nauman es muy dramática. Es dramática porque sugiere muerte y violencia. A ello contribuyen las figuras incompletas de los animales, el hecho de estar colgados y boca abajo, el movimiento circular, repetitivo y el sonido rechinante que es desagradable de oír al rayar el suelo.

La obra de Dennis Oppenheim consiste en una pequeña figurita humana que tiene cabeza de bronce y cuerpo de tela, está sentada sobre una tarima y su cabeza choca también repetidamente contra una gran campana. A consecuencia de los golpes repetitivos pero un tanto imprevisibles tiene lugar un potente sonido y una magulladura en la cabeza a la altura de la frente.

En ambas obras los tres elementos: imagen, movimiento repetitivo y sonido, contribuyen, sin ser redundantes y siendo necesarios recíprocamente al efecto dramático. Es importante lo de necesario: para sonar repetidamente y no romperse pero sí magullarse, la cabeza ha de ser dura y metálica, para sonar repetidamente y regularmente el grupo de ciervos ha de realizar la misma trayectoria una y otra vez.

Otra obra que me viene a la mente es una instalación escultórica de Juan Muñoz que se pudo contemplar en el Guggenheim de Bilbao hace unos años. Se trata de una obra del grupo *Un lugar llamado extranjero*. Una figura humana monocroma, menuda y recogida proyecta una sombra a partir de la cual vemos el movimiento de su boca en una mueca del hablar. La escultura, por lo demás estática, se anima electromecánicamente y eso potencia su carácter icónico y también su efecto dramático: esa pequeña persona, solitaria y automarginada, está aun más sola porque el hablar, algo propio de una comunidad de personas, se practica en soledad.

## 7. ARTEFACTO: OBJETO, ACCIÓN Y USO

Sea como fuente de energía o como otro tipo de actuación, estoy pensando ahora en el tándem objeto-persona (artista *performer* o espectador *performer*). En una relación de acción en la que el objeto es sólo una parte, siendo esa relación y no el objeto solo la que es artística. ¿Puede decirse en este ámbito que el objeto es escultura?, ¿o será mejor hablar de la participación de «lo escultórico» en la obra?

Recordemos que los elementos/aspectos significativos propios de la escultura son la materia (material, textura, color, brillo, peso, densidad, cantidad), la acción que con ella se realiza en orden a darle forma (tallar, pegar, coser, amontonar...) y la forma o figura que se da a la materia, formas que pueden ser estáticas o



dinámicas, que tienen un tamaño y plantean una relación de escala en su condición de ficción.

El que éstos sean sus elementos puede llevar a pensar que sean los necesarios y suficientes para ser escultura, es decir que la escultura es tal o está completa con y solo con ellos; que de esta manera al introducir algo ajeno a estos elementos, como es la persona que acciona la escultura y/o interactúa con ella ya se rebasa la condición de escultura. Pero de la misma manera que la escultura está en relación al suelo, a la pared, al pedestal... que tiene como condición necesaria el espacio, que necesita de elementos espaciales para estar en el mundo (y hay que tomar decisiones sobre esto), pues de la misma manera podría pensarse que en el caso de algunos artefactos corporales el objeto se completa con el cuerpo para ser significativa espacial y mecánicamente, cuerpo que como el espacio arquitectura tiene una anatomía y unas posibilidades mecánicas.

Pensemos como ejemplo en alguna de las obras mecánicas de Rebecca Horn que son utilizadas en acciones, por ejemplo *Cockfeather Mask*: se completa como figura con su cuerpo, sabiéndolo una prótesis de él. Podemos pensar también que para el espectador esto no sólo es importante desde un punto de vista visual sino por las sensaciones táctiles y espaciales que vehicula: no sólo la belleza del objeto, sino también su forma acariciante y seductora de crear un espacio íntimo; es esa acción-situación, vehiculada por el objeto y la persona que actúa, lo que se dará como obra.

Podemos pensar que en ese caso, como en otras muchas obras, el objeto es sólo una parte, que como obra no está completo, que será, presentado en un museo de manera exenta, un elemento testimonial, una obra incompleta de la misma manera que lo era una escultura cinética desenchufada.

Podríamos pensar que estas obras en que lo escultórico se completa como configuración con un elemento externo y agente como es el espectador o artista, que para que sea una buena obra, para que funcione como arte tiene que estar incompleta como objeto y tiene que haber algo así como una adaptación estructural o de necesidad entre el artefacto y los aspectos (mecánicos, prácticos, alegóricos) que comporte la acción que con él se haga, de tal modo que estos aspectos guarden relación con la forma y ambas cualifiquen el conjunto desde un punto de vista ético-estético.

Quiero decir con esto que el objeto no puede rebasar lo que a él le compete y que la representación (aspecto fundamental de su condición de escultura y arte) no se encuentra en estos casos en su condición de configuración objetual sino en la relación entre la configuración y el uso (acción) que de él se haga.

Volvamos a la pregunta y afirmación formuladas al principio: es esa relación persona-configuración la que es artística. ¿Puede decirse en este ámbito que el objeto es escultura?

Yo diría que si el objeto es en su soporte humano nueva figura puede ser tenido por escultura, pero teniendo en cuenta que el significado, la condición artística, rebasa la competencia del objeto y la representación únicamente mediada por él y se sitúa en una más compleja que involucra al usuario o *performer*. Así estaríamos en un ámbito que no es el de la escultura sino más bien el de su encuentro con el ritual, el teatro, la danza, los hábitos de la vida cotidiana...

Situémonos ahora en otro tipo de obra en que también se basa el objeto. Obras como Vehículos para los sin hogar de Kyszttof Wodiczko o las caravanas de Atelier van Lieshout. En estos casos las configuraciones tienen cierto parentesco con carros de la compra, cohetes o caravanas de camping, semejanzas y diferencias que a la postre sitúan a esos objetos fuera de lo comparado con identidad propia. En estos casos hay también una adaptación «anatómica» con las personas en tanto usuarios de determinadas funciones (acumular cosas, lavarse, encerrarse, descansar).

Estos vehículos tienen un potencial de uso, un potencial de actividad que no es necesario que se ejecute para que sea significado, pero que sí es necesario que pueda ejecutarse para que ése sea su sentido como obra. La obra es la configuración y las implicaciones —psicológicas, sociales, políticas, éticas, no necesariamente políticamente correctas— de su uso potencial que está significado por medio de la configuración y de su presentación. Un potencial que si fuese llevado a término dejaría de ser la obra que es en el contexto del arte. Se sitúa, y ahí está su interés como arte, en la delgada línea que une y separa el carácter práctico y el proyecto como utopía. Como el diseño, despliega un programa o metodología positiva para un objetivo cuya condición práctica es discutible.

## II PARTE: ESCULTURA E INTERACTIVIDAD

En una primera búsqueda en internet encontramos muchas y diversas obras objetuales e interactivas presentadas como escultura que nos resultan nuevas en el entorno académico, que como algunas de las obras referidas anteriormente ponen en crisis las definiciones más tradicionales de la escultura pero que se nos hacen cada vez más presentes en los entornos de exposición y que sin dificultad entran a formar parte de ese territorio más amplio e interdisciplinario del arte contemporáneo.

En esta parte del artículo nos aproximaremos a algunas de estas obras agrupándolas según criterios que considero relevantes.

La mayor parte de las obras a las que me referiré cuentan con dispositivos electrónicos y electro mecánicos para ser activadas y como para el general de las obras de arte tanto estáticas como cinéticas la reproducción fotográfica constituye un acercamiento pobre y quizá engañoso en el que una pequeña porción de experiencia se completa con una gran dosis de memoria de experiencias pasadas, asociaciones e imaginación. Teniendo en cuenta esta limitación, y asumiendo el riesgo de cometer errores, adentrémonos en el tema.

Consideraremos como obras interactivas a las que de algún modo lo que se nos da a percibir se modifica gracias a la presencia o acción del espectador: acciones evidentes o apreciables por los sentidos, acciones únicas o consecutivas; monótonas o variadas, ejecutadas por parte de un solo espectador, o por un espectador colectivo. Acciones con respuesta inmediata o interacciones que se van haciendo en un tiempo prolongado. Acciones voluntarias o involuntarias en relación a lograr alguna consecuencia...; que pudiendo ser voluntarias son conscientes o no de la consecuencia que deriva de ello. Acciones entre una persona y el objeto o acciones entre

varias personas intermediadas por el dispositivo objetual. Estas y quizás otras no contempladas son las combinatorias que se me ocurren.

En cualquier caso la interactividad propuesta o los objetos que la mediatizan se dan como la parte perceptible o accesible de una obra que como arte trasciende y se apoya en su parte empírica para significar, interpretar, ser alegoría, metáfora, ironía... y esta interactividad es premeditada y significativa por parte del autor.

En algunas ocasiones veremos que los dispositivos objetuales y la relación propuesta son inusitados, nuevos... que nos exigen una exploración sensorial. En otras ocasiones los dispositivos objetuales y/o las actuaciones del espectador que repercuten en la interacción son comunes y alcanzan un significado especial en el contexto en que se presentan por mediación de alguna operación poética (denominación, forma de ser presentado, contexto que forman dentro de las otras obras de la autora o autor). En el primer caso, como en las artes tradicionales, se configura un nuevo entorno sensible; en el segundo caso, entiendo que se trata de una nueva conceptualización y/o uso de elementos y acciones comunes.

## 1. OBJETOS Y SITUACIONES MODIFICADAS: EL «READY-MADE» INTERACTIVO

Este último es el caso de varias de las obras de Jōko Ono y de algunas de Juan Luis Moraza incluidas en la exposición *Interpasividad*, en que la interactividad no es tanto una condición, que lo es, sino un tema.

En estas obras que citaremos a modo de ejemplo los elementos de mediación que se le ofrecen al espectador; objetos y/o acciones, constituyen un horizonte conocido aunque en ocasiones modificado.

*Painting to hammer a nail* (1961/67) y «*Wrapping piece for London*» (imagen 4) (1966) son dos obras de Jōko Ono en que al espectador colectivo y sucesivo, se le presentan las condiciones para la realización de una obra tridimensional. La primera es una obra del grupo «Instruction paintings», un concepto de 1961, la segunda del grupo «objetos inacabados». El espectador tiene ciertos márgenes de libertad (dónde y cuánto clavar el clavo, por dónde hacer discurrir la venda, cuándo oprimirla...) asuntos que afectan a la morfología de la pieza. En tanto que espectador colectivo y consecutivo, cada espectador individual no sabe y no controla el resultado. Pero ¿hay resultado?: a este respecto se puede pensar a) no hay resultado, la obra en tanto que configuración es un continuo hacerse (y deshacerse), b) la obra se acaba cuando se acaban los clavos, c) la obra se acaba cuando lo decide la autora: este punto es interesante porque el espectador se cree autor pero es un ejecutor delegado.

La obra «Omnipotencia» de Juan Luis Moraza coincide en algunos aspectos con las anteriores, si bien el público tiene más margen de actuación: al espectador se le presenta una sala pintada en todas sus superficies por pintura tipo encerado, se le ofrecen tizas y se le invita a participar dibujando, escribiendo, borrando...

En todos estos casos la acción y los medios son relativamente comunes. Es el contexto de sentido, que viene dado por el conjunto de obras de los artistas y la categoría de espacio en que se insertan, el que le da a esa acción un significado especial, reflexivo, de representación metafórica.



Imagen 4: *Wrapping piece for London*. 1966. En el citado catálogo de Yoko Ono, p. 125.

Distinta de las anteriores es desde el punto de vista de la relación objeto-acción del espectador es la obra «White chess set» de Yoko Ono. En ese caso en el centro de la obra no está la configuración sino el juego, la relación entre espectadores para los cuales el objeto es el mediador. Se trata de un tablero de ajedrez en el que se elimina la diferencia de color es (blanco/negro) eliminándose así la oposición entre jugadores y el mismo juego tal y como está concebido. Podrían crearse nuevas reglas de juego y metafóricamente de convivencia en esta obra que alude a la paz y a los conflictos bélicos.

## 2. ESCULTURAS ANIMADAS

Otras obras interactivas de mi pequeña colección tienen la apariencia de esculturas: son elementos objetuales discretos o limitados, singulares y no utilitarias hechas de distintos materiales. Formas que tienen un carácter altamente asociativo, polisémico, o hiperfigurativo.





Imagen 5: *D-Tower*. Nox (Lars Spuybroek con Pitupong Chaowakul, Chris Seungwoo Yoo y Norbert Palz), Q.S Serafijn, artista, y el V2\_Lab (Simon de Bakker, Artem Baguinski). 1998-2003.

Me dan la impresión de ser completas en sí mismas como forma estática, seguramente en comparación con otras esculturas anteriormente conocidas de tipo biomórfico, constructivo, abstracto o hiperrealista. Sin embargo, presentan alguna actividad, se modifican...

Una de estas obras es *D-Tower* (imagen 5). Es un trabajo realizado por un equipo interdisciplinar ubicado en la ciudad holandesa de Doetinchem. Aunque el trabajo se presente como arquitectura, entiendo que tiene una presencia física autónoma, que no tiene carácter de recinto y que se impone como forma asociativa de referencias orgánicas. Tal como se explica en la página *web*<sup>5</sup>, el proyecto se compone de un edificio físico (la torre), un cuestionario y un sitio *web*. Las tres partes se relacionan entre sí de manera interactiva. «El edificio, diseñado por NOX, es una estructura de 12 metros de altura, en la que las geometrías regulares e irregulares

---

<sup>5</sup> <http://www.banquette.org/banquette05/visualizacion.php?id=125>.





Imagen 6: SOS (*Self Organizing Still Like*) exhibition «kunst in bewegung», 1. station at kunstmuseum im kulturespeicher, würzburg 2002. David Fried.

conforman una superficie compleja. La torre está conectada al sitio web de dos maneras. En primer lugar: el sitio web es una visualización de las respuestas de los habitantes a un cuestionario, redactado por el artista Q.S. Serafijn, ubicado en Rotterdam, que trata de emociones cotidianas como el odio, el amor, la felicidad y el miedo. En segundo lugar: las cuatro emociones se relacionan con cuatro colores: verde, rojo, azul y amarillo, que son también los colores de las luces que iluminan el edificio, así que, conduciendo por Dootinchem, uno puede ver qué emoción es número uno ese día... Para conectar aún más todo esto, la Torre enviará también cartas de amor preescritas y flores desde «las direcciones de amor» a «las direcciones de odio» y al final de cada año, la Torre también otorga un premio de 10.000 euros a la dirección con las emociones más intensas».

Otra obra con apariencia de escultura es *Shy box* de Chuck Genko. Como en el caso anterior es una escultura-forma que esconde los mecanismos electrónicos y en este caso mecánicos que la hacen responder a la conducta del espectador. Esta escultura, mediante sensores de presencia abre o cierra al espectador la parte superior de la caja. El autor hace énfasis en que su deseo es crear una relación íntima entre pieza y espectador por lo que el ritmo de respuesta es lento.

Al igual que la de Genko, las obras de David Fried tituladas genéricamente SOS (*Self Organizing Still Like*)<sup>6</sup> (imagen 6) son piezas de tipo formal realizadas en

<sup>6</sup> [http://www.davidfried.com/text\\_sculptures\\_pg1.html](http://www.davidfried.com/text_sculptures_pg1.html).

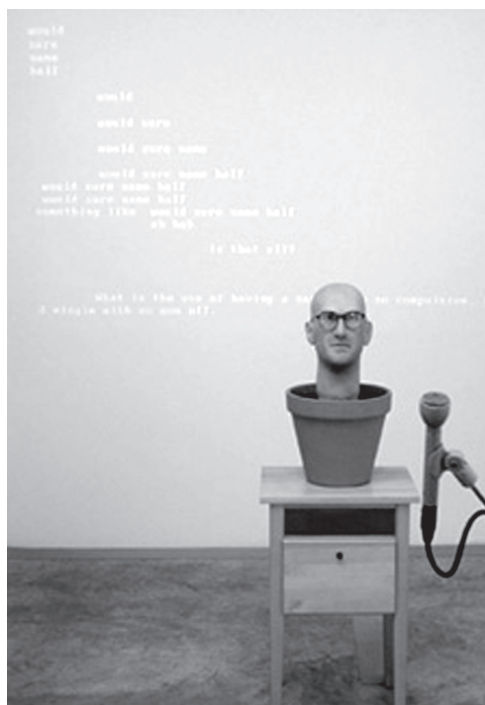


Imagen 7: *Sinking Feeling* 2001.  
Ken Feingold.

materiales fuertemente asentados en la escultura. Estas piezas constan de una base de piedra y un número variable de esferas de poliestireno y piedra colocadas sobre ella. Por medio de algún mecanismo oculto y reaccionando al sonido las bolas se ponen en movimiento describiendo distintas trayectorias que se ven modificadas al chocar entre sí. El sonido para el que se programa el movimiento es en ocasiones el de los visitantes a la exposición y en otras el de una pieza musical grabada o ejecutada en directo.

Muy diferentes en cuanto a la tradición o tradiciones a las que podrían vincularse son las obras de Ken Feingold<sup>7</sup>: entre el surrealismo, el hiperrealismo, el cine fantástico, el escaparatismo o las barracas de ferias. La mayoría de las veces utiliza en sus obras muñecos articulados, *animatronics*, que incluyen sofisticados programas electrónicos de generación de diálogos con apariencia de sentido entre ellos mismos o entre ellos y el espectador. Dos de las obras en las que es posible algo semejante al diálogo son *Head* de 1999-2000 y *Sinking Feeling* de 2001 (imagen 7).

---

<sup>7</sup> <http://www.kenfeingold.com/>.

Supongo que de la misma manera que él, las figuras de Juan Muñoz, y al igual que sucede en los belenes animados de El Corte Inglés, salvando las diferencias, la voz y el movimiento así como la interactividad dotan de mayor iconicidad a las figuras.

### 3. OBJETOS Y ENTORNOS PARA EXPERIENCIAS

De la misma manera que hablábamos de artefactos en el sentido de que la obra consiste en un elemento transitivo que se completa por la acción física del espectador y su cuerpo, algunas obras interactivas consisten en elementos objetuales y entornos que mediatizan y proponen al espectador o espectadores una acción o una experiencia por medio de su uso. La forma, materiales, colores... de los objetos están en parte determinadas por la anatomía del usuario, por la parte del cuerpo a la que se adaptan, en parte por su tecnología y en parte por las connotaciones o sugerencias que se desea que tengan.

Si en el centro de las obras anteriores está el objeto, la configuración, en éstas está la situación que se genera, siempre semejante y siempre singular, en cierto modo previsible y única en tanto que experiencia diferenciada. Por otra parte, son experiencias y artefactos que adquieren un valor y significado especial, de comentario o metalenguaje, que supera el del simple acontecimiento en relación al ámbito del arte.

Una de las obras a las que me refiero es *Tickle Salon* (imagen 8), de los holandeses Not-Not<sup>8</sup> (Erwin Driessens y Maria Verstappen). El usuario de este elegante y futurista salón deja acariciar su cuerpo a la vez que el mecanismo dibuja su relieve. No sabemos si el trabajo está pensado para que cualquier espectador pueda tener esa experiencia y entrar en la obra como participante, lo que supondría reinstalar el salón allí donde la obra se presente y acceder a la experiencia de modo individualizado. De lo que sí tenemos constancia es que, como en el caso de otros artefactos escultóricos, el trabajo se nos da a conocer a través de un vídeo.

En la citada obra, así como en *Nano-Scape*, de los alemanes Christa Sommerer y Laurent Mignonneau<sup>9</sup>, el proceso interactivo incluye algo referente al ámbito de las artes tradicionales (dibujo y escultura respectivamente). Otro punto en común es que en ambos casos, además de diseñarse el aspecto del aparato que desarrolla la actividad, se diseña el entorno en que ésta se realiza como un espacio especial cargado de connotaciones.

En *Nano-Scape* se configura un campo magnético variable en relación al número y movimientos de los participantes que puede notarse y modificarse por medio de unos anillos imantados. Los autores llaman «escultura» a este campo

---

<sup>8</sup> <http://www.xs4all.nl/~notnot/>.

<sup>9</sup> <http://www.iamas.ac.jp/~christa/WORKS/Frames/TopFrames/NanoScapeTop.html>.



Imagen 8: *Tickle Salon*. Not-Not: Erwin Driessens y Maria Verstappen.

magnético en lo que yo entiendo que es una operación alegórica que existe como posibilidad gracias a la contextualización y el discurso. Se trata en cualquier caso de una experiencia del campo de fuerza y la mediación para una relación o diálogo entre los participantes en la medida en que éstos puedan constatar la influencia de sus acciones recíprocas en el medio.

Otra obra que podemos incluir en este apartado es *Dry Translator* (imagen 9) de Sabrina Raaf<sup>10</sup>. Como *Saturday*, de la misma autora y como algunos de los «vestidos» especiales para performances de Rebecca Horn, tiene el aspecto de prótesis anatómica de tipo médico, siendo un chaleco por medio del cual se sienten como vibraciones en el torso en contacto con la pared.

---

<sup>10</sup> <http://www.raaf.org/>.



Imagen 9: *Dry Translator*. 2002. Sabrina Raaf.

#### 4. INSTRUMENTOS SONOROS

Considerar la instalación y el artefacto como elementos de interacción entre distintas personas del público me lleva a recordar dos de las instalaciones interactivas vistas en la muestra de artes electrónicas Ciberart<sup>11</sup> 2004 que tuvo lugar en Bilbao. En ambos casos la acción con los elementos objetuales lleva pareja la composición musical, lo que introduce otra consideración: la del elemento objetual o escultórico como instrumento. Una de las obras a las que me refiero se titula *Instant City*<sup>12</sup> y se define como instrumento-juego de mesa de construcción: una «azafata» ataviada a la moda post años 50 invita a los usuarios a disponer libremente sobre el tablero piezas de metacrilato que activan sonidos. El otro trabajo al que me refiero daba la oportunidad de vestir unos ropajes de tela metálica que portaban elementos electrónicos que se activaban en relación al movimiento corporal y disparaban sonidos; era un trabajo de colaboración entre gente que provenía de ámbitos de diseño textil, danza y sonido, que corresponde al título *Dynamic Double Weave* de Maggie Orth<sup>13</sup>.

Dentro del ámbito de la obra como objeto-instrumento musical estarían las obras de Peter Vogel<sup>14</sup>. Estas obras se entroncan con claridad en la línea de la escultura constructiva. Trabajos de composición abstractos en que los elementos materiales-formales son a su vez los necesarios para la activación, transmisión y reproducción del sonido.

<sup>11</sup> <http://www.ciberartfestival.net/instala.htm>.

<sup>12</sup> <http://www.rosen-spademan.net/index2.html>.

<sup>13</sup> El trabajo en cuestión no se encuentra ya en la página de Ciberart. En relación a otros de la misma autora, ver <http://www.ifmachines.com/design.html>.

<sup>14</sup> <http://www.artnet.com/artist/17298/peter-vogel.html>.

Imagen 10: *Alchemical Bloom* Amy Youngs 2000.



Podríamos decir en general que en estas obras, en la medida que desconocemos el mecanismo antes de considerarlo como tal y manejarlo a voluntad, hay una fase de exploración —acción/respuesta—, ya individual ya colectiva. Por otra parte, que su consideración como obra rebasa lo material-formal, incluyendo la programación, los aspectos sonoros y el papel del espectador como activador de todo ello, como colaborador del autor en cierta medida.

## 5. LA OBRA COMO PROCESO DE GENERACIÓN DE FORMAS

Así como en las obras referidas de Not-Not y Nano-Scape parte de la situación o experiencia que se presenta como arte se refiere a las formas tradicionales del arte, en las obras que mencionaré de Amy Youngs y de Jennifer Hall, así como en *Grower* de Sabrina Raaf, el producto o subproducto del proceso químico, orgánico y electrónico-mecánico se corresponde con el aspecto morfológico y dimensional de la escultura o pintura o con la noción artística de forma como transformación, cambio significativo de la morfología de la materia.

*Alchemical Bloom* de Amy Youngs<sup>15</sup> (imagen 10) es un sistema de crecimiento artificial que consta de un termómetro digital, un tanque eléctrico, donde se condensa el cobre, y un controlador. En él cada semana crece una nueva y dife-

<sup>15</sup> <http://accad.osu.edu/~ayoungs/>.

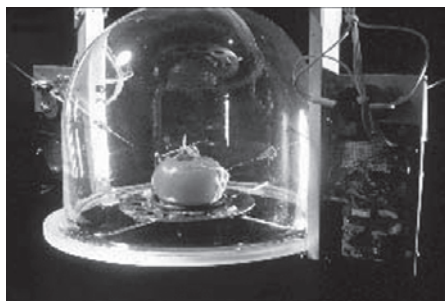
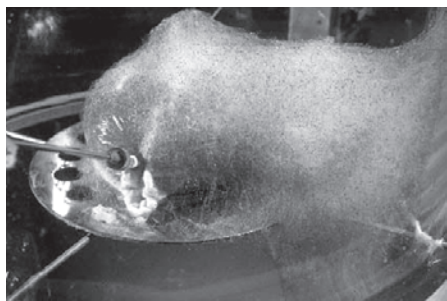


Imagen 11: *Acupuncture for Temporal Fruit*. Jennifer Hall.

rente escultura de cobre. Cuanto más fría es la temperatura, más alto es el voltaje en el tanque, y la escultura es mayor y de una textura más áspera. Una vez a la semana la escultura se saca del tanque y se cuelga de un alambre. El exceso de sulfato de cobre cae sobre un lienzo de aluminio situado debajo de la escultura, creando diferentes dibujos. Tanto el proceso, como el producto y el subproducto se convierten en una obra que entiendo es una metáfora de la creación artística, donde, como en ella, se mezcla lo aleatorio o imprevisto con lo programado y repetido.

*Acupuncture for Temporal Fruit* de Jennifer Hall<sup>16</sup> (imagen 11) consiste en 12 contenedores asistidos por ordenador: son de cristal y constan de uno o varios tomates, motores eléctricos, agujas de acupuntura y detectores de presencia por sonido. La presencia de los visitantes activa de manera involuntaria los motores eléctricos, que hacen que las agujas pinchen el tomate. En función de los pinchazos y variables climáticas se producen distintos procesos de fermentación y alteración morfológica que resultan significativos dentro del marco temporal de su exposición. Según la autora, este trabajo es una metáfora del cuerpo y de la investigación médica. Desde luego, tenemos bastantes elementos para establecer paralelismo con la situación de experimentación con animales de laboratorio pero, ya que nos situamos en el ámbito del arte, el hecho de que se nos presente en el centro del proceso la metamorfosis del objeto natural, puede llevarnos a reflexionar sobre la forma y su para qué.

*Grower*, de Sabrina Raff, tiene semejanzas y diferencias con las anteriores obras. En esta obra un aparato mide cada cierto tiempo el nivel de dióxido de carbono de la sala, dependiente de la cantidad de gente presente, y transforma esa variable en un línea verde pintada sobre la pared. A medida que transcurren los días, las líneas hacen un dibujo en la pared.

<sup>16</sup> <http://www.dowhile.org/physical/projects/acupuncture/>.



Es una obra limpia y fría desde un punto de vista tecnológico. Procesual, de hecho es el proceso lo significativo<sup>17</sup>, y sin embargo lo que a primera vista llama la atención es el objeto y el dibujo, es decir la importancia de la forma, sus posibilidades de evocación y asociación tanto desde su modo tecnológico y material cuanto de su morfología.

Sabrina Raff quizá sea la artista para quien más relevancia tenga la escultura tal y como la hemos definido arriba —como nueva configuración, como algo que pasa del material a la figura, es decir la forma organizada por el sentido— y quien, sin renunciar en principio a su modo específico de significar, la introduzca en mayores complejidades.

## CONCLUSIÓN

Considero que éste ha sido un acercamiento primero, de iniciación, a un tipo de obras que merecerían un estudio más extenso y profundo a medida que se nos hacen familiares. De momento lo que he intentado es una pequeña clasificación que ha tomado como modelo la escultura contemporánea y algunas de sus derivas hacia la acción.

Como se podrá intuir al leer este artículo, y si se visitan las páginas *web* de referencia, se trata de obras de difícil análisis, por la cantidad de registros que incluyen y porque rehuyen situarse en el arte<sup>18</sup>.

Son obras en que quizá no nos cuestionemos su condición de arte en virtud de su condición de representación (metáfora, alegoría, imagen) y por el hecho de insertarse en contextos artísticos, pero que sin embargo nos plantean problemas de análisis y de juicio estético por esa misma falta de referencias y la importancia concedida a lo tecnológico.

En relación a ser consideradas escultura, que es así como se presentan muchas de ellas, opino que plantean dificultades si entendemos la escultura como una operación artística que se caracteriza por la configuración tridimensional y no tanto como una categoría que se expande más y más hasta perder su sentido gracias a dos modos de extenderse: 1) la extensión lógica, aplicándose a lo que son alegorías de este proceso<sup>19</sup> de dar forma y sentido a la materia, y 2) la más común, aplicándose a todo trabajo tridimensional.

---

<sup>17</sup> La autora considera el proceso una metáfora de la necesidad que tiene la obra (ese césped artificial) del público para vivir.

<sup>18</sup> Así por ejemplo las obras mencionadas de Amy Youngs y Jennifer Hall pueden vincularse al Arte Conceptual, Procesual y Povera.

<sup>19</sup> De todas formas, entiendo que «configuración» y «alegoría» no son territorios mutuamente excluyentes y que se influyen recíprocamente, con lo que creo que no se pueden definir de una vez por todas y sólo desde el punto de vista de las operaciones procedimentales, ni desde el punto de vista morfológico.



Sin desmerecer la importancia que en el arte del siglo xx tienen esas obras donde se combinan medios diferentes o se aplican métodos de distintas disciplinas<sup>20</sup>, se invita aquí a clarificar hasta dónde llega lo escultórico y qué lo rebasa y así de paso reflexionar sobre arte y en este contexto amplio considerar y valorar estos híbridos de última generación.

En relación a la interacción en que participa el espectador, entiendo tal y como decía en la introducción, que puede considerarse un indicador efectivo de que ha tenido lugar una experiencia y que así también el espectador tiene la certeza de que la obra y su autor lo tienen en cuenta. Así, postulamos que la acción interactiva, en los casos que hemos tratado, sólo completa el dispositivo escultórico y lo convierte en obra, quedando reservado para el espectador, como en toda obra, su interiorización y la experiencia estética que de todo ello deriva.

## BIBLIOGRAFÍA

CENTRE GEORGES POMPIDOU. *Toni Grand*, Paris, 1986.

CENTRE GEORGES POMPIDOU. *Qu'est-ce que la sculpture moderne?*, Paris, 1986.

HOHMEYER, Jürgen. *Ulrich Rückriem*. Ed. Verlag Silke Schreiber, 1988.

MORAZA, Juan Luis. *Interpasividad*. Diputación Foral de Guipuzkoa, Sala de Exposiciones Koldo Mitxelena, San Sebastián, 2000.

ONO, Yoko. *Yes*. Japan Society, New York and Harry N. Abrams, Inc., Publishers, New York, 2000.



---

<sup>20</sup> Me refiero a tendencias de los años 60-70 como el Arte Conceptual, Earth art, Body art y a tendencias de los años 20 como Dada o Surrealismo que surgen de cruces entre artes plásticas, escénicas, arquitectónicas así como la filosofía, o el psicoanálisis.