La telefonía móvil en el arte contemporáneo (Mobile Art)

Introducción

Con la aparición de los teléfonos móviles, se ha ido tejiendo una red interpersonal que con el paso de los años se ha hecho aún mayor. La dependencia al teléfono móvil en el uso cotidiano como mediador en las relaciones personales ha convertido sus conversaciones diarias en un espacio de voz digitalizado, donde todo sonido emitido por voz es procesado por el teléfono móvil y convertido en un sonido digitalizado que comparten entre el emisor y el receptor de la conversación. Como menciona Josu Rekalde, "el teléfono móvil es un ejemplo de este cambio puesto que ha sintetizado todas las anteriores tecnologías audiovisuales con la capacidad de difusión inmediata vía red y en un tamaño tan reducido que pegado al cuerpo lo convierte en una tele-prótesis" (Rekalde, 2011: 7). Con el avance de las tecnologías de la comunicación y en el caso concreto del teléfono móvil, el dispositivo ha ido adquiriendo nuevos usos en la práctica cotidiana, ya no sólo es un objeto de comunicación por voz, además de dispositivo de enlace entre una conversación a distancia al teléfono móvil se le han ido integrando otras herramientas como es el caso de la cámara, que puede tener múltiples usos, bien para fotografiar escenas a modo de cámara fotográfica o también como cámara de vídeo para grabar una determinada situación.

Hoy es posible capturar cualquier escenario, grabar un determinado momento en cualquier contexto con solo apretar un botón en el teléfono. Cualquier individuo tiene en sus manos una herramienta capaz de inmortalizar cualquier situación en el momento que le sea preciso.

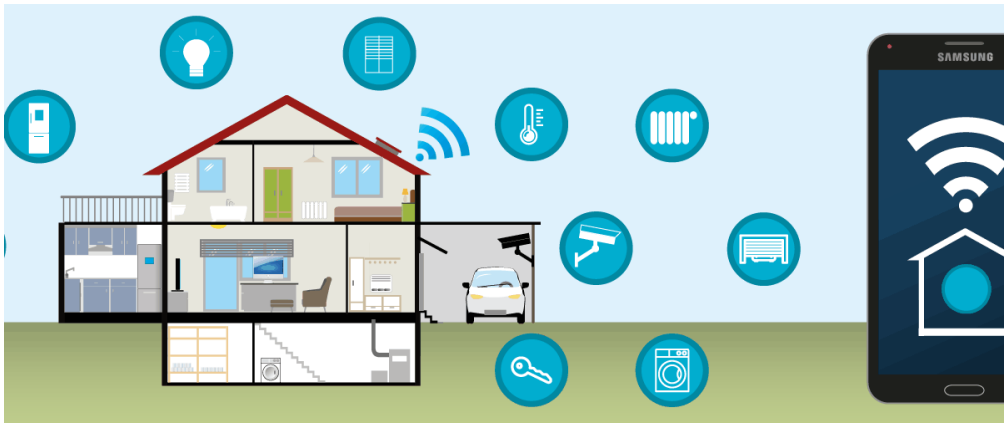

Figura 1. Telefonía móvil en domótica. Fuente: Domotic Live on. 2019

Mobile Art: El teléfono móvil como herramienta para la práctica artística

El teléfono móvil no sólo se ha convertido en un objeto cultural de uso cotidiano, sino que su uso ha traspasado las fronteras de la comunicación telefónica interpersonal. Han aparecido nuevos usos como por ejemplo como herramienta para la creación artística. El uso del teléfono móvil para la creación de proyectos artísticos se ha convertido en una práctica muy habitual de múltiples artistas en los últimos años, estos artistas ven a esta herramienta como el objeto tecnológico más adecuado para desarrollar una gran variedad de proyectos audiovisuales. Aunque es una práctica aún muy desconocida para el público interesado en el arte contemporáneo, es una herramienta que poco a poco se está poniendo en uso para la práctica artística, debido en gran parte a la cercanía y cotidianidad del dispositivo en la sociedad.

El siguiente análisis e investigación por los principales trabajos dentro del *Mobile Art*, está directamente relacionado con la investigación de Lorea Iglesias sobre el Mobile Art, que ha dado como resultado el blog *ArtisMobile*, los siguientes proyectos y obras están extraídos del artículo publicado por espacio CAMON, *La cuarta pantalla* (CAMON, 2010).

Hay que mencionar que los primeros inicios de telefonía empleada para fines artísticos lo pusieron en práctica los dadaístas de Berlín en el año 1920, situando el uso de la telefonía como medio para encargar a terceras personas la ejecución material de obras de arte. Poniendo en práctica así la subversión del proceso tradicional de creación artística, de este modo el realizador de la obra de arte pasaba a ser una persona anónima (Gianetti, 1998: 2). Para hacer un repaso por la historia del *MobileArt* hay que remontarse al año 1922, cuando el artista László Moholy-Nagy (1922) llevó a cabo un proyecto pictórico a través de un teléfono. El proyecto consistía en la realización de un cuadro mediante coordenadas que eran indicadas por teléfono. La serie *Telefonbilder*, piezas de *Cuadro telefónico*, 1922, está realizada en esmalte y acero y sus medidas son 47,5 x 30,1. Esta pieza pertenece a la colección del Moma de Nueva York. Esta obra está creada sin la utilización del pincel en sus trazos. Estamos hablando de un sistema de creatividad industrial en el cual el artista encargó esta serie de cuadros a una fábrica de esmaltes en la que le hizo llegar las coordenadas del diseño de dibujo que el artista había realizado previamente en papel milimetrado por teléfono. Sus cuados telefónicos plantean la idea de la producción artística anónima a través de procedimientos industriales de manufactura (Gianetti, 1998: 2).

Esta es la primera aproximación al *Mobile Art* que cuarenta años más tarde se encargará de retomar la artista Marta Minujin, 1967 (López, 2005), con la colaboración del ingeniero Pier Bjorn. En la obra *Minuphone* (Giménez, 2005), (fig.2) realizada para el espacio *Howard Wise Gallery*, consistía en una cabina telefónica que producía efectos sensoriales en base al número marcado por el participante que ponía en práctica la pieza. Cuando pulsabas una serie de números comenzaba a desencadenarse diversos efectos tales como salida de humo, cambios en la iluminación del interior de la cabina telefónica, aire a modo de brisa, etc.

Figura. 2.Marta Minujin, *Minuphone*, 1967. Cabina Telefónica.Howard Wise Gallery. Fuente: http://www.eidolonfilms.com/art-tuesdays-statement-installation/

Con el *Minuphone*, la artista realizó una reproducción fiel de una cabina telefónica real. En la realización de esta pieza colaboró la *Bell Company*. En este trabajo la artista invita a los espectadores que recorren las salas de la galería a marcar en el teléfono el número 581-4570, para así, al acercar al oído al auricular del teléfono recibirán los más extraños sonidos y sensaciones. Como menciona su propia autora, "es lo más parecido al LSD". Porque desde el piso salen imágenes previamente proyectadas en un televisor, ruidos estridentes y olores exóticos. Dos años más tarde y en la misma línea que las piezas anteriores aparece el trabajo del artista John Giorno, 1968, con la obra *Dial-A-Poem*, (Giménez, 2005), (fig.3) en la cual los participantes de la obra llamaban para escuchar poemas por teléfono. Esta pieza sonora hacía partícipe al espectador en un trabajo de escucha telefónica de poemarios elegidos por el artista.

Como hemos mencionado con anterioridad, el uso del teléfono

móvil para la creación artística es aún un hecho novedoso entre los artistas, el Mobile *Media Art*, es una disciplina que ha evolucionado considerablemente en la última década con la aparición de los nuevos sistemas móviles y que va en aumento, la aparición de nuevas obras y proyectos va directamente relacionado con el uso de este dispositivo para la sociedad, y por supuesto, las aplicaciones y herramientas que se les ha ido insertando al dispositivo móvil. Continuando con la evolución de esta práctica artística tecnológica y haciendo mención a las nuevas herramientas que se les ha ido integrando a la telefonía móvil, hay que destacar el trabajo del artista Rafael Lozano-Hemmer, 2003, con la obra *Amodal Suspensión*, (fig.4) este trabajo está directamente relacionado con el sistema de mensajería a través del teléfono móvil el cual el artista lo pone en práctica para que el espectador pueda enviar mensajes que a su vez se transforman en secuencias de luz. El usuario en este trabajo, envía el mensaje para de esta forma poder activar unos cañones de luz que emite su destello en el cielo. De nuevo se puede apreciar como una de las nuevas herramientas del teléfono móvil se pone en juego para la práctica artística.

Fig. 3. John Giorno (1968), *Dial-A-Poem*. Fuente: nytimes.com

Fig. 4. Rafael Lozano-Hemmer (2003), *Amodal Suspensión*. Fuente: lozano-hemmer.com

A partir del año 2005, los trabajos en los cuales se ponía en

práctica el uso del teléfono móvil aparecieron muy continuados en diferentes exposiciones y festivales, tanto es así que en los últimos años se han ido creando una serie de festivales muy específicos para las creaciones realizadas única y exclusivamente con el teléfono móvil. Para hacer referencia a estos eventos, hay que destacar como ejemplo el festival francés Festival Pocket Films, el festival belga Cine Pocket, el festival español MovilFilmFest, o el caso del festival holandés Viva la Focus.

Con la aparición del envío de datos a través del teléfono móvil mediante diferentes modos, bien a través de mensajería sms o mms, o por otro lado por el sistema Bluetooth, el teléfono móvil tenía la capacidad de enviar y recibir datos de manera inalámbrica al instante con tan solo pulsar un botón y activar un dispositivo que capacitaba al teléfono para enviar datos conectándolo de manera inalámbrica con cualquier otro dispositivo móvil que activara de igual modo el sistema Bluetooth. En este sentido, y siguiendo con la línea de trabajos que emplean la herramienta de Bluetooth del teléfono móvil con el envío de datos para la práctica artística, haremos mención al proyecto *Connected Memories*, (fig. 5) es uno de los últimos trabajos de la artista brasileña Anaisa Franco, 2008, con esta propuesta, el artista trata de conectar al público con la pieza a través del envío de datos vía Bluetooth, formalmente, la obra se concibe como dos cabezas colgantes que a la misma vez se miran, se iluminan y a su vez también se comunican entre ellas y nos cuentan historias y con las que el espectador puede interactuar con ellas y poder sumarle recuerdos que tiene almacenados en su base de datos través del envío de datos gracias a la tecnología Bluetooth.

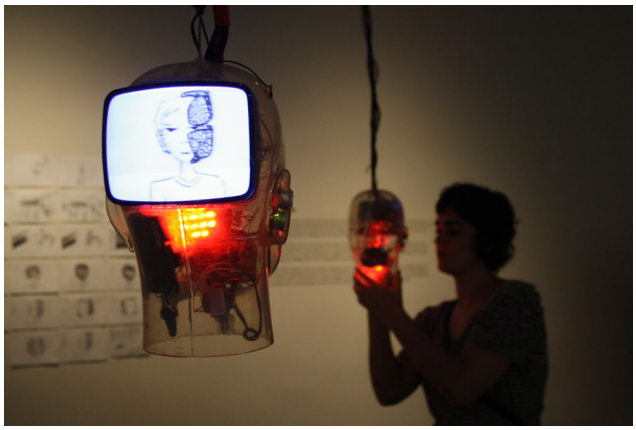

Figura 5. Anaisa Franco (2008), *Connected Memories.* Fuente: elpais.com

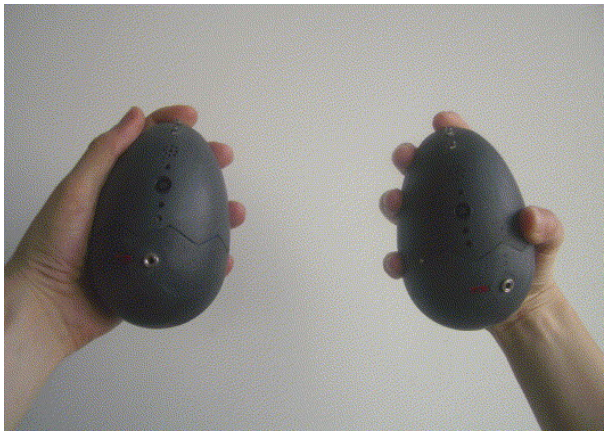

Figura 6. Christa Sommer y Laurent Mignonneau (2002-2004), Mobile Feelings. Fuente: sciencedirect.com

El espectador que interactúa con la obra, tendrá la posibilidad mediante la tecnología Bluetooth enviarles fotos, imágenes y textos mediante sus móviles y seguir sumándole recuerdos a las cabezas. Además, el espectador tendrá la posibilidad de conocer los sentimientos de esta pieza a través de la intensidad lumínica de luz que emiten las cabezas, ellas emitirán sus sentimientos que adquieren dependiendo de la observación del espectador en el espacio, cuando se habla de ellas, en definitiva, ellas pueden sentir a los espectadores en el espacio. Esta pieza ha formado parte de exposiciones como Cotinuum Electrónica en Sabadell, o en Sao Paulo en el año 2008 en el File Festival (Mobile Art, 2008) (figs.5 y 6).

Igualmente, trabajos como *Mobile Feelings,* (fig. 6) de los artistas Christa Sommer y Laurent Mignonneau, 2002-2004, hacen referencia a la aparición y posterior uso de estas nuevas aplicaciones en el dispositivo móvil, muestra de ello está en la obra *Mobile Feelings*, la cual los usuarios pueden enviar y recibir datos corporales a través del sistema inalámbrico. Uno de estos datos corporales puede ser el envío de los latidos del corazón, el cual se puede recibir en forma de datos

corpóreos.

En la misma línea de la pieza *Mobile Feeligs* pero con un sentido distinto propone el artista Angie Waller, 2001, con *Clip-fm*, (fig. 7) se trata de una aplicación del teléfono móvil que se puede utilizar para comunicar a cualquier persona alguna información que no queramos decirle directamente en persona, como por ejemplo: *I´m pregnant, I´m married, I´m an alcoholic,* etc.

Otro de los trabajos en la línea de la mensajería móvil es la obra de Paul Notzold, 2006, con el título de *Textual Healing*, (fig.8) en la cual nuevamente se vuelve a utilizar la herramienta de mensajería móvil para interactuar con el espacio urbano, de esta forma a través de la creación de mensajes que se reflejan en unos bocadillos, se proyectan en edificios del espacio público.

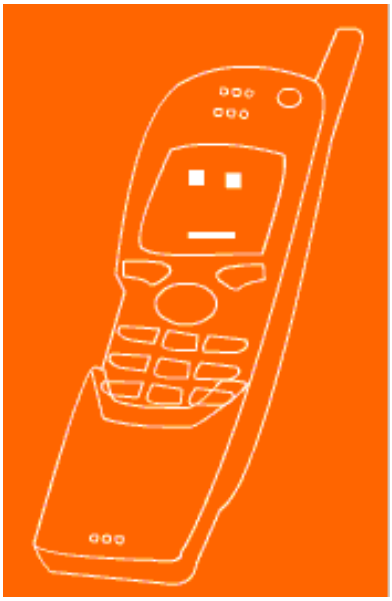

Figura 7. Angie Waller (2001), con *Clip-fm*. Fuente: clip-fm.com

Figura 8. Paul Notzold (2006), *Textual Healing*. Fuente: txtualhealing.com

Otra de las grandes apariciones como herramienta o aplicación del teléfono móvil es el GPS, un localizador que ya viene

instalado en todos los dispositivos móviles y que tiene la capacidad de localizar cualquier punto en un mapa, al igual que las aplicaciones anteriores, en el mundo del arte se ha apropiado de esta herramienta y en los últimos años está formando parte de algunos proyectos artísticos, este es el caso del trabajo de los artistas Antoni Abad y Eugenio Tiselli, 2004-2010, con la obra *Megafone.net*, que tiene como objetivo principal crear comunidades digitales de una serie de colectivos de personas que se encuentran en riesgo de exclusión social, uno de los ejemplos de este trabajo lo podemos observar en el trabajo que se hizo con un grupo de jóvenes gitanos en Lleida o también el ejemplo de un grupo de discapacitados en la ciudad de Barcelona en el cual se creaba un mapa de la ciudad de Barcelona con los puntos de la ciudad que son inaccesibles para esta comunidad discapacitada.

Como podemos observar, con la aparición de los teléfonos móviles, y más concretamente con las aplicaciones o herramientas que forman parte de su funcionamiento y que su uso se ha hecho obligado para el funcionamiento de la comunicación telefónica en la sociedad actual, han sido numerosos los artistas que han aprovechado esta aparición para crear una serie de trabajos que hablan directamente del uso de estos nuevos medios tecnológicos de la telefonía móvil y que en la actualidad está siendo usados por la mayoría de los individuos en su día a día, estas tecnologías de la comunicación se convierten en herramientas o materiales para el mundo del arte que proyectan escenas audiovisuales que solo son posible concebirlas mediante el uso del objeto telefónico. Continuando con la investigación sobre los trabajos que se han ido creando en base al uso de la telefonía móvil y de las aplicaciones que se le han ido instalando a los dispositivos como es el caso de los juegos que forman parte de estas herramientas del teléfono, hay que hacer mención a otra serie de proyectos como es el caso de *Kill Yourself*, de Rebecca Cannon y Karen Jenkin, 2005, que fue encargado por DLUX Media Arts para Mobile Journeys en el año 2005, unas jornadas que se

celebraron en la Opera House de Sydney, en las cuales las personas que asistían al evento se les invitaba a descargarse el juego de forma gratuita a través de Bluetooth, este trabajo se trata de un juego para la plataforma móvil que se instala en el teléfono móvil, y que sirve para "acabar con uno mismo" de manera simbólica. Para jugar a este juego, tienes que seleccionar un personaje y posteriormente seleccionar el nivel de auto-odio y matarte de muy distintas formas. El juego concluye cuando el programa decide que la persecución de uno mismo ha cumplido su ciclo. Este juego sirve para descargar toda la ira que a veces tenemos con uno mismo y de manera simbólica poder pegarse uno mismo, maltratarse, etc. (Mobile Art, 2008).

Figura 9: Rebecca Cannon y Karen Jenkin (2005), *Kill Yourself*. Fuente: scanlines

Otra de las propuestas que se ha creado a través de estos medios tecnológicos de la telefonía móvil y que ha sido planteada para reflexionar sobre los problemas mundiales con relación a la ecología y el medio ambiente en general, lo podemos observar en Proyecto eKKo de la artista Georgina Malagarriga, donde mediante el uso del teléfono móvil en un trabajo interactivo entre el usuario y la obra, puede

modificar el espacio que le rodea. Cuando el espectador accede a la exposición, recibe una aplicación para ser descargada en el teléfono móvil en donde se les plantea una serie de cuestiones y preguntas relacionadas con sus usos habituales de los recursos del planeta como lo son, el reciclaje, el uso del transporte, la energía, etc. A través de sus respuestas que son procesadas por un programa creado por la artista, se configura un mapa mundial que es proyectado en el espacio expositivo y que está configurado en base a esas respuestas obtenidas mediante la aplicación descargada en los teléfonos móviles de los espectadores, mostrando con diferentes colores dependiendo del impacto medioambiental. De estas respuestas se obtienen datos que son claves para concienciar al espectador de cómo afectan sus acciones en el medio ambiente mundial. Como podemos leer en la presentación de la web del proyecto: "Un proyecto sobre cómo la comunicación móvil puede aportar una mejora en la comprensión problemática del medio ambiente, la sostenibilidad y el ecosistema". Este trabajo tiene un doble sentido dentro de la misma práctica artística, por un lado, la artista hace partícipe al espectador de la creación artística a la misma vez que los consciencia del impacto medioambiental que significa una acción indebida o inconsciente sobre el medio ambiente. Todo ellos es posible conocerlo gracias a cada uno de los individuos que responden a la serie de cuestiones que se les plantea en el espacio expositivo mediante la aplicación móvil.La novedad de estas propuestas de *Mobile Art*, no sólo radicará en el medio en que se desarrollan, sino también por ser una de las tendencias artísticas que directamente reflexionan sobre el poder de las nuevas tecnologías de la comunicación para el control de la sociedad. Alguno de los artistas que hemos citado más arriba conectan directamente con esta apreciación, y que reflexionan directamente con los conceptos de control y vigilancia cuando con sus trabajos plantean la posibilidad de conectar diversos dispositivos móviles entre sí, o por otra parte cuando en su práctica plantean la acción de hacer públicos mensajes o compartir mensajes a través de la interconexión de distintos

dispositivos. Otros de los proyectos que encontramos dentro de la práctica del *Mobile Art* y que centran su discurso en el avance de la tecnología móvil, lo podemos observar en el trabajo de Ursula Lavrencic y Auke Touwslager, 2006, *Cell Phone Disco*, la obra plantea la posibilidad de visualizar los campos electromagnéticos de los teléfonos móviles a la hora de llamar o enviar un mensaje mediante el uso del led.

Para finalizar con el contexto del uso del teléfono y concretamente de la telefonía móvil en la creación artística, haremos un repaso por otras propuestas que plantean como principal herramienta de creación y funcionamiento el teléfono así como también como vía de expresión y lenguaje, estos son los casos de las obras *MobySpray* de Jurgen Scheible (2008-2010), *Dialtones—A Telesymphony*, *Il telefonino*, *Social Mobiles*, *Portable Cellular Booth*, *Portable Telephone*, *Pacmanhattan*, entre otras obras.

Una de las propuestas que con mayor interés ha planteado el uso del teléfono móvil para la creación artística la podemos observar en la exposición *Mobile Art. Experiencias Móviles*, que se llevó a cabo en la Fundación Francisco Godia de Barcelona del 12 de mayo al 21 de junio de 2011, que se enmarca dentro del Festival Loop que está dedicado al videoarte. La exposición tiene un interés mayor que el del propio uso del teléfono móvil como herramienta de creación, como menciona la comisaria de la exposición Lorea Iglesias: "La exposición no se ciñe al papel de herramienta del móvil, sino que ofrece el resultado de un trabajo de investigación, ejemplos de lo que supone su portabilidad, del valor estético que ofrecen sus cámaras, y la profunda capacidad de interacción que permiten entre el artista, su entorno y el resto de personas" (Andreu, 2011). Esta propuesta expositiva plantea las innumerables posibilidades artísticas que se pueden proyectar con este dispositivo y la capacidad de los artistas de generar propuestas mediante el uso de sus aplicaciones. La comisaria añade también en la misma

entrevista, la inmediatez que plantea en su uso este dispositivo tecnológico para la comunicación por voz y ahora también en imagen, "es un arma espontánea e indiscreta, porque todo lo que hacemos puede ser grabado y publicado en Internet en pocos segundos, porque no olvidemos que casi todo el mundo lleva hoy en día un móvil encima", haciendo referencia a la potencialidad del teléfono móvil como objeto de control y vigilancia, mediante el cual en cualquier momento se puede grabar, fotografiar, guardar en su base de datos o publicar las imágenes en internet mediante la aplicación de internet en el móvil.

Revisando el siguiente texto que publica en su página web *Monográficos de Arte 10, Propuestas de actualidad. Revista de arte contemporáneo*, podemos observar como se hace una reflexión acerca de los trabajos que forman parte de la exposición *Mobile Art. Experiencias Móviles.* Y cómo en él se hace alusión a esta nueva práctica artística que está cobrando intensidad en los últimos años con el avance de las tecnologías de la telefonía móvil, con ello podemos observar cómo el arte ha adoptado el teléfono móvil como herramienta de creación artística. Dentro de la exposición *Mobile Art. Experiencias Móviles,* se muestra una serie de trabajos unidos por el mismo nexo de unión, el teléfono móvil pero lo que las distingue unas de otras, son los distintos conceptos planteados además de los diferentes lenguajes que plantean cada pieza, como es el caso de las obras de videoarte, performances, fotografías, etc.

Conclusiones

Como hemos podido observar a lo largo de la reflexión sobre el *Mobile Art*, hemos mencionado una serie de propuestas que ejemplificarían a la perfección numerosas características del uso del teléfono móvil en la actualidad y que demuestran los rápidos avances de la telefonía móvil en los últimos años.

Entendemos que, con el avance de las tecnologías destinadas a la telefonía móvil, han ido ampliando las capacidades del dispositivo hacia otros usos y versatilidades.

Pero quizás lo más interesante haya sido que hemos podido evidenciar cómo diversas reflexiones desarrolladas por algunos de los artistas que utilizan este medio en sus proyectos están directamente relacionadas con las aplicaciones y herramientas que posteriormente han ido apareciendo e integrándose en los teléfonos móviles y que forman parte de su actual uso.