

Sala HAL es qüestiona la categoria artística de les obres fetes amb ordinador. Per això convida Brian Reffin Smith, un artista que treballa amb l'ordinador i que alhora es distingeix per la seva crítica a aquest tipus d'obres.

SALA

20 d'abril de 1995

ART PER ORDINADOR?

Brian Reffin Smith

AUDIOVISUAL

I NOU MIL·LENNI

Brian Reffin Smith va néixer el 1946 a Sudbury, Gran Bretanya. Va estudiar art a Middlesex i al Royal College of Art de Londres.

A l'ex-República Democràtica Alemanya va ser un artista actiu i compromès, i va realitzar diverses exposicions a Berlín i a altres ciutats de l'antigament anomenat bloc socialista. La seva obra s'ha exposat també a Frankfurt, París, Amsterdam, Londres, Zuric... El 1987 va guanyar el primer premi Ars Electronica de Linz, Àustria. El 1990 va participar en el festival Art Futura de Barcelona.

Ha publicat alguns llibres i nombrosos articles i col·laboracions en revistes com *Leonardo*, *Art Monthly*, *The Journal of Art and Art Education*, *Computer Graphics Forum*, *Computer Aided Design*, *The Guardian*, *New Scientist*, entre d'altres. També ha intervingut en diversos programes de ràdio i de televisió (BBC, ITV, France 3, France Culture); ha realitzat algunes *performances* i ha fet de músic (va ser membre del grup de rock Ashfelt Lake i de l'orquestra Portsmouth Sinfonia).

Viu alternativament a Berlín i a París, on ensenya arts infogràfiques al CNAM i a l'Escola de Belles Arts de Bourges.

L'art postinformàtic

(aquests paràgrafs es poden llegir en qualsevol ordre)

La teoria, la pràctica, la història, la filosofia, l'epistemologia i els discursos crítics de l'art per ordinador són pràcticament sempre, en la mateixa mesura en què existeixen, mentides o errors d'algun tipus.

La major part de l'activitat tendeix a produir-se en la indefinida i bellugadissa punta, o prop d'aquesta, d'una fletxa que aparentment assenyala una mena de "progrés tecnològic". Per definició (manca de comprensió, impossibilitat de desenvolupar qualsevol estàndard crític), qualsevol creació artística feta aquí serà mediocre. I en el termini de pocs mesos es considerarà passada de moda. Mai no serà analitzada o compresa, ni les condicions de la seva producció seran mai examinades. Qualsevol cosa que es digui que és "millor" serà simplement "més sofisticada tècnicament".

Confonent constantment tècnica i contingut, mitjà i missatge, i afirmant que l'art per ordinador, els nous mitjans, etc., són el futur de l'art, els artistes, els crítics, els curadors i d'altres col·ludeixen en una degradació aparentment voluntària de l'art contemporani.

Si l'art fractal, o l'art hologràfic, eren tan bons fa només uns anys, per què actualment ja no es poden contemplar en galeries o en altres centres d'art?

Els sistemes de realitat virtual poden ser útils o interessants en un ampli ventall de camps, però aquells per als quals es reclama un estatus artístic són gairebé sempre mediocres, i tothom ho sap.

Gairebé tothom critica els centres d'art amb nous mitjans, sovint fins i tot aquells que hi treballen, per als quals "tenen de tot menys idees".

A mesura que els ordinadors van guanyant potència van esdevenint més i més tancats. Fa deu o quinze anys, pràcticament tots els artistes generaven els seus programes, de manera que el treball de cadascú era diferent. Actualment, però, gairebé tothom confia en els programes informàtics que hi ha al mercat, per la qual cosa la majoria dels treballs s'assemblen.

Sovint l'art ha reflectit, utilitzat i tractat els paradigmes científics del moment. L'art que actualment pretén ser l'avantguarda més avançada està gairebé sempre dirigit i determinat pel màrqueting de les noves tecnologies, els paradigmes del qual són els dels negocis.

Art postinformàtic és el nom que utilitzo per designar l'art que se serveix de metàfores i d'analogies a partir de l'ordinador, però que no necessita recórrer a la tecnologia informàtica. Per tant, ens podem alliberar de la necessitat de disposar d'ordinadors cada cop més potents i estimulants.

La tecnologia actual és molt sofisticada. Gràcies. Però ara necessitem algunes idees. Gairebé cap artista per ordinador no necessita un ordinador més potent que els que hi ha actualment al mercat, de manera que el que cal és deixar de parlar de la darrera innovació. És que potser Picasso s'enfadava perquè no disposava del darrer pigment? És que potser demanem que les pel·lícules rodin més de pressa perquè els films siguin millors? Amb això no vull pas dir que les noves coses no puguin ser bones, sinó que encara no hem començat a utilitzar les coses velles, aquelles que ens van sorprendre tant l'any passat, o fa dos anys, aquelles que havien de canviar el món, fins que de sobte, i per motius exclusivament comercials, es van titllar d'antiquades.

Lloc: Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (c/Montalegre, 5), a les 20.15 hores. Preu de l'entrada: 300 ptes. (membres de la UPF: entrada gratuïta)
Organitzat per:



En col·laboració amb:



Amb el suport de:



GOETHE-INSTITUT BARCELONA
INSTITUT ALEMANY DE CULTURA



Hi ha milers de bones idees artístiques que han emergit al llarg d'anys d'ús dels ordinadors amb finalitats artístiques, la pràctica totalitat de les quals no han estat explorades, o bé han estat abandonades. Fins i tot un grapat d'aquestes idees podria haver tingut una influència important en el desenvolupament de l'art contemporani.

L'art és, o hauria de ser, o podria ser, una activitat de recerca: una recerca sistemàtica amb el coneixement per objectiu. Tanmateix, és possible que triar analogies no sigui l'objectiu tradicional de filòsofs de la ciència com ara Popper o Kuhn, però sí de Paul Feyerabend, amb els seus llibres *Against Method* i *Science in a Free Society*.

Els ordinadors no són màquines quantitatives, sinó qualitatives. El fet que siguin digitals és irrellevant. No són pas "processadors de la informació", sinó processadors de la representació. Qui se suposa que són els millors processant representacions? Els artistes. Els ordinadors són, abans que cap altra cosa, màquines de l'art, màquines de la metàfora.

La primera obra artística basada en l'ordinador la va fer John Whitney l'any 1951. Ja té, per tant, una història de més de quaranta anys. Més llarga que la del videoart, més llarga que la de l'art conceptual, més llarga que la de molts moviments artístics. Hi ha una mistificació pràcticament absoluta sobre els orígens i el desenvolupament (i per tant una visió de futur igualment errònia) de l'art per ordinador.

Una part molt interessant de l'art per ordinador que cal explorar molt més és la metamorfosi. Les seves manifestacions artístiques postinformàtiques podrien anar molt més enllà canviant una cara per una altra. És possible aplicar *interpolacions* al text, a la música, al dibuix lineal.

El meu concepte d'*extrapolacions* en oposició a *interpolacions* és part de l'art postinformàtic. És molt difícil, si no impossible, parlar-ne. Però considerem dues fotografies, una de Helmut Kohl i una altra de la cara d'alguna mena de gos. Se'n pot projectar una *interpolació* al 50/50, que es deu a parts iguals al polític i al gos. Però ara considerem el que li ha passat al gos "per culpa de" Kohl, i apliquem aquests canvis a Kohl. Això crea l'*extrapolació*. Intentem trobar paraules per descriure el que està passant aquí. Era necessari l'ordinador per poder pensar en aquest concepte, per poder inventar-lo; però l'ordinador no és estrictament necessari per fer art.

L'ordinador pot suggerir maneres de treballar que es poden aplicar a altres mitjans més "tradicionals". Però les idees provenen de la utilització de l'ordinador. Així, per exemple, podem agafar una imatge rectangular i transformar-la anamòrficament servint-nos d'un programa "filtre" en les coordenades polars. La imatge es converteix en un disc que, amb un mirall cilíndric en el centre, pot ser reconstruït. Existeix un segon filtre, que durà altre cop la imatge anamòrfica des de les coordenades polars fins a les cartesianes, amb què la fotografia tornarà a ser rectangular. Però és possible aplicar aquest segon filtre a una imatge

que encara no ha estat anamòrficament distorsionada!

Més art postinformàtic: la majoria de les imatges d'una pantalla d'ordinador estan fetes de punts minúsculs de color o grisos, que s'anomenen píxels. La imatge de la pantalla és senzillament una representació visual de l'estat de part de la memòria de l'ordinador, que conté dades que representen el color o nivell gris de cada píxel de la imatge. Aquestes dues dades i, per tant, la imatge, es poden manipular com no es pot fer amb cap altre mitjà. Però un cop explorades, aquestes manipulacions es poden utilitzar com a base per a idees artístiques en altres mitjans, com per exemple la pintura. Vaig imaginar-me (de fet, ho vaig somiar) que en realitat el quadre estava fet de granets de sorra flotant en una finíssima capa d'aigua sostinguda verticalment, com si fos una peixera molt estreta. Suposem que el pes de cada granet de sorra depenqués del seu color. Aleshores, per efecte de la gravetat, la imatge s'aniria posant gradualment en el fons de l'aigua, amb què formaria un sediment i una mena d'"arqueologia" de la imatge. La imatge abandonaria gradualment el seu propi espai. És molt probable que es pogués crear un programa informàtic que simulés això amb una imatge sobre la pantalla, així com dibuixar (per mitjà d'un plòter, per exemple) els estadis en la davallada de la imatge. Es podria aplicar la tècnica en un sentit més general. Mai no podria haver tingut aquesta idea sense l'ordinador, però ara puc pintar quadres servint-me d'aquesta idea, però no pas de la màquina.

Quan s'utilitza un ordinador en art per aconseguir la interacció entre una persona i una altra o d'altres, és la gent i el que fan el que és important i interessant com a art, i no pas l'ordinador. La psicologia cognitiva d'aquesta "microinteracció" ha estat rarament considerada.

Durant els anys setanta i començament dels vuitanta es van fer moltes obres interessants sobre aspectes relacionats amb el modelatge i la simulació amb sistemes basats en el coneixement i per a "experts". L'art cibernètic es practicava des de molt abans. La majoria d'aquells que escriuen sobre l'art per ordinador ignoren aquestes obres i les seves implicacions. Però tot i així existeixen, i estan documentades i arxivades en centres com el Gordon Pask's Systems Research o el Royal College of Art de Londres, el Departament de Recerca en Disseny del qual va estar al capdavant de part d'aquestes obres. Existeix un corpus teòric i pràctic que és el resultat d'una mena de "recerca artística" que es va avançar uns vint anys al seu temps però que hi té molt a dir, i que conté molts i molts problemes per a l'art contemporani que han estat rarament abordats.

Si jo tinc vuit colors a l'ordinador i tu en tens setze milions, això no vol pas dir que tu siguis dos milions de vegades millor que jo com a artista. Però el cert és que molta gent es comporta com si aquest fos el cas.

Quan utilitzem un digitalitzador de vídeo per introduir, per exemple, un autoretrat a l'ordinador, els ordinadors més potents ho

poden fer trenta vegades en un segon. És com una fotografia instantània, o com una pel·lícula curta si se'n fa una sèrie. I això estableix una diferència. Però un ordinador més antic pot necessitar fins a vint segons per prendre una imatge. Durant aquest temps ens podem moure i crear així no solament distorsions, sinó també integrar vint segons de temps en un marc. El poder no és pas de l'ordinador, sinó del subjecte. Això és força diferent de la fotografia, i pot tenir moltes aplicacions. Ben aviat no existirà cap ordinador que sigui prou lent per permetre que això funcioni.

La realitat virtual és una experiència d'invenció de primer ordre. El bon art és una ficció de segon ordre, epistemològicament interessant o adequada. L'art pot incloure la realitat virtual i parlar-ne, però la realitat virtual no pot incloure l'art ni parlar-ne de cap manera significativa.

Donada una imatge sobre un paper, podem seleccionar-ne i manipular-ne parts espacialment: només podem parlar d'*aquesta* o d'*aquella* part; només podem aplicar color *aquí* o *allà*. Amb una imatge per ordinador, representada a la pantalla del monitor, podem seleccionar una zona de color i "escampar" aquesta selecció a totes les zones, o només a les zones veïnes, que són del mateix color, o quasi del mateix color, o més o menys del mateix color. Aquesta selecció no es pot fer, a mà. La part seleccionada es pot tractar llavors de qualsevol manera, utilitzant qualsevol tipus de filtre; es pot suprimir, distorsionar, fer en negatiu o qualsevol altra cosa. La pregunta de l'art postinformàtic seria, doncs, la següent: com hauria de ser l'equivalent manual d'això?

Les imatges fractals presentades com a art són extremament avorrides (com a art). Però és possible que el concepte de fractalitat tingui moltes coses per oferir a l'art. Les idees de complexitat i d'autosimilaritat es podrien utilitzar de moltes maneres. Però la representació visual de parts del conjunt "Mandelbrot", que se suposava que encoratjava la comprensió, en realitat, quan es presenta de manera altisonant com a creació artística, és mistificadora i inhibeix el coneixement.

La informació, com l'energia, ni es crea ni es destrueix. Però el coneixement, sí. La ciència, i l'art quan és bo, creen coneixement. Els ordinadors poden representar aquest coneixement de noves i sovint poderoses maneres. L'art postinformàtic aplica aquestes formes a problemes de l'art contemporani, i viceversa. Això exigeix una aproximació crítica, filosòfica, històrica, epistemològica, educativa i de conservació adequades. Com que això no es dona gairebé mai, caldrà la responsabilitat dels artistes, i probablement els millors crítics i d'altres també hauran de fer art. L'art postinformàtic mirarà de compartir aquestes responsabilitats amb l'"espectador" -convertit ara en participant-, no pas utilitzant la tecnologia, sinó les idees que en deriven o (per què no?) que hi ha codificades en els seus programes informàtics com a formes latents d'art.

Brian Reffin Smith