

Més enllà d'Art Futura

## ¿Literats analfabets? L'art del futur

La celebració d'Art Futura el passat abril ha obert les portes a un debat profund sobre l'aplicació de la cibernètica en el món de l'art. L'alteració que aquesta nova realitat implica, de moment, crea passions i incerteses.

**D**urant tres dies d'abril la fauna diversa que visitava *Informat 93* podia desviar la seva ruta i entrar en un certamen ambigu i agosserat anomenat *Art Futura*. A set anys del 2000 la tecnologia encara entra poc en l'àmbit d'interessos dels creadors. Alguns artistes senten una injustificable repulsió de naturalesa irracional per qualsevol pantalla. El discurs apocalíptic revisitat. D'altres es mostren cauts davant la dependència absoluta que les noves tecnologies provoquen en els seus usuaris. Davant la relativa pèrdua de control que implica la irrupció d'intermediaris cibernètics en l'acte creatiu. La majoria vol saber-ne més abans d'entrar-hi a fons.

William Latham deu concentrar bones dosis d'odi entre els seus col·legues britànics per la seva privilegiada condició d'artista resident a l'*IBM UK Scientific Centre* de Winchester. Les seves creacions giren entorn d'una obsessió darwiniana. Latham ha generat un programa informàtic capaç de reproduir en imatges el cicle vital de qualsevol criatura biològica: gènesi, creixement, reproducció i mort. La sofisticada aplicació de Latham basa el seu funcionament en quatre senzilles ordres: genera, muta, mata, acobla. Les sorprenents imatges resultants semblen extreïdes d'un documental televisiu sobre la vida dels primers mol·luscos. Pels seus films muts plana un to asèpticament biològic. La sensualitat innegable dels seus pseudo-mol·luscos mutats que reproduïen el cicle evolutiu en pocs segons és empeltada d'una transcendència feixuga que distància l'espectador. Malgrat l'erotisme brutal que contenen. Són imatges sense tensió. Criatures ahistòriques, aptes per a l'observació constant. Una evolució interminable. Latham mateix afirma que "la forma ideal d'exposar el meu treball seria un canal de TV de 24 hores que emetés sense interrupció l'evolució en la realitat



L'artista de performance australià Stelarc experimenta personalment els arriscats camins de l'art bionic.

virtual". Com la càmera fixa del badoc Andy Warhol. El punt de vista de Déu, observador passiu, després de l'esforç titànic de la gènesi.

Les creacions de Karl Sims són molt més narratives. Menys asèptiques. Llicenciat en Biologia al *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), actualment treballa d'investigador científic i artista resident en una empresa de nom orwellià: *Thinking Machines* (màquines que pensen). Les seves pel·lícules han fet la volta al món. Sims comparteix interessos amb Latham en l'àmbit bàsic de la reproducció virtual del cicle vital, però les seves aportacions exigeixen una nova actitud en el receptor: no n'hi ha prou d'esdevenir-ne observador fidel, cal ser-ne espectador. Treballa amb banda sonora (ha col·laborat amb Peter Gabriel) i sembla més preocu-

pat per l'adaptació de les seves històries a la sintaxi cinematogràfica. Si l'observació de la vida artificial generada per Latham ens remet a un univers biològic afí als documentals científics de la BBC, les ciberpel·lícules de Karl Sims ens situen en l'àmbit d'interessos del Kubrick de *2001 Odissea en l'espai*. Films construïts amb les inequívokes marques d'estil de la ficció.

### QÜESTIONS MORALES

Els ciberartistes encara es veuen empenyos a l'odiós exercici de l'autojustificació. Latham llança dards enverinats contra l'exèrcit enemic dels *unplugged*: "Em sembla irònic que algú pugui posar una aspiradora en un pedestal i dir-ne art, o que es col·loqui un cap de cabra en un recipient de vidre; tot i això, quan s'utilitza un ordinador per a crear art, la gent en qüestiona la definició". Latham aspira a aconseguir formes genuïnes i sense sentiment gràcies a l'ordinador. Parla de l'autoritat de les formes vives i esmenta les obres del polèmic fotògraf Mapplethorpe. Per moments el seu discurs allunya de l'artista tota la càrrega de la responsabilitat creativa; en fa un activista de la creació automàtica. Però Latham fa un gir de cent vuitanta graus quan entra en qüestions morals. Diu que la inexistència de la moral en l'àmbit informàtic (*sic*) li permet d'utilitzar tècniques subversives, com ara l'endogàmia, la reproducció asexual, les unions de progenitors múltiples -fins a deu, rebla-, la destrucció capriciosa de famílies senceres, l'ús de tècniques d'enginyeria genètica... L'eufòria divina del creador sense límits l'empeny a afirmar que "com més utilitzo la mutació genètica, la mort i l'endogàmia, més interessants resulten les formes escultorals que es manifesten". Les formes del mal. És clar que aquestes presumptes subversions queden desactivades per la virtualitat. Tot plegat



Peter Gabriel va protagonitzar un vídeo de Stephen R. Johnson anomenat *Steam* basat en la manipulació cibernètica d'imatges. Ja ha rebut 13 guardons de la MTV.

és una paròdia de les conflictives relacions de l'home amb la naturalesa. Latham no és pas artista resident a Auschwitz. Treballa a la IBM.

De totes maneres, el llindar resulta difícil. Una de les presències més inquietants a l'*Art Futura 93* va ser la de l'australià Stelarc. Es tracta d'un artista de *performance* que ha explorat visualment i amplificat acústicament el seu cos. Ha realitzat tres films interns del seu estómac, pulmons i còlon. Ha amplificat funcions corporals com les ones cerebrals, els batecs del cor, la circulació de la sang i els músculs. Duu un tercer braç, un mecanisme activat EMG, amb funció de pinça, capacitat d'aferrament, rotació del canell i un sistema tàctil d'interacció per aconseguir la sensació de tacte. S'ha sotmès a privacions sensorials i a situacions d'estrès físic, que inclouen una sèrie de 25 suspensions corporals amb insercions a la pell. Stelarc és un exemple precoç dels homes bionics imaginats en el si de l'anomenada ciència-ficció. Actualment prepara una escultura autoil·luminada que s'exhibirà a l'interior del seu estómac per a la *Fifth Australian Sculpture Triennial* de Melbourne. L'extrafolaria proposta de l'australià és una incipient temptativa d'unir dos dels vèrtexs del nou triangle que la tecnologia va introduint en l'esquema de la creació. El circenc Stelarc és l'home forçut que doblega l'halter fins a ajuntar-ne els extrems. Si la tecnologia és un intermediari que pot arraconar el paper del creador, ¿per què no fondre creador i intermediari en un coit perpetu? Els riscos, com en totes les associacions profundes, no són gens negligibles, però el camí resta obert.

#### LA SUPLANTACIÓ DEL CREADOR

La pregunta del milió de dòlars que tant Karl Sims com William Latham van dei-

xar sense resposta en el col·loqui de Barcelona és digna d'una classe de pre-escolar l'endemà de Reis. En paraules de Latham: "¿permeto a altres persones d'utilitzar el meu programa informàtic per tal que formin les seves pròpies escultures?" Karl Sims ja ha experimentat què significa deixar els seus programes a l'abast d'altres. Al Centre George Pompidou de París, els visitants d'una exposició en què Sims intervenia podien generar noves imatges amb el *software* dissenyat pel nord-americà. El programa és força senzill. Qualsevol imatge generada per ordinador es basa en un sofisticat algoritme informàtic que Sims anomena "genotip" (com el DNA). La representació virtual d'aquesta complexa fórmula és la imatge que veiem. Sims l'anomena "fenotip" (com qualsevol organisme). A partir d'una imatge, el programa genera

en poques dècimes de segon una descendència de vint fenotips diferents. L'usuari aleshores en tria una i el procés es repeteix, sempre de vint en vint. En pocs minuts el programa haurà generat centenars de generacions, totes descendents de la primera imatge, però serà realment difícil d'establir la genealogia/etimologia de la forma resultant. A més, cap usuari (ni el mateix pare de la criatura), no té cap necessitat d'entendre la relació directa entre genotip i fenotip. Sims va confessar que els algoritmes que el programa relaciona amb cada

imatge li semblaven un complet enigma. L'humà es limita a triar entre les opcions que genera la màquina. La creació esdevé, més clarament que mai, un acte de selecció.

William Latham compara la seva activitat artística amb la tasca d'un jardiner. Després de l'etapa ben definida que representà la gènesi del seu programa (els set dies bíblics de la creació), l'artista es limita a prendre cura del jardí que li creix al voltant. Les seves reticències a permetre la manipulació intensiva del seu programa són comprensibles. Qualsevol humà mínimament sensible podria obtenir rendiments paral·lels als que obté el britànic a partir de la mera combinació dels comandaments "genera, muta, mata, acobla". Però Latham sap que el seu monopoli no serà etern. Els programes informàtics tendeixen a la circulació. Les noves tecnologies van en detriment de l'opacitat. Qualsevol temptativa críptica duu associat un revers transparent.

La incipient aparició del ciberart ens retorna a aquella fase de la infantesa en què tot surt dels nostres llavis en format interrogatiu: ¿Les fascinants imatges generades aleatòriament per ordinador són peces d'art? ¿Quin és el seu mitjà per arribar al receptor: els museus, les televisions, els ordinadors personals? ¿És un artista qui dissenya el programa informàtic? ¿Ho és l'usuari que n'extreu noves imatges amb facilitat sense entendre com? ¿Es faran programes que permetin als analfabets de fer bells poemes en totes les llengües del món a partir

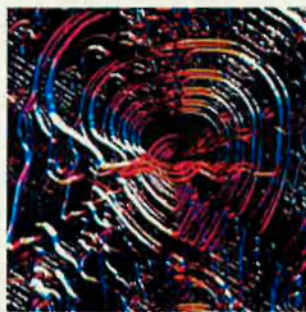
de les derivacions etimològiques d'un mot inicial? ¿Un analfabet del llenguatge iconogràfic, pot crear obres d'art gràcies a aquests programes? ¿Un analfabet dels

llenguatges informàtics, pot crear cap programa d'ordinador? ¿On hi ha més bellesa, en el genotip -l'algoritme enigmàtic- o en el fenotip -la imatge resultant-? ¿Es comercialitzaran aviat programes com els que usen Sims i Latham en el mercat dels videojocs? ¿I això, implicarà la mort del ciberart o bé la seva absoluta democratització?

Màrius Serra



Les imatges generades per l'artista britànic William Latham ens remeten a un univers incipient de formes protozoiques.



Els programes de tractament de dades 3D en paral·lel per a diversos sistemes gràfics que ha creat Karl Sims permeten la gènesi constant de grups de vint descendents.