

EL TALLER DEL ARTISTA: UN LABORATORIO

Por Jürgen Claus

Apenas queda clausurada la primera exposición de arte *Documenta* de 1956 en Kassel, cuando se instala en Alemania el primer ordenador electrónico, que ocupa una sala entera. El presidente del consejo directivo de un gran consorcio de maquinaria electrónica estimó las futuras perspectivas de venta en unas veinte unidades. ¿Y los artistas? ¿También ellos se equivocaron de forma tan rotunda? ¿Estimaron también en aquel entonces tan erróneamente el porvenir y las posibilidades futuras de la computadora? El hecho es que Ben Laposky comenzó ya en 1950 a producir en los E. U. dibujos y grabados con auxilio de calculadoras y aparatos electrónicos, precursores de la posterior producción gráfica mediante ordenadores, que dominó —lamentablemente durante un tiempo demasiado largo— la discusión sobre los ordenadores electrónicos y el arte. Hecho, sin duda, comprensible entonces, pero ¿y hoy? Nuestras ideas sobre el arte por medio de los ordenadores necesitan ser revisadas totalmente. Dicho en términos concretos: la discusión en torno al producto gráfico del ordenador, que dura ya más de dos décadas, y que antes se concentró sobre el resultado del dibujo impreso, mientras que hoy lo hace sobre los signos gráficos de la pantalla electrónica, ha deformado nuestras miradas para otros campos del uso y aplicación de las computadoras en el taller del artista. Hoy nos suena casi a caricatura un texto de 1970 del autor inglés Alan Mark France: “Mi relación con el ordenador en la producción de dibujos que proporcionan diversión es la propia de una persona perezosa. Yo me limito a programar el ordenador con algunas figuras, que elijo sin excesivos esfuerzos. Y el programa y la máquina se encargan de la faena pesada, hasta que aparece el dibujo ter-

minado." La computadora como "burro de carga" electrónico es algo que dejó de funcionar cuando a comienzos de los años setenta se planteó, en el seno del arte, la cuestión de la importancia del entorno. El ordenador perdió importancia para el artista en cuanto medio de elaboración y expresión gráficas. Por el contrario, se ampliaron los campos en los que se introdujo una tecnología actual en el arte también ampliado. Los medios de comunicación tales como la televisión, el video, el rayo láser, la holografía y el ordenador han ejercido influencia sobre las artes plásticas y, a la inversa, los artistas plásticos han influido asimismo sobre el desarrollo y sobre el empleo creativo de dichos medios. Característico de la situación de los años ochenta es una verdadera explosión de los medios técnicos de comunicación y una escala cada vez más rica de productos de arte creados mediante ellos, aunque dicha escala no sea tomada aún en consideración en todo su valor. En el terreno del arte se ofrecen cinco grupos temáticos en los que la máquina ha logrado el acceso al taller, dando por sentado que hoy día se entiende por taller el laboratorio, algo ampliado, del artista. Ahí está, por una parte, la obra de arte ambiental, en la que está incorporado el mando electrónico de procesos muy complejos. Tras de la inicial utilización en ámbitos cerrados se pasó muy pronto al entorno urbano, trazando gráficas lumínicas incorpóreas a través de grandes distancias. El empleo de ordenadores electrónicos vino a ampliar las posibilidades. Muchas demostraciones con rayos láser, obras de artistas como Horst H. Baumann, Dani Karavan o Paul Earls, incorporan hoy los microprocesadores; esto es, unidades centrales de un ordenador concentradas en un único *chip*, para descodificar programas antes elaborados. La tecnología de los ordenadores ha descubierto y conquistado aquí dimensiones configuradoras totalmente nuevas: dibujos abstractos o figurativos de carácter inmaterial son incluidos ahora, lo mismo que textos íntegros, en las proyecciones con rayos láser. Un segundo campo temático resulta de lo que se designa —también en el terreno de las artes plásticas— como fenómenos o eventos de telecomunicación. Se trata de puentes electrónicos, tendidos por lo general con material visual y que pueden originar diálogos entre artistas en diversos centros, ciudades e incluso continentes. El ordenador es empleado aquí, en parte, de forma directa, para expresar una idea gráfica y para facilitar la coordinación. "Si pudiera persuadirse a los hombres de que el arte es una ciencia exacta que nos dice de antemano cómo podemos dominar y controlar las re-

percusiones psíquicas y sociales de la técnica verdadera, ¿no se volverían todos artistas? ¿O no comenzarían a caso a trasladar nuevas formas artísticas a los mapas de orientación de la sociedad? Me gustaría saber lo que pasaría si se viese de repente el arte como lo que es en realidad; esto es, una información precisa sobre cómo hay que transformar la propia psique para poder parar el golpe de nuestras aptitudes ampliadas." Quien desearía saber tal cosa es un canadiense que dirigió en Toronto el *Center for Culture and Technology*: Marshall McLuhan. Algunos de los nuevos medios técnicos —a ellos pertenece el disco video— no serán nunca investigados por la brillante inteligencia de McLuhan. El disco video, que ocupa el tercer ámbito temático del arte y los ordenadores, es en realidad un rezago en el mundo de los medios técnicos de comunicación. Pero a cambio posee la sutileza y refinamiento de algunos brotes tardíos. Más aún: ha trastornado por completo la jerarquía de los medios técnicos. ¿Es el disco video, que reúne en sí elementos del libro, del film, del video y de los medios audiovisuales y que además —y aquí alcanza toda su importancia el ordenador— puede ser utilizado en forma interactiva; es el disco, repito, un medio cálido o frío, lo mismo que —en la definición de McLuhan— la radio o el cine son medios cálidos, mientras que el teléfono o la televisión son medios fríos? El disco video puede ser utilizado como puro instrumento de registro y almacenamiento, por ejemplo para películas o para óperas; pero puede exigir también, como por ejemplo en el campo de la enseñanza y para las artes plásticas, en calidad de medio interactivo —esto es, conectado a un ordenador— una participación, selección e intervención muy personal. En todo caso, los artistas se han servido ya de las posibilidades interactivas del video y algunos las han presentado ya en exposiciones internacionales. Como cuarto campo temático entran ahora en juego las esculturas cibernéticas. Se trata de esculturas que responden a preguntas, que exigen la participación activa del contemplador y hacen de éste un participante. Ello puede ocurrir, por ejemplo,

mediante reacciones —dirigidas por
 un ordenador— frente a sonidos, luces,
 sombras, frente al hecho de cruzar o andar
 por una habitación o mediante la inclusión de
 fuerzas naturales, como el viento, la luz o el mag-
 netismo. En sentido estricto, las esculturas cibernéticas
 trabajan con métodos y procesos de carácter electrónico.
 Un ejemplo actual de ámbito cibernético es el que ofrece el
 austriaco Bernhard Leitner desde 1982 con su sala sonora, mon-
 tada para la universidad técnica de Berlín. La tecnología de los orde-
 nadores que emplea Leitner hace posible utilizar el sonido como material
 escultórico. Todo el ámbito sonoro se convierte en instrumento, con el que
 se montan ámbitos sonoros individuales. Es posible incorporar simultáneamente
 hasta cuatro pistas sonoras a un programa espacial, paralelas o espacialmente
 separadas. De este modo se alabea por ejemplo un acorde escalonado de cuatro
 fragmentos sonoros: cuatro sonidos inician simultáneamente el alabeado,
 tres de ellos avanzan sólo hasta el punto previamente fijado de la bó-
 veda, y un único sonido cierra el alabeo. Puede muy bien defen-
 derse la opinión de que el arte gráfico mediante ordenadores
 —el quinto campo temático— debería ser incluido en los
 planes de estudio de las escuelas de arquitectura o de
 diseño industrial como una especie de curso básico
 actual sobre la Bauhaus. Incorporar la gráfica
 de los ordenadores al terreno del llamado arte
 libre es cosa ya más ardua. De hecho, la
 gráfica científica hecha mediante or-
 denadores va en cierto modo por
 delante de las artes plásticas
 por cuanto que ha logrado
 producir "imágenes"
 hasta ahora invis-
 ibles, como por
 ejemplo del
 aura térmica
 que rodea al cuerpo
 humano, del estado
 biológico y geográfico de la
 superficie de la Tierra y otras
 muchas, basadas en estados pura-
 mente energéticos. Sin embargo, las
 artes plásticas están vinculadas hoy como
 antes a la energía psíquica del productor, y
 ésta no necesita imprescindiblemente el rodeo a
 través de la manifestación instrumental, porque se
 expresa de manera indirecta e inmediata en el trazo del
 pincel o en la caligrafía gráfica. En el ámbito del arte surge
 hoy en medida creciente, junto al producto acabado, el proceso,
 la información, lo inmaterial. En los ámbitos así configurados,
 la creación artística analógica se unirá con la creación digital, esto
 es, con la fragmentación en elementos o números no continuos y extre-
 madamente pequeños. ♦