

VI. Transformacions en el camp de l'art

1. La representació de l'artista digital

Es parla sovint del treball col·lectiu com a paradigmàtic de la creació¹ en el camp de l'art digital. Tanmateix, la representació tradicional de l'artista està basada en la idea d'una activitat viscuda en la singularitat on, en la solitud del taller, el creador realitza i plasma els seus pensaments. L'obra, en la concepció tradicional, seria l'emanació de la pròpia personalitat de l'autor.

Cal recordar, tanmateix, que la noció d'artista no ha existit sempre, i que actualment no és present en tots els països (en algunes cultures, com ara a Bali, el mot artista no figura al diccionari²). Les representacions de l'artista han variat molt al llarg dels segles. De l'artista-enginyer del Renaixement a l'artista quasi-déu de l'actualitat, les representacions són diverses i van de l'artista burgès del segle XIX al geni, a l'incomprès o al maleït, passant pel mundà, etc., o per una barreja d'aquestes nocions. Hom pot notar que l'evolució general ha tendit cap a una individualització sempre més accentuada de la representació de la funció.

Un problema es planteja quan es parla d'art informàtic: l'artista, si vol ser l'únic creador de l'obra, haurà de ser igualment informàtic, pel cap baix si vol tractar de tu a tu amb el maquinari i el programari. Com casar l'ús d'una tecnologia que demana diverses competències i que pot anar fins el professionalisme, amb la representació actual de l'artista plàstic? El reconeixement pel món de l'art informàtic de la importància de la tècnica ha provocat la reactivació del model de l'artista-enginyer. El territori comú a l'art i a la ciència que són les imatges de síntesi ha donat naixement a l'investigador-artista.

Un ordinador és alhora una màquina d'escriure, un telèfon, un fax, un aparell fotogràfic, una obertura a la xarxa... És igualment una formidable eina d'integració de paraules, imatges i sons. Provocarà això temptatives artístiques d'integració d'aquests diferents modes d'expressió? Aquesta integració es farà a nivell del productor o només a nivell de l'obra? La coexistència dels mots, de les imatges i dels sons existeix ja en els camps de l'òpera, del cinema, del vídeo, però és sobretot el fet d'una divisió del

¹ David Casacuberta (2003), *Creación colectiva : en Internet el creador es el público*. Barcelona. Gedisa.

² Informació citada per Jaccard-Beugnet (2003), *L'artiste et l'ordinateur*. París. L'Harmattan, pàg. 205.

treball entre diferents col·laboradors especialitzats. A diferència del cinema, el món de la informàtica posseeix un important generador d'unicitat: l'ordinador. Aquesta unicitat de l'eina provoca l'aparició d'una unicitat del creador, que seria alhora productor en els tres camps d'expressió que són les arts plàstiques, l'escriptura i la música?

Actualment, els diferents modes d'expressió, en el camp de l'art, estan separats. Se és escriptor, plàstic o músic, rarament dues funcions s'ajunten en un mateix individu. Els llocs de consagració d'aquestes categories artístiques són molt diferents, com ho són la fira del Llibre o la fira Internacional d'Art Contemporani. Els llocs de venda, també: llibreria o galeria. Actualment, però, les llibreries són sovint igualment llocs de comercialització dels suports musicals i vídeo. Les revistes d'art no es confonen amb les revistes literàries, les crítiques són especialitzades en un dels tres modes d'expressió. Des de la invenció de l'escriptura lineal amb la seva conseqüència evident, la separació dels mots i de les imatges, les relacions entre aquests dos modes d'expressió han anat variant al llarg dels segles. Però aquesta separació s'ha vist sovint com una rivalitat i, a l'era audiovisual alguns ja parlen de la revenja de la imatge.

Diferents ciències estudien els mots, les imatges i els sons, quasi sempre de forma separada i, per tant, separadora, amb diverses aproximacions inscrites en els seus camps d'especialitat. Aquest simple fet de tractar un o altre dels temes els separa inevitablement i els constitueix com a conceptes, com a categories de pensament, diferents. Tot i la separació existent entre aquests tres camps, s'han dut a terme temptatives artístiques per a reconciliar-los. El segle XX ha vist com s'han produït diverses experiències, des dels cal·ligrammes d'Apollinaire a les obres dadaistes i surrealistes, que unien el que és pictòric i el que és verbal. L'art conceptual ha aprofundit en les relacions i les hibridacions que poden existir entre els diferents tipus de signes.

L'ordinador, eina que permet integrar les paraules, les imatges i els sons, permetrà als artistes que l'utilitzin esdevenir artistes productors d'obres mixtes o bé prosseguiran el seu treball en la seva especialitat? L'ordinador està programat amb un llenguatge lògico-matemàtic que té el seu propi alfabet, el seu propi vocabulari i la seva pròpia gramàtica. Aquest llenguatge informàtic permet programar, entre altres coses, imatges. Contràriament al que se sol dir, això no és nou. Formes simples o complexes i espais organitzats han pogut ésser creats sempre amb fórmules matemàtiques. L'única novetat resideix en l'amplitud i l'automatització del fenomen. Efectivament, l'ordinador permet gestionar i processar grans quantitats de càlculs i produir, en alguns casos en

temps real, els elements sol·licitats per a la constitució d'imatges cada cop més complexes. L'artista que programa ell mateix les seves creacions ha, doncs, d'escriure-les. Aquesta escriptura és molt específica. El projecte ha d'estar completament i rigorosament formalitzat prenent la forma d'un text sintàcticament correcte destinat a ser interpretat per la màquina. "L'ús de l'ordinador com a eina de creació exigeix que siguin totalment delimitats els processos. És aquest l'objecte d'una simulació que consisteix en l'elaboració d'un model que expressi, en termes lògics, les condicions d'existència i d'interacció dels diversos processos. La fase següent serà una concreció del model amb l'objectiu de fer-lo operatiu: es tracta d'escriure un programa en llenguatge informàtic que és la sèrie d'instruccions que haurà de seguir la màquina per a fer funcionar el model. Paral·lelament, caldrà definir estructures de dades que explicitaran l'organització, en memòria, de les dades sobre les quals treballarà el programa. La fase següent, que és la dels tests i la posada a punt, és una mica l'equivalent del treball de tocs i retocs del pintor. [...] Els diferents nivells de descripció: el nivell més elemental és la codificació de la imatge digital en el processador gràfic: conjunt d'informacions que mesuren per exemple les intensitats lluminoses (o dels colors) de cada píxel. Aquesta estructura lineal, que es presta bé a l'afixació sobre la pantalla és, per contra, per aquell que no hi veu més que una col·lecció de números, el grau zero de la descripció. Al nivell més alt s'hi troba el model. Entre aquests dos extrems existeix tota una jerarquia de descripcions que expliciten de manera cada cop més concreta el procés de generació de la imatge. [...] Per a la màquina, el conjunt de les operacions que se li demana d'efectuar està totalment desproveït de significació [...]. Tot l'art de la programació consisteix justament a desenvolupar en paral·lel una escriptura per a la màquina (programa) i una interpretació per a l'home (semàntica) de manera coherent. És així que a una forma gràfica haurà de correspondre una descripció apropiada en l'estructura de les dades associada de manera que una manipulació d'una es tradueixi en una modificació adient de l'altra. Tot serà, doncs, una qüestió de descripció, per tant de llenguatge i de nivells, per tant de traducció d'un llenguatge en un altre. El conjunt serà concebut de tal manera que un dels nivells descriu la comunicació humà-màquina de manera tan flexible, transparent i interactiva com possible".³

Com es pot veure en les explicacions donades per Michel Bret sobre els processos d'escriptura d'una imatge informàtica, el creador efectua una traducció del registre del que és pictòric al del que és lògic i verbal. El programador ha d'escriure la(es) seva(es)

³ Michel Bret (1988), *Imatges de síntesi*. París. Dunod Informatique, pàgs. 48-50

imatge(s) sota la forma d'una fragmentació complexa i lògica de les operacions a efectuar per a produir-la(es) i modelar-la(es). Ha igualment de descriure, o millor escriure –codificar com es diu en llenguatge informàtic– tots els detalls dels procediments. Es tracta, doncs, d'una mena de traducció, no d'una llengua a una altra, sinó d'un sistema de pensament: el pensament figuratiu, a un altre, el pensament verbal, o a dos si s'hi afegeix el pensament matemàtic. El creador d'imatges informàtiques que programa ell mateix, ha de crear passarel·les entre dos camps diferents del cognitiu, traduint i retraduint l'un a l'altre en els dos sentits. Esdevé, doncs, un especialista del pas d'un camp de pensament a un altre, una mena de traductor del cognitiu, i esdevé igualment un traductor creador de formes potencials (en termes de processos, de construcció i d'accions) de les quals només n'actualitza una ínfima part sota la forma de traces gràfiques visibles. És, doncs, la creació del programa on resideix l'acte creador, no sent l'obra més que una possibilitat realitzada, entre una infinitat d'altres possibles.

El que podria ser el més característic de l'artista digital sembla reactivar el model renaixentista de l'artista-enginyer, model que reuneix en una sola i mateixa persona al plàstic i a l'informàtic, que és alhora un investigador-enginyer. I sembla que són les persones que provenen del camp de la informàtica les que estan més interessades en aquest model d'artista-enginyer-investigador. Les persones d'origen “belles arts” són les que semblen practicar la divisió del treball, obligades a buscar competències en camps que no dominen massa. Això, tanmateix, podria canviar, amb la constitució de formacions que tendeixin cada cop més al mestissatge, produint creadors que posseïxin competències artístiques i tècniques suficients.

Ens trobem, doncs, en presència d'una doble tensió. La primera es manifesta entre dos universos socials: el de l'art i el de la informàtica, la segona entre un procés d'integració en un camp social i un procés de creació d'un nou camp, amb les conseqüències que se'n deriven, és a dir la presència a la vegada de les característiques de l'una i l'altra d'aquestes evolucions. Sembla, en conseqüència, que la teoria de la pràctica de Pierre Bourdieu [pràctica = (habitus x capital) + camp] no pugui explicar totalment les pràctiques dels artistes per ordinador, i que les cadenes d'interacció, principi de funcionament dels móns de Howard Becker, tampoc.

Per analitzar tot el que es mou al voltant de l'art digital necessitem conceptes que facin intervenir la noció de compromís, de mestissatge, d'hibridació, de xarxa. La noció d'interdependència de Norbert Hélias seria potser més apropiada, en el sentit que

sobreentén una dependència recíproca dels individus en un espai social, dependència presa en el sentit d'interacció, el conjunt de les quals pot ser la font de canvis en aquests mateixos individus. Existeix, doncs, en l'art digital una presència evident dels dos móns constitutius i una tensió entre ells.

Al llarg de la història una tendència a la unicitat del model de funcionament social ha existit sempre en el món de l'art, i això fins i tot si s'han donat encavalcaments en el moment dels pas d'un model a l'altre. Aquests models han estat, cronològicament, el de la Corporació, el de l'Acadèmia, seguit pel dispensat per les escoles d'art. Des de fa més de vint anys aquest funcionament ha basculat amb l'entrada de la universitat en la formació de l'art. En l'art digital s'accentua aquest fenomen, perquè existeix una multiplicació dels llocs de formació, com hi ha igualment una multiplicació dels llocs d'exposició, multiplicació de les possibilitats de creació, amb la co-presència de les estructures específiques de l'art a les que s'hi afegeixen algunes de les de la informàtica, tot el necessari per a la creació d'estructures noves.

Hem també remarcat que els creadors tenen tendència a fer servir un gran nombre d'aquestes possibilitats, cosa que multiplica els models i les experiències individuals. S'arriba, doncs, a una accentuació de la dissolució del model "belles arts" que era la base de l'educació en la vida d'artista, i a una pluralització de les experiències, que individualitza molt les trajectòries de vida. Aquesta pluralització és accentuada pel nomadisme internacional d'alguns artistes. No estem ja en presència d'un grup social homogeni en els seus comportaments i les seves maneres de pensar, sinó que ens l'hem de veure amb individus que poden, tot dient-se artistes, tenir representacions molt diferents de la seva funció d'artistes.

És igualment en l'individu on conflueixen els dos móns originals de l'art per ordinador, quan els creadors demostren les competències i són reconeguts alhora en el camp de l'art i en el camp de la informàtica (és el cas dels més reconeguts i valorats). I és potser en aquesta hibridació de competències en el sí d'un mateix individu, i en les conseqüències que se'n deriven, on cal cercar la presència d'una nova representació de l'artista, encara que no sigui més que una reactivació de la de l'artista enginyer del Renaixement.

El caràcter equívoc de l'artista per ordinador està accentuat per dos fenòmens més: la confusió dels papers i l'acumulació de poders. És freqüent trobar creadors que són alhora productors de discurs sobre les obres, que elaboren les eines necessàries per a

la creació (programaris), que són formadors, dissenyadors d'exposicions; poden, alhora, formar part d'una empresa i intervenir en el mercat...

Per la forta presència de la informàtica, el creador d'art per ordinador experimenta la tendència globalitzant d'aquesta tecnologia, que busca sobretot integrar. A més, el reemplaçament d'un model global per la juxtaposició de múltiples experiències individuals, la interferència de nombrosos universos socials –els de l'art contemporani, de la informàtica, del polític, de l'educació, etc.– fan que la imatge d'aquest tipus d'artista no sigui molt clara.

Fora de les manifestacions específiques a la indústria de la informàtica gràfica com *Imagina*, l'artista per ordinador representa una funció minoritària, entre totes les que són valorades en aquest tipus de manifestació. Voreja d'ençà d'aquests esdeveniments tot el que la informàtica gràfica compta de productors, d'usuaris, d'especialistes. Contràriament al món de l'art, que el valora en aquests esdeveniments específics, està aquí reintegrat en el món de la informàtica, món que té tendència a confondre's amb el món comú, pel fet que aquesta tecnologia té una propensió a penetrar en totes les fases d'activitats de les nostres societats. I si no s'integra en el camp de la informàtica, aquesta forma de creació pot ser-ho en altres camps, per exemple pel que fa als ajuts d'Europa al programa Media II, on l'art digital està integrat en un sistema global d'ajut al multimèdia. A més, la implicació dels artistes en les empreses és una altra modalitat de reintegració en el món comú. I el fet de poder obtenir ingressos regulars d'una empresa fa desaparèixer igualment una de les característiques de la vida d'artista: la presa de risc pel que fa als mitjans de subsistència.

També existeixen d'altres causes que expliquen aquesta tendència a la confusió de la imatge de l'artista per ordinador. Una seria l'existència de col·lectius en aquesta forma d'art⁴. Ja sigui a nivell de producció, amb les diverses realitzacions del col·lectiu al sí dels centres de creació d'arts tecnològiques, o a nivell de recepció, amb les possibilitats de la interactivitat aportades per la tecnologia, el col·lectiu opera fortament amb el seu corollari, la tendència a la reintegració de l'artista en el grup, i la disminució de la seva aura personal.

⁴ En l'annex sobre artistes i obres, es poden trobar 89 noms de col·lectius. Veure, també, http://cv.uoc.edu/~04_999_01_u07/links.html

L'artista per ordinador sovint és un universitari⁵. Aquesta aparició de la universitat en el món de l'art fa desaparèixer la racionalització del fracàs escolar, que era una de les especificitats del model de l'artista, i la reemplaça per una obligació d'èxit escolar, única possibilitat d'evolucionar en el curriculum universitari.

Es podria afegir que l'artista per ordinador és, a més, un professional de la informàtica gràfica i en aquest sentit, les seves competències són les mateixes que les dels professionals de les imatges digitals del cinema o de l'animació. És, doncs, de vegades, difícil de desmarcar-se'n, si tenim en compte, també, que sovint treballa en empreses de creació gràfica, que proveeixen treballs de vegades molt allunyats de la creació artística.

L'estatut oficial de l'artista per ordinador no serveix tampoc per a clarificar la situació, perquè davant dels organismes socials pot ser considerat com a escriptor, informàtic o artista plàstic.

Els elements que acabem de citar contribueixen a una desautonomització de la funció de l'artista, que esdevé un ciutadà com els altres, que exposa en llocs pluridisciplinars, que participa en accions i creacions en les quals no és l'únic autor... O més aviat es tracta de la pretensió de l'artista a voler jugar un paper global en la societat? És en aquesta darrera perspectiva on s'han d'incloure els activistes.

La qüestió de l'ús que es fa de l'ordinador per a fer art ens porta igualment a la qüestió de les dones artistes. Philippe Breton remarcava, el 1990, que en el món de la informàtica, com més ens apropem al nucli central, menys dones s'hi troben. Hi ha poques dones apassionades entre els programadors apassionats perquè, com se sol dir, les dones farien un ús més racional i utilitari d'aquestes eines. Segons ell, la dona es situaria més aviat de la banda de l'eina i l'home més aviat de la banda de la màquina. Sherry Turkle ens dóna un testimoni que prové d'un fanàtic de la programació: "Els programes són com parcel·les del meu esperit [...] els homes no poden tenir fills, és per això que miren de tenir-ne per l'intermediari de la màquina. Les dones no tenen necessitat de l'ordinador, poden tenir els fills d'una altra manera".⁶

⁵ En l'annex que recull les dades més importants dels curricula dels artistes s'hi pot veure la seva titulació universitària i estudis de mestratges

⁶ Sherry Turkle (1997), *La vida en la pantalla*. Barcelona. Paidós Ibérica, pàg. 117

Pel que fa al món de l'art, el handicap de les dones artistes ha estat estudiat per Raymonde Moulin que posa de manifest dues grans característiques: no existeix per a les dones, discriminació a l'entrada de la carrera artística, però les possibilitats d'èxit a un nivell alt són molt més dèbils per a elles que per als homes. Annick Jaccard-Beugnet calcula en un 27 % la proporció de dones que exerceixen en l'art informàtic, proporció idèntica al de les dones artistes en general. No hi hauria, doncs, discriminació en relació a l'eina utilitzada. Les dades que hem obtingut en el nostre treball de camp són força similars a aquestes. Dels 201 net.artistes, les obres dels quals han estat comentades en aquest treball, el 67 % són homes i el 33 % dones (proporció que s'inverteix si es tenen només en consideració les obres de netliteratura, com els hipertextos en línia o la poesia animada); la proporció, tanmateix, és força diferent quan estudiem les instal·lacions interactives, ja que d'un total de 70 artistes estudiats, un 77 % són homes contra un 23 % de dones. És més difícil d'avaluar el nombre de dones que hagin assolit nivells alts d'èxit. És evident, tanmateix, que algunes de les dones que practiquen l'art per ordinador arriben a nivells alts i són tan cèlebres com els homes, com Cécile Le Prado, Monique Nahas, Christa Sommerer, Agnes Hegedüs, Char Davies, Olia Lialina, Natalie Bookchin, Cynthia Bet, Annie Abrahams, Caitlin Fisher, Judy Malloy, Victoria Vesna, Eva Wohlgenuth, Susanne Berkenheger...

2. Mode de producció, distribució i recepció de les imatges digitals

En el món de les arts tecnològiques, si el taller –sortit de les tradicions artesanals i artístiques–, i el laboratori –sortit de les tradicions científiques i tècniques–, són formes de reagrupament existents, una altra forma de reagrupament dels individus s'ha constituït, original i específica, per a l'art digital. Són centres d'un gènere nou que no són ni tallers ni laboratoris però que tenen una mica dels dos i hi afegixen noves funcions. Es tracta de centres que reagrupen les funcions de recerca i creació, de transmissió dels sabers, de producció i de comercialització de les obres. En aquests centres, els creadors del camp de l'art digital hi poden trobar els recursos necessaris, materials, personals i financers. Són llocs on es posen en sinèrgia diversos móns: el món de la inspiració, el món mercantil i el món industrial. En són exemples prou coneguts el ZKM⁷ (*Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe*), l'Institut Universitari de l'Audiovisual⁸ de la Universitat Pompeu Fabra, el MECAD⁹ (Media

⁷ Seu del ZKM, <http://www.zkm.de/>

⁸ Seu de l'Institut Universitari de l'Audiovisual de la Universitat Pompeu Fabra, <http://www.iua.upf.es/>

Centre d'Art i disseny), o el Centre International de Création Vidéo Pierre Schaeffer (C.I.C.V.) d'Hérimoncourt.

Els reagrupaments d'individus al voltant d'una mateixa tècnica semblen haver existit sempre. Ja André Leroi-Gourhan assenyalava l'existència de tallers de fabricació d'eines de sílex entre els neandertals. Durant l'època de l'artesanat, els artesans s'agrupaven en gremis i tallers. El món de la ciència crea una forma d'agrupament que li és pròpia, el laboratori. Podríem utilitzar el concepte de "densitat social" de Durkheim, que designa el caràcter dinàmic de les concentracions quantitatives o demogràfiques aplegades en un mateix espai tancat, per a explicar les conseqüències d'aquests reagrupaments. Segons Durkheim, en resulta un canvi qualitatiu de les relacions humanes, que faria emergir una consciència col·lectiva.

Tot i que continuaran fent servir el model de taller, els artistes el faran evolucionar a partir del moment en què les representacions de l'artesà i de l'artista es separaran, és a dir, des del segle XV a Itàlia. A l'edat mitjana, els pintors i escultors estaven agrupats al sí de tallers, eren considerats com artesans, de vegades menys reconeguts que d'altres oficis, com els orfebres. A partir del moment en el que la representació de l'artista es configura, esdevindrà aquell al que s'admira pel seu talent, del qui es compren les obres per plaer, que pot fer-se un nom i una cotització, el taller esdevindrà el lloc on el mestre dispensarà el seu saber d'artista, el lloc on les seves obres poden ser vistes en primer lloc, lloc mític on té lloc el misteri de la creació. No és fins a èpoques molt recents que el taller esdevé el lloc on només hi treballa un artista. El taller és el lloc on es reunien els artistes, però representa igualment el grup que treballa en aquest lloc. Les persones que reuneix no tenen totes la mateixa posició jeràrquica ni les mateixes funcions. La creació col·lectiva hi és practicada, però el mestre és l'únic reconegut i qui signa les obres (el cas de Rubens és prou conegut).

Si el taller és el mode de reagrupament de l'art i de l'artesanat, el laboratori ho és del món de la ciència i de la tècnica. Des que aquestes dues especialitats han entrat en el camp de l'art, amb l'art digital, el laboratori ha esdevingut, també, un lloc de creació artística en algunes universitats i centres de recerca. El creador treballa ara envoltat d'ordinadors, en un espai on es barregen les unitats centrals, les pantalles i el fils de connexió. Com el taller, el laboratori aplega diverses persones que poden comunicar-se i influir-se mútuament. Però el mode laboratori era insuficient per incomplet. Els llocs de recerca i de creació de tipus laboratori existeixen sempre en el sí d'estructures

⁹ Seu del Mecad, Media Centre d'Art i Disseny, <http://www.mecad.org/>

tradicionals com les universitats i les estructures públiques de recerca, però a finals dels anys 80 i, sobretot, a inicis dels 90 apareixeran centres d'un gènere nou, uns llocs intermediaris que designen un lloc on s'hi aplega la tecnologia necessària amb un objectiu precís, però que impliquen igualment la idea de la reunió en un mateix espai de diverses competències. Als exemples citats més a munt s'hi podria afegir *Le Cube* d'Issy-les-Moulineaux, creat el 2001, dedicat a la creació digital, animat per l'associació ART3000, creada el 1988, *L'Atelier Brouillard Précis* de Marsella que gestiona un taller de creació d'imatges de síntesi 3D animades, el *Laboratoire d'Artifices* a Saint-Denis, secció de recerca prèvia a l'exposició *Artifices*, obert el 1993 a la universitat de París VIII, el *Métafort* d'Aubervilliers, l'*Studio National des Arts Contemporains* de Le Fresnoy... Aquests diversos centres reuneixen en un mateix espai la recerca i l'ensenyament, hi associen la preocupació per la innovació, tenen un objectiu de producció, encara que es tracti d'obres de creació.

Pel que fa al finançament d'aquestes estructures productives, la primera consideració que es pot fer és l'extrema dependència de les institucions. Amb pocs ingressos propis és l'Estat i les institucions polítiques territorials les que forneixen la quasi-totalitat del pressupost. Exemples com les dificultats d'ART3000, que dos cops ha hagut d'acomiar als seus assalariats, mostren la fragilitat deguda a aquesta dependència institucional. Com es finança, doncs, la creació digital? Aquest és un problema important degut als costos (sobretot, les instal·lacions interactives). Recordem que una hora de càlcul per imatges com les del film *El cinquè element* de Luc Besson costava uns 1.000 €. Una idea del cost del material podria estar representada per l'equipament del Centre International de Création Vidéo (C.I.C.V.) d'Hérimoncourt; la inversió inicial va pujar més d'un milió d'euros, i l'actualització anual d'aquest material costava el 1997, uns cent mil euros¹⁰. I a més de la inversió financera, caldria també tenir present la inversió en temps, ja que la creació informàtica demana moltes hores de treball.

Com es pot arribar a crear en una forma d'art tan cara? El mercat és encara del tot insuficient. És, precisament, la qüestió dels mercats en xarxa la que volia plantejar Fred Forest, el 1996, amb la venda de la seva obra *Parcelle/réseau*. Es proposava plantejar la qüestió de les formes de creació vinculades a les noves tecnologies de comunicació, però també suggerir noves pràctiques econòmiques i de difusió de l'art. No sembla, però, que aquest tipus de mercat estigui ben desenvolupat. Quines són llavors les altres fonts de finançament de l'art digital, ja que el mercat no juga (encara)

¹⁰ Font: Pierre Bongiovanni, director del centre, col·loqui *Du local à l'international*, organitzat per la Région de Franche-Comté, desembre 1997

el seu paper? El caràcter híbrid de l'art digital (art, ciència, tecnologia) li dóna accés a ajuts diversos. Per una banda, l'estat a través del ministeri de Cultura. Per una altra, l'empresa. L'omnipresència de la tecnologia en l'elaboració d'una obra d'art digital és evident i torna al creador molt dependent d'aquesta tecnologia, fins i tot si vol dominar-la. Els canvis que s'han produït en les tècniques informàtiques han esdevingut el motor principal d'evolució d'alguns creadors. Els costos dels materials i, sobretot, la seva obsolescència accelerada creen veritables problemes als artistes que volen seguir l'evolució de la tecnologia. L'única solució que s'ofereix a aquests creadors és la d'adreçar-se a les empreses per a obtenir el material. Així, per obrir el seu taller de recerca i de creació en realitat virtual, ART3000 ha hagut de convèncer els industrials de la informàtica per a proveir l'equipament informàtic i l'assistència tècnica necessaris.

L'artista es troba, doncs, agafat en una doble exigència d'innovació: la innovació tecnològica i la innovació artística –un dels motors de l'art contemporani. En un món concebut no com una natura sinó com una història, la prioritat de la invenció ha esdevingut un dels elements de l'apreciació estètica.

Les empreses hi intervenen de diverses maneres¹¹: per l'esponsorització, pels premis o per l'atribució de temps-màquina. En tot cas, aquestes intervencions no són gratuïtes, ja que l'empresa n'espera un retorn directe o indirecta en forma d'imatge, de deduccions fiscals o de reemborsament. Per exemple, *Artifices 3* (1994) va ser esponsoritzat per Electricité de France, Apple France i Siemens. *Artifices 4* (1996) per Electricité de France i Siemens. La Biennal de Lió (1995-96) per la Fondation Electricité de France i Samsung Electronics. En el cas de l'estat espanyol, moltes de les obres de realitat virtual han estat finançades per la Fundación Telefónica. Els premis són l'altra font de finançament¹². La tendència és la seva multiplicació: un clar exemple el proporciona *Imagina* que distribuïa fins a 36 premis diferents (recerca, TV, escoles i universitats, art, animació, 3D, simulació, publicitat, ficció, animació, 2D, efectes especials...). Les empreses també poden cofinançar les edicions de llibres o de cederoms.

Una de les característiques de la informàtica és l'evolució extremadament ràpida dels materials i dels programaris, que tornen ràpidament caducs els materials, per altra banda força costosos malgrat la disminució dels preus. Per això ha aparegut una nova

¹¹ La majoria d'obres en xarxa inclouen a l'apartat "crèdits" l'empresa o empreses que les ha finançat

¹² Es pot consultar qualsevol dels curricula dels artistes que presentem en l'annex per veure la quantitat de premis que posseeixen la majoria d'ells

moneda, el temps-màquina: Mikros Images deixa Arthus Pixel treballar gratuïtament en el seu Paintbox per la nit, es fa càrrec de les despeses, i s'ho cobra amb la venda de les imatges. S'estableix, doncs, una dependència amb l'empresa, la primera de les quals és el fet d'haver de treballar per la nit.

És molt clara, doncs, la interacció entre el món dels negocis i el de l'art. En el camp de la creació per ordinador, diferents llocs serveixen de punts mediadors entre els móns sovint allunyats de l'art i dels negocis. Els salons en són l'exemple més evident. *Imagina* a Monte-Carlo i *FAUST* (Forum des Arts et de l'Univers Scientifique et Technique) de Toulouse són llocs privilegiats on s'imposa el mestissatge. Aquests salons reuneixen investigadors, creadors, centres de recerca industrial, fabricants, societats de produccions i serveis, institucions, i volen ser una síntesi entre la creació artística i el desenvolupament industrial. Acumulen totes les formes de mediació i de mediatització possibles, ja que són alhora mercat, espectacle, col·loqui, exposició, concurs, curset... L'art perd aquí molt de la seva especificitat, ja que és reintegrat al món global del qual pretenia, des del segle XIX, escapar.

Tot i que la intervenció del món de l'economia i de l'empresa és evident en el camp de l'art actual, aquesta intervenció és sempre més o menys negada perquè el desinterès és un dels tòpics de l'autenticitat artística. Des de la constitució del paradigma modern de l'artista a finals del XIX, el món de l'art és, com a mostrat Bourdieu, un món econòmic a l'inrevés: l'artista només pot triomfar en el camp simbòlic perdent en el camp econòmic (pel cap baix a curt termini) i a l'inrevés (pel cap baix a llarg termini).

Això que val per a l'art contemporani en general no sembla valer per a l'art digital, on s'observa un gir de la reivindicació del desinterès en benefici d'una reivindicació de l'interès. L'artista, en lloc de ser l'ésser singular, independent, desinteressat que descriu el paradigma artístic contemporani, és reintegrat al món global, on és situat al mateix nivell que el ciutadà i l'empresari. No es preocupa ja únicament de problemes d'art sinó igualment de problemes econòmics, polítics i morals. Aquesta reintegració pot ser llegida de dues maneres diferents. En un primer cas, l'artista esdevindria un ciutadà com els altres, l'especificitat del seu paper seria negada i l'autonomització del camp de l'art esdevindria una il·lusió. Una segona lectura és igualment possible: els "ciutadans" i els "empresaris" serien també artistes, tots serien artistes i tot seria art, cosa que desembocaria al mateix resultat: ja no hi hauria art ni artistes, ja que tot seria art.

Com es pot veure, la transgressió de les fronteres de l'art arriba als seus límits. La definició de l'artista que n'és el corol·lari desemboca en alguna cosa que no té massa a veure amb l'art, ja que en general en aquests projectes, el terme artistes designa indistintament els artistes, els científics, els filòsofs i tothom compromès en un procés d'anàlisi i de reformulació del món. Aquesta transgressió ha sortit directament del mestissatge que imposa la creació d'art per ordinador, on s'hi barregen el món econòmic i el món artístic.

El món de l'art havia ja produït el model de l'artista ensenyant (model escola d'art), l'art digital desenvolupa el de l'artista ensenyant/investigador (model universitat), i ara es pot trobar el de l'artista emprenedor, amb el cas extrem de l'artista empresari ensenyant/investigador. Un paradigma de mestissatge és Maurice Benayoun¹³: agregat d'arts plàstiques ensenya a l'UFR d'Arts plàstiques de la universitat de París I i col·labora amb el Centre de recerca i estudis sobre el cinema i les arts visuals i amb el centre de recerca sobre la imatge. Autor de vídeos i de films sobre l'art, participa el 1987 en la creació de Z.A. Productions a París on efectua recerques en imatges de síntesi i assessora la direcció artística dels efectes especials per a diversos llargs metratges i produccions per a la televisió. Ha obtingut premis en els festivals Ars Electronica, Imagina, Siggraph...

La creació d'una empresa de producció d'imatges de síntesi no és un fenomen rar per a un creador d'art per ordinador. És el desig d'independència i la possibilitat d'accés a les tecnologies que motiva aquesta incursió en el món econòmic per part dels creadors. Char Davies, artista canadenca, a propòsit de la seva participació en la societat Softimage (és la directora del departament de Recerca Visual) comenta que hi participa per tal de poder algun dia tenir accés a aquestes tecnologies.

Ens cal també plantejar la complexitat de l'estatut de tot el que es mou al voltant d'aquesta forma d'art: les obres són d'entrada obres d'art, programari o obres d'escriptura, o les tres coses alhora?. Els mateixos artistes han de ser considerats com a plàstics, informàtics o escriptors?. Aquesta complexitat ve en tots els casos de la tecnologia informàtica, que està a punt de penetrar en quasi tots els camps de l'activitat humana, barrejant les categories, les activitats i les competències.

Els artistes que volen treballar en residència en els centres esmentats, busquen sobretot les possibilitats materials que s'hi ofereixen. Però atesa la complexitat de les

¹³ Pàgina principal de Maurice Benayoun, <http://www.benayoun.com/>

plataformes gràfiques, els creadors tenen necessitat no només dels materials, sinó també del servei de tècnics i dels enginyers. I la representació que els artistes i els tècnics tenen de la col·laboració d'aquests darrers en el treball de creació és encara sovint vista com la d'un executor, al servei de l'artista. Alguns artistes, tanmateix, no dubten a compartir l'estatut de creador. En els crèdits de l'obra *Icare* d'Yvan Chabanaud, hi figura Yvan Chabanaud, plàstic, creador d'entorns virtuals; Roland Cohen, músic, electroacústic; Bruno Herbelin, enginyer informàtic. Contràriament al cinema que separa –en la divisió del treball– la realització del film de la música i de les altres competències tècniques, els diferents individus que intervenen en una obra digital són considerats com a co-realitzadors. Això s'explica pel fet que, fins i tot si certes pràctiques s'assemblen al món del cinema, aquí estem en el món de l'art, on la noció d'autor de l'obra està històricament lligada a la seva realització. Així apareixen els crèdits de moltes obres:

Histoire de... de Jean-Marie Dallet

Instal·lació interactiva, creació finançada pel Métafort, amb la participació de Kodak i de l'IRCAM.

Assistent de realització: Aurélien Bambagioni

Programació: Christian Laroche

Treball sonor: Jean-François Rey

Consell Quick Time V.R.: Cyril Godeffroy

Veü: Laure Tixier

La diferència amb el cinema és la permanència dels equips tècnics. En el cas del cinema, els equips poden variar i estan sovint organitzats al voltant del realitzador i no al voltant del lloc de creació del film. En el nostre cas, els equips tècnics i els materials són permanents i són els creadors els que s'hi han d'adaptar. I si els tècnics no van als creadors, són els creadors qui han d'anar als tècnics. D'aquí les diferents estades en diversos centres, per tal de multiplicar les experiències i trobar equips diferents. Aquesta divisió del treball implica canvis pel que fa als drets dels artistes, que passen de l'estatut de creadors únics al de creadors en col·laboració.

D'altres problemes es plantegen pel que fa a la qualificació d'aquestes noves obres. Una creació com *Icare* d'Yvan Chabanaud resumeix bé la qüestió. Així és descrita: "L'espectador de la instal·lació és invitat a explorar en immersió un entorn virtual. L'activitat gestual de l'espectador és el motor del funcionament d'aquesta instal·lació. Un casc de simulació i un impermeable són els lligams del món d'ícar amb l'espectador. Aquests vincles amb l'aplicació instal·lada en diversos ordinadors li

permeten veure el món i evolucionar a l'interior d'aquest món. En evolucionar en aquest espai l'espectador esdevé autor d'una coreografia que el conjunt dels altres participants poden observar".¹⁴ Aquesta creació s'assembla més a un espectacle que a un treball d'art plàstic. La seva instal·lació necessita, a més, la instal·lació d'uns aparells sofisticats (2 monitors PAL, una estació Silicon O2 amb tarja de vídeo i una càmera, un Macintosh Performa, un sintetitzador Midi, una interfície Midi, un estoig Polhemus Fastrak, una antena i 4 sensors, un casc de RV...) que requereix la presència de dos tècnics durant 2 dies. Dues persones han de romandre en el lloc durant la seva presentació. La seva comercialització s'efectua sota una forma poc utilitzada pel camp de l'art: el lloguer (el preu era, el 1998, d'uns 300 euros per dia). Totes aquestes precisions mostren que la qualificació d'aquest gènere d'obra esdevé difícil, i s'assisteix o bé a una extensió nova de la noció d'obra d'art, o bé a l'emergència d'una categoria nova d'obra, una mena de mini-espectacle audiovisual.

Atès el cost de producció d'algunes obres d'art informàtic, la seva producció s'assembla més a la del cinema que a la d'obres d'art plàstic. Els centres d'arts tecnològics fan, doncs, l'ofici de productors. La majoria de les obres d'art digital estan, doncs, co-produïdes per individus o estructures diverses: artistes, centres de creació, institucions o empreses. No existeixen societats de producció especialitzades, sinó que aquestes co-produccions semblen fer-se cas per cas, o bé el creador surt a la recerca de productors o bé la demanda d'una institució provoca una situació de producció. El sistema de la coproducció de les obres d'art per ordinador, encara relativament desorganitzat, mostra bé que l'espai social que està constituint-se al voltant d'aquesta activitat no ha assolit la seva maduresa.

3. El mercat de l'art digital

Com influencia el mercat, nacional i internacional, l'art digital?. Tots els analistes estan d'acord que "per entrar en el mercat de l'art, un objecte ha de ser únic o, a falta de ser únic, ha de ser rar. [...] La raresa artística és deliberadament recreada per a ser econòmicament valorada".¹⁵ Aquesta condició és relativament nova i modifica la definició jurídica de l'obra d'art que conjuga la noció d'autenticitat –que reenvia a l'autor– amb la d'originalitat –que es refereix a l'obra. El dret es refereix a criteris que es remunten al segle XIX romàntic: l'obra està feta per la mà de l'artista, és única o té

¹⁴ Veure l'estudi de Alain Grumbach (2003): *Cognition virtuelle*. París. GET/ENST, pàg. 120, en línia a <http://www.infres.enst.fr/~grumbach/cognition-virtuelle/covi-courte.pdf>

¹⁵ Raymonde Moulin (2000), *Le Marché de l'art. Mondialisation et nouvelles technologies*. Flammarion. Col. Dominos, pàg. 17.

un nombre restringit d'exemplars. Marcel Duchamp ho havia previst: és la raresa la que dóna el certificat artístic. Però és el mercat, i sobretot l'internacional (la meitat del qual està a mans dels EE.UU. i la quarta part a mans del Regne Unit) el qui decideix finalment el valor i el preu. És aquest mercat el que regula els mecanismes de legitimació de l'art.

Quin és el valor real, i el seu sentit, d'una cortina feta de perles de vidre de Gonzales-Torres¹⁶ venuda per Christie's per 1,6 milions de dòlars, de l'escultura monumental floral *Split Rocker*¹⁷ de Jeff Koons, comprada pel mateix marxant per 12 milions de francs, quin és el valor d'un dels dos exemplars de la instal·lació *La Nona Ora*¹⁸ de Maurizio Cattelan, representant el papa tocat per un meteorit, comprat per 80.000 dòlars i venut després per 886.000 dòlars, o el d'una no-pintura de Ryman que va assolir els 1,6 milions de dòlars, o un Jasper Johns dels anys cinquanta venut per 40 milions de dòlars?.

Només els grans marxants internacionals (Christie's, Sotheby's, Phillips) en treuen profit, tot i les crisis, que també existeixen. El que els clients compren és una imatge espectacular –perquè tota compra té un gran ressò a través dels mitjans de comunicació– que revela el poder financer del comprador i la seva capacitat de prendre part d'una activitat cultural altament valorada.

Aquesta valoració per la raresa no significa que la trentena d'artistes més cotitzats del món siguin mals artistes. Existeix una certa independència entre la qualitat de les obres i el mercat. Però la manera segons la qual funciona el mercat pesa molt sobre el propi art. El caràcter incert i arriscat de l'art contemporani, accentua el seu caràcter especulatiu. Certament, els marxants no defineixen els criteris *ex nihilo*, tot i que tendeixen a jugar cada cop més el paper dels museus, de les galeries, dels crítics, però un joc d'interaccions complexes s'estableix entre allò que es ven i allò que es pinta, entre el mercat mundial i l'art contemporani que es fa. En resum, l'art contemporani seria el que ofereix la millor presa a aquesta economia de la rarefacció controlada, que jugaria molt hàbilment sobre el seu caràcter incert, sobre el dubte que qualsevol pot tenir a reconèixer-lo (és encara art?), sobre els riscos financers a prendre, sobre les estratègies publicitàries. Al capdamunt del mercat, l'art no és més que un joc d'atzar, molt excitant per a alguns jugadors privilegiats; l'aparell de mediació, sotmès,

¹⁶ Felix Gonzalez Torres: *Untitled (Beginning)*, 1994. <http://www.queerculturalcenter.org/Pages/FelixGT/FelixGallery.html>

¹⁷ Jeff Koons: *Split Rocker*. 2000. http://www.denoirmont.com/expos/archives/galerie_split/26gb.html

¹⁸ Maurizio Cattelan: *La Nona Ora*. 2001. <http://photogallery.tiscali.it/arte/zoom.php?id=17303&idg=1726>

hi és per atenuar els riscos. Com més una obra d'art juga a desplaçar les fronteres entre art i no art, és a dir, com més juga a no ser art, més té la possibilitat de ser reconeguda com a art. Vet aquí com s'afirma com a original. Com més sigui "insignificant", més sentit adquirirà.

El paper de la crítica, que consistia a posar en hora el rellotge endarrerit del públic, es transfereix al mercat. És ell el que indica l'hora universal, segons el meridià de Nova York. Cal anar ràpid i actuar a escala planetària. Què pot convèncer més sobre el valor d'una obra que veure el seu preu multiplicar-se per deu en unes setmanes?. Es comprèn així millor aquesta mena de col·lusió que s'estableix entre una economia de la raresa i una estètica dominada per la des-especificació i el refús de tota tècnica i de tot *savoir-faire* específics que introduïrien criteris massa explícits.

Actualment es nota una evolució del mercat de l'art que, en la seva voluntat d'expansió il·limitada, mira d'apropriar-se de nous suports com la fotografia i el vídeo. Però aquests mitjans, a causa de la seva naturalesa tècnica i industrial, tenen algunes dificultats per entrar en el joc de la raresa. Fotografies o cintes de vídeo estan destinades a la reproducció i a la multiplicació –funció que implica una altra economia. Per a fer entrar aquests mitjans en una economia de la raresa controlada, ha calgut crear artificialment aquesta raresa. Les solucions han estat complicades de trobar. Per a la fotografia antiga, hom es fixa en la raresa de l'origen (el daguerreotip, en tant que objecte únic, s'inscriu perfectament en aquesta lògica), en la qualitat artística certificada pels especialistes, en la raresa de la qualitat tècnica d'algunes tirades, del seu format... El 1999, Sotheby's va vendre una fotografia de Gustave Le Gray, dels anys 1860, *La Grande Vague*¹⁹ (34 cm x 41 cm), que existeix en diversos exemplars, en 770.000 €. Pel que fa al vídeo, es limita el tiratge a uns 100 exemplars, i els preus varien de 25 a 75 €. Les instal·lacions multimèdia costen, segons l'autor, entre 150 mil i 750 mil €.

Algunes obres, com els embalatges de Christo, no poden ser venudes. Formen part indirectament de l'economia de l'art contemporani. Efímeres i inapropiables (com ser el propietari de l'embalatge del Pont-Neuf²⁰ de París?), estan precedides d'un treball de preparació important que consisteix en dibuixos, plànols, maquetes... signats per l'autor i venuts. Si les seves obres monumentals embalades no poden o no volen entrar en el circuit del mercat –aquest sistema de finançament permet a Christo

¹⁹ Gustave Le Gray: *La Grande Vague*. 1860. <http://gallica.bnf.fr/scripts/mediator.exe?F=C&L=6301014&I=1>

²⁰ Le Pont Neuf, París, <http://www.baudelet.net/frpo.htm>

d'actuar més lliurement—, el finançament de les seves obres no escapa finalment al mercat de l'art.

Sigui quina sigui l'evolució de l'art, dels nous suports i de les tècniques, dels gustos i dels judicis, en aquesta economia de la raresa, el model de la pintura és el que s'imposa. És el que millor conjuga la noció d'autenticitat (una mà, una signatura) amb la d'originalitat (una obra única). Totes les temptatives que volen fer entrar les instal·lacions, la fotografia, el vídeo, el Net.art o altres suports en el joc del mercat s'alineen segons el model de la pintura (tot i que cada cop és menys practicada pels artistes i va desapareixent de les exposicions).

El digital planteja al mercat un repte²¹ al que, de moment, no té una resposta precisa. El mercat no coneix interdicte estètic a priori. Està disposat a crear valor amb no importa què, a condició de trobar el mitjà d'introduir la raresa. Hom podria pensar que el digital, en tant que tecnologia del menys, no pot funcionar segons el model de la raresa. Una imatge de síntesi —recordem-ho— no té original: les seves còpies, il·limitades, són originals virtuals que es redueixen a una matriu de nombres absolutament idèntics. El càlcul sembla haver convertit la mà en definitivament obsoleta. La interactivitat introdueix desplaçaments desconcertants en la noció d'obra, d'autor i d'espectador. L'art en xarxa vol, en principi, escapar a tota forma de mediació legitimadora i de rarefacció: funciona segons criteris de lliure circulació, de profusió. Tecnologia de simulació, el digital pot tan aviat diferenciar-se dels suports tradicionals com simular-los i ficar-se en la seva economia. De manera que poden existir diversos règims econòmics, alguns dels quals ja funcionen. Trobem un règim industrial, el del suport CD-ROM. Els CD d'autor pertanyen a una economia tradicional. Es podria reduir la tirada, però això va contra la lògica que cerca la màxima difusió. El valor mercantil s'obté per la multiplicació i no per la raresa, contràriament a les obres vídeo que prefereixen la limitació de la tirada. Tenim, també, un règim de control de la raresa. La fotografia digital, contràriament al CD d'autor, s'inscriu bé en l'economia de la raresa. Existeix en aquest cas un original virtual, de fet una matriu digital —un fitxer informàtic— que roman fora del mercat i sense valor, ja que és reproduïble indefinidament, contràriament al negatiu d'una fotografia, de la que només n'existeix un exemplar. Però aquest original, passat a paper, perd tota la seva virtualitat en benefici d'una materialitat que dona a cada exemplar reproduït un caràcter singular que testificarà la signatura del fotògraf. Les tirades són llavors més o menys limitades i

²¹ Sara Rocchegiani: *El mercato e il collezionismo dell'arte digitale*. Università degli Studi di Roma "La Sapienza", 2002, en línia a <http://w3.uniroma1.it/dsa/LF/Sbrilli/download/mercatodigitale.ppt>

funciona com l'economia de la fotografia d'art. Això serveix, més o menys, pel vídeo, en la mesura que el màster o cinta original a partir de la qual es fan les còpies, no és una cinta magnètica, material i única, sinó una matriu virtual transferible a cinta o a suport multimèdia (CD o DVD) indefinidament reproduïbles. És possible aplicar els mètodes de rarefacció propi al vídeoart o els mètodes industrials, o un mixt d'ambdós.

Les instal·lacions interactives s'inscriuen també en l'economia de la raresa. Existeixen actualment instal·lacions produïdes en diversos exemplars per a ser exposades alhora. Aquestes instal·lacions poden eventualment ser adquirides, però no és l'habitual (el museu de Bradford ha comprat *The Golden Calf*²² de Jeffrey Shaw i l'Ars Electronica Center posseix una col·lecció d'obres immersives com *World Skin*²³ de Maurice Benayoun), perquè la seva tecnologia necessita per a la seva conservació i exposició competències que ni els particulars ni les institucions no posseeixen de moment. Algunes peces són més fàcils d'instal·lar que d'altres, ja que tenen una tecnologia més estàndard. *Le Pissenlit* i *La Plume* d'Edmond Couchot i Michel Bret han estat adquirides pel Museu europeu de la Fotografia el 2001, però el comprador ha deixat la possibilitat als autors d'exposar aquestes peces amb total llibertat. És evident que la qüestió de la conservació, és a dir del manteniment tecnològic de les obres, pesa molt sobre les condicions d'integració en el mercat de l'art de les instal·lacions interactives. L'obsolescència dels ordinadors és un fre real a la conservació i a la mostració d'aquestes obres. L'associació Guggenheim-Langlois descriu les obres independentment del seu suport. Certament, no hem vist encara la venda d'una instal·lació interactiva a Christie's o a Sotheby's, però algunes han estat encarregades i produïdes per institucions com ara el Centre Pompidou, o el NTT en coproducció amb el ZKM.

Pel que fa a l'art en xarxa, la situació és encara més complicada. La immensa majoria d'artistes del Web defensen una certa idea de llibertat, de contacte directe amb el públic, de circulació no controlada de les obres, de profusió, de participació, d'independència en relació a les instàncies de legitimació de l'art contemporani. Teòricament, la xarxa és antinòmica al mercat. Es noten, tanmateix, alguns apropaments entre l'art en xarxa i l'art contemporani. Algunes institucions tenen en el seu servidor obres de Net.art durant un cert temps (després les conserven en les seves reserves virtuals); aquestes obres són encarregades a artistes que s'han donat

²² Jeffrey Shaw: *The Golden Calf*. 1995

<http://mitpress2.mit.edu/e-journals/Leonardo/gallery/gallery332/shaw.html>

²³ Maurice Benayoun: *World Skin*, 1997. <http://www.medienkunstnetz.de/werke/world-skin/>
<http://www.medienkunstnetz.de/works/world-skin/>

ja a conèixer i posseeixen el seu certificat de legitimació. No es venen als internautes, que poden accedir-hi lliurement, però contribueixen a promoure i a revelar noves facetes de l'artista que continua evolucionant a l'interior del sistema. Les formes comunicacionals i mercantils més curioses són possibles en el Web. Com ja hem comentat anteriorment, Fred Forest²⁴ va subhastar per uns 8.500 euros, el 1997, i per primer cop, una obra virtual, titulada *Parcelle/Réseau*, una imatge digital que evoca l'imaginari de les xarxes i la dinàmica irresistible dels fluxos que les travessen. Els dos compradors no s'han endut aquesta imatge, sinó que posseeixen el *password* per accedir a l'adreça web on es conserva. Són els únics a posseir aquest codi i poden vendre'l. Aquesta operació s'inscriu força bé en la pràctica habitual del mercat. Però Forest havia donat als propietaris de l'obra, amb el codi, l'autorització de fragmentar-la i transformar-la totalment per a revendre-la. Autorització que anava en contra del principi que una obra ha de romandre idèntica. Més que una obra, va ser el mateix dret d'autor el que es va donar als compradors.

4. El museu digital

Igual que l'espai s'ha obert a noves representacions, també sortim del temps lineal de les grans narracions així com de la fixesa i eternitat de les obres mestres. El temps esdevé un quasi material de l'obra, que admet, al seu torn, diversos règims de temporalitat. Però la ruptura del digital i l'abstracció de l'espai –la seva immaterialització a les xarxes– no signifiquen la fi dels llocs físics de l'art i la cultura –com el museu–, ni el declivi de les tècniques del visible o dels suports i mitjans que pertanyien a l'era clàssico-moderna.

Les tecnologies digitals potser ajudaran a repensar la història de l'art, a imaginar-ne una altra, lluny de les visions lineals del passat i de la fixesa dels referents que implica. El museu, aquesta escriptura que arrenca les obres del seu sol i del seu temps, ha de repensar, amb el virtual i el multimèdia, les seves pròpies condicions d'existència. Les mediacions tecnològiques actuals, que són fonamentalment objectes temporals, imposen noves condicions a l'aproximació de les relacions entre l'art i el temps, més enllà de la contestació modernista d'obra mestra eterna, i més enllà d'aquesta tradició del que és nou que s'ha imposat al segle XX sota el nom d'avantguarda.

²⁴ Fred Forest: *Parcelle/Réseau*. 1996. http://webnetmuseum.org/html/fr/expo_retr_fredforest/actions/49_fr.htm#text

A la incertesa del projecte, que prenia el sentit de progrés a l'era moderna, li succeeix l'imperatiu del programa (en la seva accepció informàtica, mediàtica o estratègica) sobre la que descansa la tecnologia digital com a reducció calculada de la realitat en objectes informacionals susceptibles de ser desats a la memòria i, per tant, previsibles. Ens podem preguntar fins on el que és conegut, i previsible, pot ser experimentat com a original, com l'esdeveniment que hauria de ser l'obra.

Per a Bergson²⁵ l'obra d'art manifesta l'incalculable i l'incontrolable a priori i a posteriori –tant en la seva creació com en els seus efectes a curt i llarg termini. És aquest incontrolable el que pretenen neutralitzar les indústries culturals (un film de Walt Disney o una sèrie de TV és previsible i controlable, programada i programable, i en canvi, com n'és d'imprevisible un quadre de Picasso!). L'obra és aquesta obertura del temps que endreça el futur i s'obre (concebuda per mitjà del càlcul) vers l'incalculable. És així el que oposa també coneixement científic i coneixement artístic, cas d'acceptar que l'art sigui també un mode de coneixement. La qüestió plantejada és la de saber si la condició experimental de l'obra no funciona com un límit a la riquesa de la pròpia obra, com una clausura a la necessitat de significar i d'obrir-se més enllà d'ella mateixa. Aquesta condició experimental manifesta el caràcter d'inestabilitat crònica típic de la cultura digital i de la societat de la informació.

L'art contemporani juga al límit, i troba també el seu sentit en el qüestionament (i fins i tot alliberament) de les fronteres entre el que és art i el que no és art. Però aquesta crisi dels criteris de l'obra troba el seu límit en les necessitats del simple reconeixement de l'obra com a obra al límit –sense el qual caldria parlar de cultura i de societat sense art o d'art sense cultura. Es tracta, doncs, d'una crisi de la transmissió que topa amb la cultura de l'experimentació que preval avui en dia, en el món de l'art digital en particular. Cal, tanmateix, subratllar que aquesta cultura de l'experimentació troba també el seu límit en aquest mateix mercat que la reclama per d'altres raons: el mercat vol, siguin quins siguin els artistes i els mediadors, no només experiències, situacions i contextos, sinó sobretot objectes, perquè té necessitat de treure profit d'aquestes experiències; obres singulars i signades més que obres produïdes per qualsevol intel·ligència col·lectiva. A la cultura de l'experimentació que pretén alliberar-se dels signes habituals de reconeixement, el mercat oposa l'imperatiu del reconeixement, i aquest imperatiu es tradueix avui en dia en alguns noms indiscutibles i perfectament reconeguts.

²⁵ H. Bergson (1998), *L'evolució creadora*. París. PUF.

Mentre que l'art es presenta sota les aparences d'un refús de la uniformitat característica de les "arts de massa" promogudes per les indústries de la reproducció de l'era digital, i mira d'oposar a aquestes indústries de programes un model experimental i mai estabilitzat de l'obra, el mercat no para d'organitzar i de "transmetre", però transmetre ordres de compra, en temps real i a escala mundial. I si l'art apareix sota la forma d'un calidoscopi de pràctiques, d'artistes, de propostes que res no sembla poder unificar, és al voltant d'uns quants que s'avenen mercat, mitjans i museus per a segellar els grans noms incontestables de la marca "art contemporani". Es podria obrir un debat sobre la qualitat artística d'aquests artistes, però aquesta no és la qüestió: la qüestió ara rau en l'impacte a nivell mundial de talents de posteritat ràpida.

Aquestes relacions entre experimentació i transmissió es dibuixen d'una altra manera amb l'emergència de les tecnologies digitals i la seva apropiació per les economies de mercat. I la conquesta de la mobilitat i de la llibertat d'experimentar, a la que l'art actual ha arribat, apareix com la realització de certes utopies modernistes, però també com una amenaça. Codificació i descodificació, "lectura" en el sentit tècnic i "interpretació" són delegats bàsicament a la màquina i coincideixen en temps real: escriptura i lectura es confonen.

Es pot veure en aquesta nova condició de l'obra, on creació i recepció es fusionen, un nou paradigma de l'art, com ho pensa Pierre Levy; però no és segur que artista i autor tinguin tants poders com ho creu aquest autor, i els receptors tan poc, dit breument, que aquesta separació entre emissió i recepció hagi estat tan gran en la cultura clàssica. Com diu Bourdieu, un llibre canvia pel sol fet de no canviar mentre el món canvia. Les obres ressusciten en el món de l'art, diu Malraux; i certament les TIC ens inviten a mirar d'una manera diferent les arts del passat i la seva funció, i a pensar, doncs, que un altre museu és possible.

En què consisteix l'aportació específica del digital?. Els canvis tenen lloc tant a nivell de producció, de difusió i de conservació (i en el capgirament de les jerarquies entre aquests nivells). L'acte de creació s'assembla a com actua un DJ amb els seus discs de vinil. La pregunta no és com conservar i exposar les obres en format digital, sinó com les tecnologies digitals, i sobretot, la xarxa, ens inviten a revisitar les obres del passat.

Les tècniques de conservació provenen d'una certa projecció del temps; i cal constatar que l'obra d'art sorgida de les tecnologies digitals prové d'una temporalitat incommensurable a la que prevalia en temps clàssics-moderns. Existeix entre l'obra mestra i el museu més d'un lligam de causalitat extrínseca que voldria que a la qualitat de l'obra respongués la dignitat d'un lloc susceptible d'acollir-la.

El museu, com a memòria en expansió, ha esdevingut així, al llarg del temps, un tema que obsessiona i que viu –paradoxalment– l'art contemporani i fins i tot les arts electròniques (formes d'art que pretenen tanmateix “sortir” del museu, però que sovint són travessades per les qüestions de la memòria), com un lloc concret concebut per abrigar les obres d'art. El museu i l'obra són avui les dues cares d'una peça única que seria el temps –el temps de l'art com sospita sobre la intemporalitat de l'art. Des de la versió preparatòria a l'obra acabada, des de l'esbós a la realització final passant per tots els esquemes, notes, esborranys, diversos organismes conserven i classifiquen les obres segons criteris i metodologies molt properes a les que prevalien a l'època clàssica, però que no serveixen per a les obres digitals. És aquest, sens dubte, un dels llocs de ruptura més evidents d'aquesta nova experiència del món que constitueix la creació digital, generant el trasbals en la relació amb el temps, amb la memòria i, en el fons, amb el valor de les obres tal com les consagrava la institució museística. L'obra sembla escapar a aquestes categories i demostra el caràcter contingent de la institució museística i la seva funció de transmissió. Dóna la raó retrospectivament a la frase de Valéry segons la qual nosaltres sabem avui en dia que les civilitzacions són mortals. L'ordinador està en el centre d'aquesta mutació del museu.

El digital transforma l'aproximació museística de la memòria de les obres. De la mateixa manera que la fotografia condueix a la noció de “museu imaginari” i obre a una altra forma d'apropiació i de lectura de les obres, també el digital condueix a la noció de museu virtual i a una memòria dinàmica de l'obra d'art. Aquesta forma de memòria, mirant de gestionar el caràcter processual, no acabat, associatiu, d'algunes obres, apropiaria les condicions de la memòria museística a les condicions de la memòria viva. Tal és el cas del concepte de *variable media* de Jon Ippolito. L'èxit de conservació d'una obra és proporcional a les possibilitats de modificacions o d'adaptacions d'alguns dels seus aspectes físics en el futur, segons paràmetres definits per l'artista. També és el cas dels debats que oposen avui en dia els artistes partidaris d'una memòria “reductora” de les obres produïdes en suport web (editant-les, per exemple, en cederom) i els que militen a favor d'una memòria que tingui en compte l'entorn digital en el qual les obres foren produïdes. Efectivament, l'obra

s'inscriu en un espai ambigu on les fronteres entre l'art i el seu context es desgavellen fàcilment, en la mesura en què l'obra és el que emergeix en el procés de les seves interaccions amb els receptors. Però, com conservar un procés?.

No es poden aplicar a la conservació de l'art actual els models en vigor a propòsit de les obres sortides de la tradició o fins i tot de la modernitat. El pas del temps en les obres actuals no és assegurat amb les condicions que prevalien en les cultures pre-digitals. Diverses experiències recents confirmen aquesta evolució del museu (exposicions del MOMA de San Francisco, projectes del Guggenheim: el Guggenheim virtual Museum, Cyberatlas, l'Internet Art Commissions 2002).

El museu es transforma en profunditat amb les mediacions interactives i esdevé un "museu d'instàncies múltiples". Cal interrogar-se sobre la funció del multimèdia en els museus i les lògiques que governen els seus usos actuals i futurs. O bé tenim una lògica de la diversificació que diferencia els dos productes (el museu real i el cederom) o bé una lògica de la redundància entre el real i el digital. Sembla que es vagi cap a incloure el cederom en l'exposició i no a juxtaposar-lo, pensar el museu en la complementarietat dels diferents vectors i en la perspectiva d'aquestes noves eines en el dispositiu de visita. Així la virtualització dels museus no s'hauria de concebre a partir d'un trencament que oposaria el museu real i el museu virtual. Cal tenir en compte simultàniament aquests dos espais. El multimèdia es presenta menys com una eina a integrar que com un espai a organitzar. Internet apareix en tot cas com el lloc d'aquesta memòria a venir, com museu virtual global. És alhora un nou suport, que estén considerablement les possibilitats de difusió i de conservació de la memòria, i un nou repte de la memòria, un potent vector de dinamització dels museus en la seva virtualització, que permetria compensar la museificació d'alguns dels nostres espais físics (urbans o rurals).

Més encara que els problemes d'autenticitat o de veracitat de la informació, el de la disponibilitat i de la quantitat de la memòria és un dels més importants de la cultura en xarxa (alguns creuen que en l'estat actual dels motors de recerca, més de la meitat dels recursos del Web se'ns escapen, massa difícils de cercar i d'identificar). És un problema de mediació cultural. A l'hora dels *self media* o de l'automediació, alguna cosa canvia en profunditat en relació als *mass media* anteriors: l'equilibri cultural, educatiu, que feia possible l'existència d'institucions úniques al servei de la societat i de la seva memòria com les biblioteques públiques, l'escola pública, i fins i tot la televisió pública. Aquestes institucions contribuïen a assentar la cultura sobre una

base comuna, condició necessària per a la mateixa existència de la societat i el seu desenvolupament. Però aquesta condició no està garantida a l'hora dels *self media* i de la multiplicació vertiginosa de les fonts de la cultura i del saber.

Un dels majors reptes del futur immediat és efectivament saber com, segons quins filtres individuals i col·lectius, accedirem a partir d'ara a la cultura i a l'art, a menys que tal com ho profetitzava Valéry a *La Conquête de la ubiquïtat*²⁶, no siguin l'art i la cultura la que ens arribin a domicili per la xarxa, sinó només l'art i la cultura susceptibles de correspondre al nostre perfil (com tendeix a fer-ho pensar el desenvolupament de les tecnologies *push*, basades en l'adequació de l'oferta al perfil del consumidor). Per això no podem més que estar d'acord amb Umberto Eco quan escriu: "Avui, encara que se'ns donés a cadascun de nosaltres la totalitat del saber memoritzat, encara que si ens imaginéssim que al mig d'aquest laberint cadascú seria capaç de construir-se la seva pròpia memòria, això seria sempre inferior a la memòria social i tindríem una societat amb cinc mil milions de memòries insuficients. És a dir, una societat que parlaria cinc mil milions de llengües diferents, però de la que cadascuna seria un *pidgin* [spanglish...]"²⁷

La qüestió de l'accés es planteja en els termes d'una política de la memòria que les respostes tècniques, com els portals o els motors de cerca no resoldran, que, en el fons, no són sinó uns altres mediadors del coneixement, de la cultura i de la seva organització. Perquè, si en un sentit Internet significa el final dels intermediaris, en un altre, hom veu com d'altres intermediaris potents entren per la porta gran. Així les qüestions de la memòria es plantegen en termes de selecció i d'elecció de conservació, en termes de reptes tècnics indissociables dels reptes polítics.

La institució museística està actualment molt criticada per alguns artistes, que fan servir diferents mitjans per escapar-se'n. Aquests mitjans, desterritorialització, desmaterialització i desestabilització, no són tanmateix suficients per a qüestionar aquesta institució, que continua essent el lloc predilecte per a l'exposició de les obres d'art, seleccionant-les i consagrant-les. Però el museu, és encara un lloc d'exposició possible per a les obres d'art informàtic que esdevenen creacions de móns virtuals, deixant als espectadors la possibilitat de viure aventures molt íntimes i personals?. Per

²⁶ Paul Valéry: *La conquête de l'ubiquité*, 1928, http://www.uqac.quebec.ca/zone30/Classiques_des_sciences_sociales/classiques/Valery_paul/conquete_ubiquite/vale_ry_conquete_ubiquite.pdf

²⁷ Umberto Eco (1998), *Entretiens sur la fin des temps*. París. Fayard, citat per Edmond Couchot (2003), *L'art numérique*, París. Flammarion, pàg. 232. Veure també Umberto Eco: *Auteurs i autorité*. Text-e, col·loqui internacional virtual sobre l'impacte d'Internet en la lectura, l'escriptura i la difusió del saber. Octubre 2001 – març 2002. En línia a <http://www.text-e.org/>

altra banda, aquestes obres semblen fetes més aviat per a ser difoses per les xarxes que pel museu.

És evident que el món del museu no es deixarà desposseir del seu paper en el món de l'art i reaccionarà. No és en termes de substitució que s'acaben les evolucions sinó més aviat en termes de coexistència i de desplaçament. Una solució consisteix a crear museus especialitzats. El Guggenheim de Nova York i el ZKM de Karlsruhe són dos exemples d'adaptació. El primer ha instituït un espai especialitzat per a les noves tecnologies a SoHo, el barri dels artistes i el segon ha instal·lat en un mateix lloc el museu d'art contemporani i el dedicat a les noves tecnologies. L'exemple del ZKM ens pot ajudar a comprendre com la institució museística s'adapta a les noves tecnologies en l'art. Després d'haver estat dispers en diferents llocs, s'ha instal·lat des del 1997 en una antiga fàbrica de municions. Espai multimèdia, comprèn un museu dels mitjans, un museu d'art contemporani, una mediateca, un institut dels mitjans visuals, un institut de música i d'acústica i un teatre multimèdia i està totalment concebut per a exposar obres d'art tecnològic.

Es podria mesurar els avantatges aportats per les instal·lacions del museu sobre la utilització personal de la xarxa en els mateixos termes que els aportats pel cinema en relació a la televisió: immersió en grandària, paper del propi lloc que dona una especificitat a l'experiència... A la vista de l'experiència del ZKM és probable que s'instauri una complementarietat entre la xarxa i el museu, el primer facilitant una experimentació intimista i quasi domèstica, el segon permetent una immersió total, deguda als mitjans tècnics posats en pràctica, mitjans que el particular instal·lat davant del seu ordinador no podrà tenir.

La institució museística ha resolt igualment el problema de les seues artístiques creades específicament per Internet. Aquestes seues són llocs de trobada i de creació a la xarxa. Són considerats com a obres d'art i passen per competir directament amb els museus. Efectivament, són un mitjà de comunicació directa o entre els espectadors i les obres i/o els artistes. O entre els propis espectadors, curt circuitant d'aquesta manera el museu o l'exposició tradicional. Però el museu també s'organitza per a fer front a aquest inconvenient: el museu compra les seues web dels artistes. Fent una adquisició reintrodueix al mateix temps el món de l'art en xarxa en els circuits tradicionals de l'art. L'adreça d'Internet d'una de les seues comprada pel museu

Guggenheim, la de l'artista Shu Lea Cheang²⁸, ens mostra que és ara el museu al que cal consultar per a tenir accés a l'obra. El museu fa, doncs, tot el possible per a recuperar el seu paper de lloc privilegiat d'accés a les obres.

5. La crítica davant l'art digital

Amb l'aparició de l'art informàtic alguns creuen veure un qüestionament de dues de les institucions de l'art actual: la crítica i el museu. Jérôme Glicenstein²⁹ es pregunta si, ja que l'individu es troba al cor de l'obra interactiva, aquest tipus d'experiència que és essencialment incomunicable, existeix encara un lloc per a la crítica i es pregunta si aquestes obres són exposables.

Anne Cauquelin es pregunta si el museu ha esdevingut obsolet per tot el que és art en xarxa. Ha canviat de forma, de disposició i de recepció. El crític no ha d'anar a les exposicions ni a les biennals, només ha de fer clic en el seu ordinador. Sembla com si les arts tecnològiques estiguessin fora de joc de l'art contemporani ja que cap text (de crítica o d'història) no les pren en consideració i no existeix una terminologia adient³⁰. Potser és una qüestió de temps...

El problema actual de la crítica és probablement una manca de coneixements tècnics que permetin abordar les obres d'art informàtic: la crítica ha d'habituar-se a la irrupció d'aquestes obres de tecnologia complexa i s'ha de formar per a poder-les criticar. En aquest món de l'art contemporani, en el que les obres són "textobjectes", és a dir, necessiten ser completades per un text per a poder existir, l'art digital no serà reconegut com a art fins que una crítica exterior al món de l'art informàtic les tingui en compte.

Pel que fa a la incomunicabilitat de l'experiència viscuda amb les obres interactives, només existeix perquè estem mancats precisament d'experiència, de vocabulari i d'un aparell crític que ens permetrien explicitar aquestes experiències. No hi ha dubte que, de la mateixa manera que el camp de l'art i la crítica han absorbit totes les noves

²⁸ Shu Lea Cheang: *Brandon*, <http://brandon.guggenheim.org>

²⁹ Catàleg d'Artifices 4, "Langages en perspective", Jean-Louis Boissier (ed.). Saint-Denis. Direction des Affaires culturelles de la Ville de Saint-Denis. 1996

³⁰ Anne Cauquelin (1996), *L'art contemporain*. Paris. PUF, col. QSJ.

Anne Cauquelin (1996), *Petit traité d'art contemporain*. Paris. Seuil.

Cauquelin, A., De Mèredieu F., Duguet A.M., Weissberg, J.J. (1988), *Paysages virtuels, image video, image de synthèse*. Paris. Dis-voir.

tendències de l'art contemporani, integrarà igualment l'art digital, malgrat els escèptics i detractors. La querella dels antics i moderns no és pas d'ara.

Tot i que l'art digital existeix des de fa uns quaranta anys, la seva existència roman quasi clandestina i es desplega fora dels circuits oficials. Mentre que el Guggenheim als Estats Units i la fundació Daniel-Langlois al Canadà construeixen una xarxa de conservació de les obres realitzades amb les "noves tecnologies", nombrosos intel·lectuals i institucions culturals es pregunten encara si l'art digital és art o simplement tecnologia. Durant aquests quaranta anys, la filosofia, l'estètica, la història de l'art, les institucions i la seva política cultural, la crítica d'art i els artistes han tractat amb negligència, o amb menyspreu, tot el que es referia a l'univers de la tècnica o només s'hi ha interessat per a subratllar la inhumanitat i els perills. Tot s'ha esdevingut com si la tècnica no constituís un component dels humans al mateix nivell que el llenguatge³¹. Calgué esperar el desenvolupament accelerat de les xarxes i del multimèdia per a què es manifestés de nou un cert interès cap a la tècnica³².

Si per la banda de les institucions de l'art, l'ús dels ordinadors amb finalitats artístiques no suscitava cap qüestió digna d'aquest nom, pel que fa als artistes ben aviat es començaren a plantejar noves pràctiques, reflexionant sobre la manera d'escapar al determinisme de la màquina i sobre les noves possibilitats ofertes per l'ordinador. La situació va canviar molt amb l'aparició de les imatges de síntesis en els inicis dels 80. En un principi, les produccions digitals eren geomètriques i abstractes atès que es relacionaven amb els corrents artístics del moment, com l'abstracció geomètrica, l'art conceptual, que privilegiava el procés sobre el producte. Però les tècniques de síntesi tridimensional varen permetre un retorn a la figuració, ja que es va passar del que és "gràfic" (*computer graphics*) a la imatge: una imatge capaç de representar amb una fidelitat fotogràfica les coses, els éssers, el món. Això fou causa d'incomprensions, contrasentits i crítiques molt radicals que segueixen alimentant el discurs sobre les "noves imatges".

³¹ Cfr. Jacques Ellul (2003), *La edad de la técnica*. Barcelona. Octaedro.
Jean-François Lyotard (2004), *La condició postmoderna*. Manresa. Angle editorial.
Alexandre Koyré (1994), *Pensar la ciencia*. Barcelona. Paidós Ibérica.
Alexandre Koyré (1990), *Estudios de historia del pensamiento científico*. Madrid. Siglo XXI.
Bernard Stiegler (2002), *Le cinéma des consciences. La technique et le temps*. París. Galilée.

Cal retenir, també, la influència de Heidegger i la seva ideologia tecnòfoba. Segons ell, la tècnica moderna (que no és l'harmoniosa *teknè* dels grecs) no és un acte purament humà. És una amenaça per a l'home al més íntim de la seva essència, i obstaculitza l'existència de l'home.

³² Una renovació en la reflexió sobre la tècnica es pot trobar en obres com:

- Jean-Pierre Sérís (2000), *La Technique*. París. PUF. Col. Philosophes.
- Daniel Parrochia (1993), *Philosophie des réseaux*. París. PUF.
- Bernard Stiegler (2001), *La Technique et le temps*. París. Galilée.
- Gérard Chazal (2000), *Les réseaux du sens. De l'informatique aux neuro-sciences*. París. Ed. Champ Vallon.

Les imatges de síntesi, en un primer moment, foren poc utilitzades pels artistes (per la seva pròpia tecnicitat). Eren imatges produïdes pels laboratoris de recerca científics o industrials, en ocasió d'algunes grans manifestacions internacionals anuals dedicades a les "noves imatges". Alguns especialistes de la imatge (històrics, semiòtics, estètics, crítics d'art) se sentien obligats a considerar aquest nou fenomen i miraren de qualificar la "nova imatge". Les teories en vigor, quan volen considerar l'especificitat tècnica de la imatge, es basen en la noció de traça o d'enregistrament (arts gràfiques i plàstiques, fotografia, cinema, vídeo). No estan preparades per a captar la naturalesa paradoxal de la imatge digital que depèn de l'ordre del càlcul automàtic i no de la traça pel que fa a la seva producció, però que no és perceptible pel que fa a la seva recepció. La imatge de síntesi era llavors considerada o bé des del punt de vista del pur càlcul, i des d'aquesta perspectiva com totalment desmaterialitzada, des-realitzada, o bé des del punt de vista de la seva aparença, és a dir, una simple imatge que es mostra en la pantalla exactament com una imatge vídeo: una imatge que depèn de la traça. És difícil en aquestes condicions de saber el que canvia o el que perdura en aquestes imatges.

De tot plegat se'n deriva una gran incomprensió. Els judicis romanen generals i radicals: aquestes imatges no tenen autors; l'únic autor és l'ordinador. Són del mateix tipus que els adreçats a la fotografia fa un segle: s'ha perdut la "mà de l'artista", es perd la imaginació de l'artista que ara s'acontenta a enregistrar fenòmens lluminosos sobre els quals no té cap control. Recordem que per a Delacroix la fotografia no era més que una "còpia de la realitat falsa a força de ser exacta". La imatge de síntesi no copia la realitat, vol aniquilar-la en simular-la. No és ja només falsa, molt pitjor encara, és perfecta. No té ànima, ni misteri, ni ombra, ni pes, ni cos, ni presència, ni aura. Pur simulacre, no fa més que exhibir els processos que l'han creat. Només és el producte de la imatgeria industrial: ni tan sols una imatge –del que és visual. Com podria, doncs, traduir qualsevol intenció artística?.

Cal reconèixer que la manca de qualitat artística de moltes d'aquestes imatges, que només eren admirades per la seva conformitat al realisme fotocinematogràfic o per la seva alta tecnicitat, no ha afavorit la seva comprensió. Sovint no eren més que demostracions de virtuosisme tècnic.

A finals dels 80 apareix la realitat virtual, presentada per la premsa i alguns especialistes com una nova revolució tecnològica. Curiosament, tot i que la realitat virtual permetia una interacció més completa entre l'humà i la màquina provocant modes perceptius més estesos, fou apercebuda com una tècnica de desmaterialització

i de desrealització. No és pas la immaterialitat el que caracteritza les tecnologies digitals, sinó la seva programaticitat. Si l'objectiu de la simulació és sintetitzar la realitat a partir de models lògic-formals, la realitat virtual no deixa de ser una realitat en interacció amb la realitat. Les reaccions i contrasentits que s'havien aplicat a la imatge de síntesi, ara es dediquen a la realitat virtual. Ja no era perfecta la imatge, sinó la realitat sintetitzada. Visió doblement falsa. En primer lloc, perquè la realitat simulada, sempre fragmentària, lluny de ser perfecta és una reducció extremadament empobrida, formalitzada, de la realitat. En segon lloc, perquè dissimula un fenomen més profund, propi de la simulació: el creixement vertiginós dels processos d'automatització. El risc està molt menys en la desrealització del món i de les coses que en la seva automatització. A la realitat virtual s'associava estretament una evolució més complexa de la interactivitat. A les interfícies estàndard s'afegien altres interfícies multimodals, més sofisticades.

Dos tipus de discursos extrems s'observen. Un discurs crític que no vol veure en la situació interactiva una situació original en el qual l'estatut de l'espectador (sovint alhora espectador, lector, oient i co-autor) canvia en profunditat, alhora que canvien el de l'obra i el de l'autor. Partint del principi que un ordinador només produeix el que s'hi ha posat, que tots els possibles d'una combinatòria estan virtualment donats d'entrada, aquest discurs no veu cap modificació en la relació de l'home/dona amb l'ordinador. La participació només és una il·lusió. L'espectador no fa més que seguir les vies que li obre el programa. Altres retreuen a la interactivitat de privar l'inter-actor de la possibilitat de contemplar l'obra, ocupat només en l'acció que ha de fer. No seria més que la joguina del programa, tant més manipulat que té la impressió d'actuar per pròpia voluntat. Ambdós deploren la pèrdua de corporeïtat (com es retreia la pèrdua de la mà en l'acte fotogràfic). Régis Debray³³ afirmava: "No hi ha cos, no hi ha ànima, és a dir mirada. (...) Les arts plàstiques eren un treball del cos sobre un material; [...] La simulació digital [...] posa els músculs a l'atur. [...] Un no s'implica emocionalment en les operacions de càlcul, combinacions de paràmetres que exclouen l'atzar i neutralitzen l'impulsiu". Què se n'hauria de dir aleshores de la música?.

Podem concloure, doncs, que la contestació i els contrasentits són imputables en conjunt a la manera com és apercibuda la tècnica. S'afirma que la tecnologia només és una eina al servei de l'art. Certament és una eina, però només una eina?. Si ho pensem, és que considerem que tota creació artística no és més que un projecte

³³ Régis Debray (1992), *Vie et mort de l'image*. París. Gallimard, pàg. 300

concebut en abstracte, lluny de tota experiència tècnica, degut únicament al geni de l'artista, a la seva pura intenció.

Per què la crítica manté un silenci respecte l'art digital?. Pel clima de tecnofòbia. Les primeres experiències no emocionaren ningú. Però a la indiferència va succeir la ignorància voluntària: l'art digital va ser relegat a una zona indeterminada, satèl·lit del cinema d'animació i dels efectes especials. La indústria del cinema va confiscar, a partir dels anys 80, la quasi totalitat de les recerques artístiques en el camp de la imatge de síntesi animada. Aquest cinema també ha estat ignorat per la crítica de cinema oficial, per tant la presa de consciència crítica no podia venir del cinema.

Però l'aparició del multimèdia, de la interactivitat i de les xarxes que escapaven a l'empresa cinematogràfica hauria hagut de modificar l'actitud de la crítica. Però les aplicacions infogràfiques servien essencialment per automatitzar alguns *savoir-faire* tradicionals, i mantenien aquestes imatges, tot i una certa renovació aportada per la crítica, en una àrea d'activitat artística considerada secundària i negligida per la crítica. Les obres interactives i en xarxa no tenen més ressò prop de la crítica d'art contemporani, fins i tot quan estan exposades en llocs legítims (museus...).

Hi ha també altres raons vinculades a l'especificitat de les tècniques digitals i a la funció tradicional de la crítica d'art. Aquesta funció consisteix essencialment des de mitjan segle XX a servir de mediador entre l'art i el seu públic, més precisament entre l'avantguarda, manifestació del geni singular de l'artista, que viu avançat sobre el seu temps, i l'espectador que no viu a la mateixa hora, sinó en retard. Baudelaire afirmava que el públic és, en relació al geni, un rellotge que endarrereix. L'artista viu en les promeses del futur, el públic en la banalitat del present. Es comprèn millor aleshores la missió de la crítica d'art: omplir aquest fossat, servir d'intermediari entre el geni i el comú dels mortals i tornar estèticament legítim allò que encara no ho és. Aquest decalatge horari entre el geni i el públic ha estat el fonament d'una estètica pròpia de la modernitat que no ha deixat d'imposar la seva lògica avantguardista. S'instaura així la tradició del que és nou, en expressió de Harold Rosenberg.

Pels volts dels anys 60 es presenta una primera dificultat per aquesta crítica medidora. Immersos en un ampli moviment de desconstrucció, els artistes s'interroguen sobre l'art i sobre ells mateixos, analitzen el funcionament de la creació artística i la manera com l'art és socialitzat, comunicat, mediatitzat, institucionalitzat, oficialitzat, és a dir, legitimat. Els artistes esdevenen el seu propis crítics. Mentre que

els mediadors (els curadors) presenten el seu treball com a obres d'art. La crítica d'art aspira a l'art. Se'n deriva un cert estat de confusió i de barreja de gèneres, de des-especificació de les funcions de mediació anàleg a la des-especificació de les tècniques i dels *savoir-faire* artístics.

A aquesta dificultat se'n afegix una altra amb la participació de l'espectador que demana al crític tenir un paper molt més responsable en la seva relació amb les obres. Per a criticar un happening o una manifestació d'art al carrer feta per qualsevol grup calia participar en l'acció, intervenir en la seva estructura, les seves formes, la seva manera de transmissió... Però la incertesa va durar poc i la crítica es va reinstal·lar en el seu paper de medidora tradicional.

Però va aparèixer l'art interactiu. En què va dissuadir l'activitat crítica?. En allò que tendeix a desposseir la crítica de la seva missió de mediació, perquè canvia molt més profundament que l'art participacionista les relacions entre l'obra, l'autor i l'espectador. Efectivament, l'obra interactiva només té existència i sentit en la mesura que l'espectador interactua amb ella. Sense interacció, doncs, sense la presència participativa de l'espectador i, per tant, del crític no hi ha imatge, ni forma, ni moviment, ni variació en el temps, ni, finalment, obra. L'obra queda clavada en l'estat potencial a l'espera del seu coautor. Així el crític és invitat a esdevenir ell mateix autor, autor secundari, certament, que no té la iniciativa de l'obra, però autor al cap i a la fi, és a dir, en l'obligació de modificar profundament el seu punt de vista, la seva funció.

Se'n dedueix que la missió de mediació atribuïda per la modernitat al crític d'art esdevé inoperant. Aquesta col·lusió entre el públic i l'artista que s'efectua en la coautorialitat interactiva pròpia de l'art digital tendeix a esborrar la distància que separa tradicionalment l'avantguarda de la multitud. Desposseeix aleshores al crític de la seva missió de mediació i curt circuita el paper de mediació que li era assignat fins llavors. L'obra ja no necessita, a partir d'ara, la revelació, comentari, traducció, interpretació, judici, vinguts de fora, per a tenir sentit. La idea del retard horari ha esdevingut caduca. Artista i societat llegeixen des d'ara l'hora en el mateix rellotge: el temps real. Aquesta missió esdevé encara més antiquada en l'art en xarxa, on la relació interactiva no és dual (una obra, un espectador) sinó que s'estén a un gran nombre de coautors connectats, cadascun dels quals descabdella el fil d'una immensa tela que es teixeix o es desfà sota l'acció col·lectiva. La xarxa és un gran desafiament a la crítica d'art.

La crítica tradicional opera creant valor a partir de la raresa. Totes les operacions de legitimitat fetes per la crítica, amb l'acord de les institucions i el mercat internacional de l'art, miren de crear valor (estètic i mercantil) organitzant la raresa. Aquesta lògica és absolutament contradictòria amb la de la xarxa, que afavoreix la profusió, la circulació, la coautorialitat i la no-apropiació de la mercaderia. Quina missió de mediació pot llavors assumir la crítica?. Què hi ha de nou a revelar a la multitud, quan és precisament la multitud la que rep la facultat –que no és ja un privilegi– de prendre part en la creació, sovint modesta, però intencional?.

La crítica d'art ja no té lloc de ser si pensa assumir encara la funció de mediació. Ha de redefinir el seu rol. Edmond Couchot³⁴ enumera els tres canvis fonamentals que s'han de produir per a construir aquesta nova crítica. En primer lloc, la crítica ha de tenir en consideració la tècnica i els *savoir-faire*. No es pot ignorar tot de la tècnica amb la que l'artista fa la seva obra. No es tracta de conèixer tots els detalls dels processos tecnològics –no s'ha de ser informàtic– però sí haver assimilat els principis fonamentals que actuen i regeixen aquests processos. Aquest interès sobre el fer és el millor mitjà per a no cedir a la màgia d'una tecnologia, per a renovar i aprofundir la reflexió sobre les relacions entre l'art i la resta del món, sobre els lligams de dependència o sobre l'autonomia de l'art, de la ciència i de la tècnica. En segon lloc, el crític ha d'entrar totalment en el joc de la conversa, de la intel·ligència, proposat per l'autor, d'una conversa en el ple sentit del terme: viure amb, sovintejar. Les obres interactives ofereixen l'ocasió de viure experiències estètiques originals d'una manera diferent. Finalment, ha d'evitar el parany de l'especialització. Ha d'estar obert i atent a les altres manifestacions d'art, encara que semblin oposar-se o anar a contracorrent de l'evolució tecnològica. Tancar-se en el ciberart no faria més que afegir un ghetto a un món ja prou tancat sobre ell mateix. El crític ha de mostrar on hi ha les línies de continuïtat i els punts de ruptura entre les noves formes d'art i de socialització de l'art pròpies del digital, i les formes tradicionals o contemporànies, entre el que perdura i el que es renova.

³⁴ Edmond Couchot (2003): *L'art numérique*. París. Flammarion, pàg. 168 ss

VII. Conclusions: *Under construction*

Podem explicar tots els processos que hem anat desenvolupant al llarg d'aquest treball amb els conceptes i les teories que hem insinuat –sota el títol de ‘corpus’– en la introducció? Podem afirmar, com a primera conclusió, que certament la revolució digital i Internet han configurat un nou camp cultural que constitueix un subconjunt específic de la cibercultura? Estem en situació de dir que el Net.art esdevindrà un subcamp específic dins del camp de l'art contemporani, o que l'hipertext de ficció es mantindrà com un subcamp de la literatura electrònica? O més radicalment: es convertirà l'art digital en un camp propi, autònom i independent, com el cinema? Esdevindrà el mateix amb la literatura electrònica? Més encara, desapareixeran els camps culturals actualment existents i emergirà un(s) altre(s) camp(s) digital que fusionarà els antics camps analògics? En l'univers analògic, les diverses formes emergents de comunicació mai han suprimit les anteriors: la televisió no ha provocat l'ensulsiada de la ràdio, el teatre no ha desaparegut per culpa del cinema, i es pot seguir anant a l'òpera, llegir una novel·la o un llibre de poesia, entrar a un museu o practicar tot tipus de dansa... Però no hi ha dubte que el que caracteritza la modalitat cultural del present no és cap dels mitjans monològics tradicionals, sinó la multiplicitat de veus de la cibercultura dialògica.

Recordem que tant el concepte de camp de Bourdieu, com el de món de Howard Becker, reconeixen la possibilitat de creació de noves esferes d'activitats en una societat. Sembla, tanmateix, que les diverses teories construïdes al voltant d'aquests conceptes preveuen un ventall restringit pel que fa a les possibilitats d'emplaçament social d'aquests nous camps: o bé el nou camp es fa reconèixer i acceptar per un camp existent que l'engloba –és la integració de Nathalie Heinich–, i això mateix si el nou camp manté una certa autonomia, eventualitat prevista per Bourdieu amb el subcamp, o bé crea una esfera independent i nova, per a la qual cal inventar estructures i un mode de funcionament. La qüestió es pot, doncs, reformular d'aquesta manera: estem assistint a la formació de camps autònoms? Seran absorbides les noves formes emergents pels sistemes ‘tradicionals’? O, més aviat, s'està produint una reconfiguració de tota la semiosfera provocada pel mestissatge i la hibridació dels nous mitjans, que desembocarà en l'eliminació de les fronteres artificials que existeixen entre els diferents camps? I com incidirà en tot plegat la pressió del consumisme cultural? El nou paradigma cultural s'apropa al model del Sònar, per posar un exemple proper i prou conegut?

Primera possibilitat: les noves formes de creació digital seran reconegudes i integrades per un camp o un món social existent, de manera que els nous vinguts hauran de conèixer les regles del joc social en vigor –les “convencions” de Howard Becker–, hauran de plegar-s’hi en certa mesura, fins i tot si mantenen la capacitat per a fer evolucionar aquestes regles. En aquest supòsit, s'utilitzaran les estructures existents, es seguiran les regles del joc, etc. Segona possibilitat: les noves formes de creació es constituïran en un camp independent, i en aquest cas caldrà inventar un nou món, noves regles, noves estructures, nous codis, etc. Aquestes dues possibilitats estan previstes per les teories citades com a excloents una de l'altra.

Aquí hem intentat mostrar que les coses són una mica més complexes en l'àmbit del digital. Estem parlant de dues modalitats, que operen alhora i de manera interdependent, ja que es tracta de dos móns o camps que operen simultàniament. No n'hi ha prou que l'art digital o la literatura hipertextual siguin reconeguts i acceptats pel camp de l'art i la literatura; també han de ser reconeguts pel camp de la informàtica. La segona modalitat és la tendència a una emancipació molt gran, tan gran que es podria pensar que la creació d'un nou món està emergint (sense poder-ho demostrar, encara, és el fenomen que considerem realment com a producte cultural de la societat de la informació).

L'art i la literatura informàtics i els artistes/escriptors que produeixen aquest gènere de cibercultura han emplaçat un espai social que ha pouat en els dos camps originals per a produir un compromís específic. Aquest estat, de fet, té diverses conseqüències, que són entre altres l'obertura d'un ampli ventall de possibilitats i de metanarratives. Una de les més evidents és l'efecte de la pluridisciplinarietat d'aquesta tecnologia, característica que es transforma en una propensió integradora, que té tendència a aplicar igualment a l'art i a la literatura. Els programaris actuals afecten a quasi tots els camps d'activitat cultural i miren sempre d'integrar les diverses textualitats, accions i percepcions (només cal assistir a qualsevol de les manifestacions que actualment s'organitzen). Aquesta tendència entra en conflicte amb els camps de l'art i la literatura analògica, que busquen l'autonomia, la diferenciació amb les altres activitats. El camp informàtic té tendència a incloure, el camp artístic/literari a excloure. Però un tercer camp d'activitat entra en interacció amb els altres dos: el de l'audiovisual. Un gran nombre de creadors digitals fan servir modes de realització, de producció i de presentació, més propers al món de l'audiovisual que al de l'art i la literatura.

Existeixen nombrosos casos on es barregen tots aquests móns i a tots els nivells (formació, creació, producció). El mixt art-literatura/informàtica es retroba igualment de manera molt accentuada en les estructures i els modes de funcionament de certs llocs de producció. Recordem que en comentar l'exposició *Artifices* parlaven de l'existència d'una barreja entre el que són els criteris d'una exposició d'art i els d'un laboratori científic, on s'hi afegeixen conferències i taules rodones, com en els col·loquis universitaris. El contingut de l'exposició participa igualment d'aquesta barreja entre móns diferents, valorant les obres com en el món de l'art, però igualment els materials i els programaris, com en un saló especialitzat en informàtica gràfica.

El ciberart i la ciberliteratura estan configurant aquells subcamps de la cibercultura que es construeixen seguint un mode de diàleg amb l'ordinador o a través de l'ordinador, i que utilitzen el ciberespai on hi existeixen necessàriament. Els productes físics dels diàlegs visuals només són, sovint, documents del procés. És el cas, per exemple, de l'operació *City portraits* (1989) de Karen O'Rourke, que consisteix en un intercanvi, entre diversos països, de documents il·lustrant i descrivint grans ciutats, per a fer compartir a cada participant la seva pròpia cultura. Per al grup que ha dut a terme aquesta experiència, l'obra resideix en l'experiència i no en el resultat final. És el procés el que importa, la construcció del text, molt més que les produccions que només representen una part del tot.

Aquest subcamp de la cibercultura pren per model l'intercanvi entre persones, el bucle imprevisible d'idees, de gestos, de paraules, de mirades i de sons que duen a terme en temps real. Després de la concepció bipolar emissor/receptor, que caracteritza el model de comunicació jakobsonià, i que és el dominant en els diferents mitjans de comunicació analògics, arriba el multiàleg, el treball en xarxa. L'obra-imatge-digital forma part del món de l'infinitament possible. Els treballs dels ciber-liter-artistes són essencialment esdeveniments comunicacionals on la informació circula en direccions múltiples. Els podem interpretar com a signes d'un avenir en el qual la comunicació serà alliberada de censura i de constrenyiments polítics, i on l'art i la literatura, alliberats de les lleis del mercat dels objectes, esdevindran un dels diàlegs possibles. A l'etapa del capitalisme industrial es produïen objectes; en la del capitalisme informacional, fluxos. Volem pensar que el camp de la cibercultura està efectuant la mutació d'una simple participació de l'espectador a la interacció, a la creació col·lectiva, que està modificant les relacions entre el procés creador i l'obra acabada, entre la intel·ligència humana i la intel·ligència artificial, així com les relacions entre simulació, virtualitat i realitat.

El ciberart i la ciberliteratura, en tant que arts del diàleg i de la comunicació, representen l'estètica de la interacció, que presenta el text i la imatge com un joc, el llenguatge i l'art com alguna cosa amb la que jugar i al lector i a l'espectador com a jugadors. Però el joc pot esdevenir una simple distracció, un potent mecanisme de socialització o d'exclusió, una forma de transgressió, una malaltissa addicció, una forma de construir xarxa, o una segona oportunitat. El "ciber" és una proposta de jugar; ja no és una finestra oberta al món, sinó una invitació a transformar-lo.

Les obres de tipus tradicional s'inscriuen en mitjans particulars (pintura, escultura, teatre, dansa, arquitectura, literatura, cinema), tenen com a objectiu l'espectacle retinià, es limiten a les galeries, museus o places públiques, el sentit s'encarna en un objecte tangible i l'espectador és confinat a un paper passiu. Per contra, les obres tecnològiques, apel·len al concepte de sistema i a l'hibridació multimèdia, no estan fetes per a ser vistes, exalcen l'esdeveniment de comunicació i la implicació activa del receptor, posicionat en una "situació" d'experimentació, la seva destinació i els llocs de presentació estan determinats per les arts de la comunicació, s'inscriuen en l'espai global de la informació: xarxes telemàtiques, xarxes telefòniques, radio, TV, premsa escrita... Podem seguir mirant el mateix de la mateixa manera, i seguir pertanyent al passat, o ens podem aventurar a mirar d'una altra manera el mateix i el diferent, l'u i l'altre. És aquesta nova mirada la que està a la base de la construcció d'un nou imaginari, l'imaginari digital, interactiu, dialògic, participatiu, col·laboratiu, hipertextual i connexionista. Un nou imaginari per a una nova identitat, feta no de realitats materials o simbòliques sinó de fluxos.

Aquest sentit, induït pel dispositiu i creat per l'artista/escriptor no s'encarna en un objecte tangible, materialitzat físicament, sinó en una configuració informacional, de naturalesa abstracta. La reproductibilitat de l'obra d'art qüestionava una legitimitat que descansava, fins llavors, en el seu caràcter d'unicitat. A partir del moment en el que s'admet que és en l'intercanvi que es constitueix l'obra, cal reconèixer que el treball de l'artista/escriptor s'efectua des d'ara sobre els procediments, més que sobre la manipulació o la transformació del material. La creació no és ja la manipulació de funcions estètiques, sinó la manipulació de funcions lògiques.

No és el contingut i la interpretació de l'obra el que són modificats, sinó la seva mateixa definició. L'obra no correspon ja a un objecte, a una signatura com en el cas de Warhol, sinó que troba la seva expressió en el mateix procés del diàleg. Les obres

cibernètiques permeten interactuar amb la intel·ligència dels altres. Les obres ja no són considerades com a peces; són les circumstàncies i les condicions en les quals s'ha efectuat el diàleg. L'obra ha esdevingut no només immaterial, sinó sovint indeterminada i col·lectiva. La mateixa idea de l'obra es dissol en un programa que, sovint, opera tot sol en el moment de la realització i de vegades fins i tot de la concepció. L'artista està obligat a expressar-se per l'intermediari de la màquina, adapta el seu llenguatge al formatat per l'ordinador. Tot són bits; tot és informació. I ens cal, de nou, aprendre a llegir...

Aquesta nova concepció del subcamp de la cibercultura exigeix un nou llenguatge perquè és impossible crear una peça musical de manera habitual sabent que pot ser interrompuda en tot moment, ni té sentit escriure una ficció amb desenllaç feliç si sabem que quasi cap interactor arribarà al final. És difícil crear una imatge seguint el mètode clàssic sabent que la seva dimensió, el seu color, la seva resolució depenen de protocols i de les capacitats de la màquina receptora. Aquest nou llenguatge permet a l'espectador dialogar amb i per l'intermediari de l'ordinador. És fent clic amb el ratolí que provoca accions en la pantalla, que han estat interpretades per l'ordinador gràcies al seu codi binari. Els elements de la interfície posen a l'usuari en relació amb la màquina. La finalitat del ciberart i la ciberliteratura no és forçosament la creació d'una obra, pot ser també la seva experimentació, finalitat molt amb consonància amb les avantguardes. És l'experiència el que importa, desemboqui en una obra o no. L'art de la comunicació no està fet per a ser vist, sinó per a participar-hi, i per a recuperar, sobretot, el plaer de dialogar.