

ART, AUTOPISTES I CINTES DE VÍDEO

Alejandro Sacristán

Codirector d'Art Futura

Avi havia de ser aquí Moncho Algora, que és el director i fundador d'Art Futura, mostra que vosaltres coneixeu molt bé ja que va néixer aquí, a Barcelona, l'any 90, amb la primera presentació de realitat virtual dirigida al gran públic. En aquest sentit, crec que Art Futura ha tingut molt a veure, ja que és una gran mostra internacional de noves tecnologies i d'art, amb la idea, amb els temes que s'han tocat aquí, que és comunicar en l'era digital. Per començar, jo posaria uns vídeos d'animació per ordinador que constitueixen una de les parts nuclears del que és Art Futura i que serà Futura Show. I, després dels vídeos, sí que comentaria dues o tres idees en relació, com a avançament del que seria Art Futura 99, relacionades amb *Comunicar a l'era digital*.

Bé, tal com deia, aquí hi havia d'haver Moncho Algora, director d'Art Futura, i m'agradaria esmentar una de les frases amb les quals sol obrir les seves presentacions i que té a veure amb l'esperit d'Art Futura, que és referir-se al fet que l'art és com la sang, que ha de fluir per a mantenir-se viu. I aquest és una mica el repte que Art Futura s'ha plantejat sempre, com a festival, com a mostra d'art electrònic i noves tecnologies. O sigui, nosaltres ens movem entre les propostes més trencadores, o intentem moure'ns entre les propostes més trencadores del que seria aquella interfície entre l'art i les noves tecnologies. I, bé, hi ha anys en què la collita és millor que en d'altres. Suposo que la culpa no és de l'any en si sinó de la gent que estem amb altres col·laboradors seleccionant continguts. En aquest sentit, les cintes d'animacions per ordinador que heu vist constitueixen la part, diguem-ne, més clàssica d'Art Futura. A més, hi ha diferents propostes que fem al voltant d'aquest festival, amb conferències, projeccions, instal·lacions de tipus virtual i de tecnologia i una mica els desenvolupaments que utilitzen aquests nous mitjans creant els nous artistes o els creadors que estan treballant en aquestes àrees. I, en aquest sentit, per a respondre una mica per què som aquí, a *Comunicar en l'era digital*, d'alguna manera la funció d'Art Futura al llarg

d'aquests anys va començar a Barcelona el 1990. La darrera edició es va celebrar a Sevilla, l'octubre de l'any passat i el 1999 tornarem a repetir a Sevilla. Ja que una de les coses que intenta fer Art Futura, entre d'altres, és propiciar la reflexió sobre la incidència a la societat dels nous mitjans de comunicació i creació. I, d'alguna manera, és per això que crec que aquí encaixem bastant. En aquest sentit, jo voldria tocar, deixar quatre o cinc temes a l'aire respecte als que s'obriran per a estudiar i desenvolupar a Art Futura 99.

Art Futura 99 girarà al voltant d'aquell entreteniment digital, d'aquell oci interactiu del proper segle, però entès d'una manera molt global. Des dels museus virtuals fins a les propostes, diguem-ne, més massificades però també personalitzades a la vegada, de la televisió interactiva, de la televisió digital. En aquest sentit, i recollint alguna de les idees que ha comentat Miguel Ángel Martín, hi ha llocs, i és veritat que són pocs i amb recursos limitats per a tota la memòria històrica que cal guardar, però hi ha gent que s'ha començat a preocupar (parlaré només d'Europa) per guardar aquesta memòria històrica, aquesta creació, aquest art absolutament efímer que estem creant o que s'està creant en aquests últims vint anys relacionats amb les noves tecnologies. I simplement volia citar aquesta labor que estan fent, per exemple, l'Ars Electronica Center i el ZKM, amb l'Institut de Nous Mitjans i el Museu de nous mitjans a *Kalsruhe*, Alemanya, que, a part de desenvolupar activitats any rere any, que es van renovant, sí que estan fent una tasca d'arqueologia electrònica, preservant suports i algunes obres significatives que, un cop passat el temps, únicament es poden visualitzar allí. És curiós, però el mitjà que té més perdurabilitat històrica, tal com tots sabeu, és el paper o un papir. Un papir es pot llegir. I la pedra. Llavors, doncs bé, caldrà veure què passa amb aquest problema que ha comentat Miguel Ángel Martín, però allí el tenim i hi ha gent que s'està dedicant a guardar aquelles restes arqueològiques, a guardar una mínima part del que s'està produint en l'àmbit artístic. En aquest sentit, nosaltres convidarem gent del ZKM perquè parli precisament d'aquesta problemàtica. Ha estat curiosa la coincidència en un parell de temes que s'han comentat abans amb l'edició d'Art Futura 99.

Un altre dels aspectes que tocarem, relacionat amb la comunicació, és el dels plantejaments de parcs temàtics i de parcs tecnologicoculturals que estan emprant massivament els nous mitjans i la infografia per a comunicar millor una sèrie de continguts o per a produir l'efecte de traspasar la pantalla, d'intentar que el visitant, l'usuari formi part d'aquella ecologia electrònica que es crea. I en aquest sentit, hi ha una sèrie de propostes obertes; nosaltres estem treballant en això, i a partir de juny s'obre la web d'Art Futura amb possibilitat també de recomanar possibilitats. Si aquí sorgeix alguna idea us l'agrairia. En aquest sentit, estem treballant amb el nou planetari digital de Nova York i, bé, aquí m'excediria si segueixo parlant...

Un altre dels temes que tocarem, i també des d'un punt de vista crític, és

el de les joguines del futur. En el MIT està, no sé si ho sabeu, Núria Oliver, una catalana, treballant en diferents àrees relacionades amb aquesta mena de temes. I, en general, les joguines del futur, les joguines interactives, les joguines connectades a l'ordinador, a Internet, a la televisió digital, a la telefonia GSM, són les joguines que ja s'estan desenvolupant. De fet, Microsoft fa més de dos anys que té el dinosaure Barney, que ha assolit un gran èxit als Estats Units, a Canadà i a tota Amèrica Llatina...; a Israel i a Europa van arribar aquest any. Llavors, tota aquesta idea de les joguines interactives ens interessa en el sentit que es converteixen també en habitants d'un, diguem-ne, medi ambient emocional però electrònic. D'un medi ambient relativament intel·ligent amb el qual interactuarem tots i, fonamentalment, en aquest aspecte de les joguines, els nens. Volem fer una reflexió crítica. Nosaltres plantegem preguntes més que respostes i convidem gent perquè presenti creacions relacionades amb aquests temes o perquè parli d'aquests temes. Jo crec que això és important també.

I un altre dels aspectes que també ha tocat Miguel Ángel Martín precisament és fins a quin punt el maquinari, les troballes tecnològiques, els avenços, tal com ha comentat, en sistemes de partícules, en *morphing*, han determinat la creació, una línia o un estil creatiu... ja que no només això, sinó que a l'hora de fer referència als simuladors hi ha una sèrie d'aplicacions, de videojocs que s'estan estudiant més en profunditat; per exemple, hi ha un especialista Fogg de Sun Microsystem i altra gent que estan treballant en com influeixen aquestes tecnologies o com aquestes tecnologies influeixen en comportaments, modifiquen comportaments... la captologia. I aquest és un altre dels temes que volem tocar i que, molts cops, davant de l'espectacularitat o l'arrasador màrqueting comercial que està darrere dels llançaments de nous productes que impacten o sedueixen per una sèrie d'elements però sobretot per la seva novetat tecnològica, passen inadvertits. Aquest és un altre dels temes que, relacionats amb la comunicació en l'era digital, Art Futura 99 abordarà també.

I després hi ha un altre aspecte més, que són els videojocs. Aquests jocs que estan basats de vegades en algorismes genètics, que estan basats en programes de vida artificial, en definitiva, que constitueixen una ecologia electrònica, un ecosistema electrònic. I que evolucionen per si mateixos dintre de l'ordinador, independentment que l'usuari hi estigui jugant. Llavors, l'usuari passa a ser part d'aquell ecosistema. I aquest ecosistema també ofereix noves possibilitats de comunicació quan pugui viure sobre la xarxa. A Europa encara les xarxes de comunicació són lentes, són cares. Crec que això s'anirà solucionant amb el temps; com a mínim sóc optimista pel que fa al cas. I, en aquest sentit, aquells entorns intel·ligents passaran a formar part d'aquells entorns de comunicació en els quals es compartirà la comunicació amb persones, però també amb altres ens més o menys autònoms. Passaran a poblar molt aviat les llars relacionades amb sistemes de teleco-

municació... passaran a formar part d'aquell medi ambient, com una intel·ligència ambiental electrònica, que serà aquí i que modificarà moltes coses en el futur. I poblaran, i no sé com... però allí estan... i hi ha grans empreses: Philips, Microsoft, Sony... que estan treballant molt dur en aquella línia. I nosaltres, en aquest Art Futura 99 i més endavant, volem indagar, estar preparats... a veure una mica per on van els trets.