

Dennis Dollens

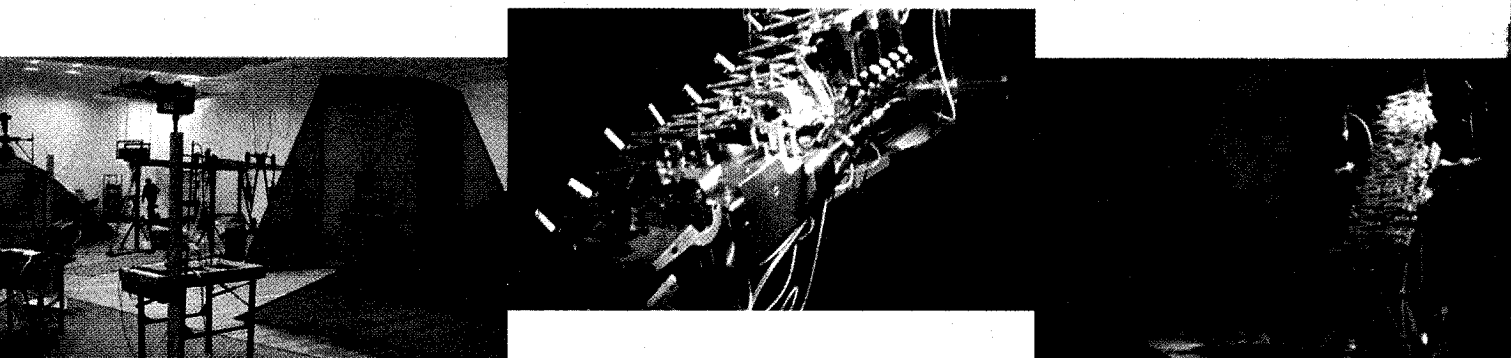
# EL PROJECTE FRATERNITAT

## a Tòquio

El llibre que acaba de publicar John Rajchman sota els auspicis de l'Institut de Tecnologia de Massachusetts (MIT), *Constructions*, inclou una definició molt il·luminadora de l'obra d'art: "És un edifici singular i irregular bastit a partir de moltes circumstàncies, capaç de coses força més estranyes que la reflexió d'un bell acord de la natura amb ella mateixa, i que sovint no coneix cap més lògica de desenvolupament que les crisis que pateix. Abans d'atènyer un "estat" reconeixador, abans de "representar" res, es manifesta en forma de pla inacabat i va-

tirar endavant els projectes de La Donzella, Escriba i Sigil alhora que repassava i ajustava les màquines existents. Orbitant al voltant d'aquests estudis hi havia altres membres de l'equip encarregats d'enregistrar i editar les imatges del procés, de deixar-ne constància fotogràfica i de redactar, corregir i dissenyar el catàleg i la pàgina web corresponents.

Les grans dimensions de l'obra de Vasulka –tant en termes conceptuals com físics–, juntament amb el moviment robòtic, la projecció simultània d'imatges i sons, el control digital i l'ús de sensors



gue, i, doncs, es pot dir que ofereix –i que és fet de– "sensacions" prèvies a les formes i a les representacions. Una obra d'art és una mena de construcció sensorial d'una cosa virtual i no pensada, que encara no ha arribat a cap acord amb res. Vet aquí la naturalesa dels seus poders estranys, de la seva vitalitat no orgànica."

Deixaré de banda la base filosòfica que utilitza Rajchman per introduir idees kantianes i deleuzianes a la seva teoria arquitectònica de l'espai virtual, i faré servir la citació únicament com si fos una finestra al projecte *Fraternitat* de Woody Vasulka. L'obra de Vasulka és una instal·lació en curs que empra peces, mitjans i codis digitals reciclats –procedents de l'àmbit militar, científic i mèdic– per generar i orquestrar medis interactius. Els seus experiments creen un laboratori *de facto* en què els espectadors poden entrar en contacte directe amb una forma integrada d'espais reals i virtuals.

El caos de Cerrillos Road (Santa Fe) sembla molt distant de la puresa de línies de les galeries ICC de Tòquio. I tanmateix va ser en dos estudis situats en sengles polígons industrials de la zona del Best Western Motel on es van construir i programar bona part de les novetats de la instal·lació japonesa de Vasulka. Val a dir que tres de les peces exposades a Tòquio ja s'havien vist abans, i que el germen de les tres peces noves va sorgir a l'estudi d'Agua Fria. Finalment, però, va ser entre Target i Wall-Mart on l'equip de Vasulka va aconseguir

capaç de detectar la presència de l'espectador

fan que, a vegades, costi de veure que les seves peces procedeixen de la "construcció sensorial d'una cosa virtual" i que són, en part, construccions virtuals. Els codis digitals i els elements electrònics són tan importants com les formes escultòriques i les imatges gràfiques. Per a Vasulka, el codi és un mitjà que ell i els membres del seu equip –Bruce Hamilton, Russ Gritz, Aaron Davidson, Roderick Peyketewa i Dim Odell– manipulen fins a animar allò inanimat: és la "vitalitat no orgànica" que accelera els mecanismes alhora que transforma els espais físics que aquests mecanismes habiten, tot plegat dins el que Vasulka anomena "un nou espai de l'*episteme*". Entre les obres físiques i l'espai que aquestes obres habiten s'estén el reialme del codi entès com a mitjà artístic: un mitjà virtual que es troba als intersticis de la vida, l'espai i el temps.

Vet aquí un dels reptes que planteja l'obra de Vasulka: la interacció –controlada virtualment– de l'art, la màquina, l'espai i la persona en temps real i en un medi físic. Les seves projeccions audiovisuals ens arriben per mitjà d'una sèrie d'escultures mecàniques programades digitalment la funció de les quals és subvertir i deixar-se subvertir pel públic. Les escultures de Vasulka són autònomes, però s'ha pogut constatar que la presència d'aquests mecanismes cinètics en qualsevol galeria o museu provoca una hibridació immediata de l'espai interior: altrament dit, la instal·lació s'ensenyoreix de l'arquitectura. Al llarg d'aquests últims anys, les peces de Vasulka han pro-

vocat aquesta mena de transformació temporal de l'espai al Museu d'Art Modern de San Francisco –l'única obra nordamericana de Mario Botta–, les galeries pueblo del Museu de Belles Arts de Santa Fe i, més recentment, les ICC, les galeries modernistes de Tòquio.

Una de les dificultats amb què ens trobem a l'hora d'apreciar l'obra de Vasulka és el nostre desconeixement de les possibilitats artístiques de la programació per ordinador; una dificultat agreujada pel comportament de les mate-

interior –física– és parasitada i reduïda a la categoria d'embolcall espacial, equivalent a la que pot tenir la carcassa d'un monitor d'ordinador. A l'exposició de Tòquio, Vasulka va fer servir pantalles translúcides de malla negra amb marcs de metall per demarcar les diverses escultures, bo i creant l'efecte de canals laberíntics. Els espectadors podien veure què hi havia a l'altra banda de les pantalles, però no sabien si les màquines també podien. En el cas d'aquesta exposició, Vasulka també va haver de competir amb la bellesa de les

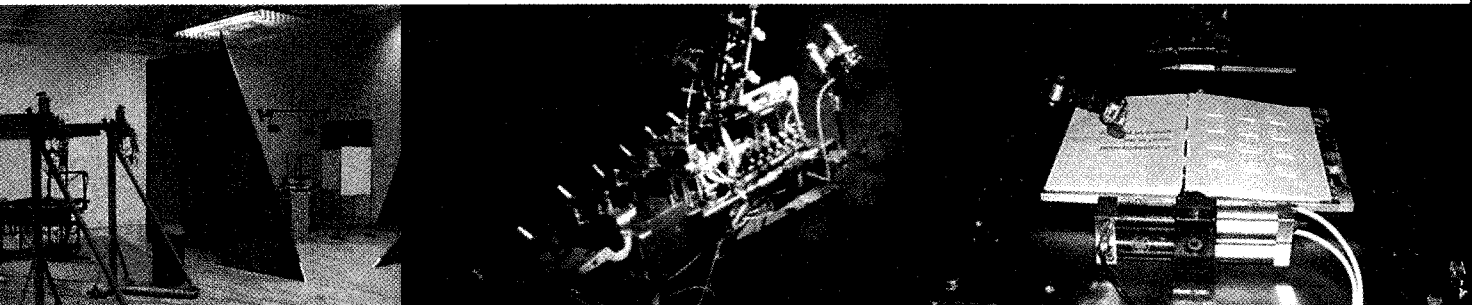


xes escultures. L'espectacle ofega literalment la subtilesa de la seva coreografia espacial i de la seva pròpia animació. Podríem dir que, en un cert sentit, l'artista crea màquines que, de mica en mica, revelen la seva autèntica naturalesa de codis espacials, mecànics, culturals, polítics i digitals interconnectats. Enmig de tanta trajectòria diferent, Vasulka atorga a l'espectador un paper central: les màquines n'enregistren imatges i les projecten, i canvien de programació d'acord amb el seu recorregut dins la galeria. I tanmateix, no estem mai segurs de la nostra funció: servim d'inspiració a les màquines perquè facin nous càlculs artístics o les provoquem perquè ens bombardegin amb el seu art termodirigit? I elles? Són veritablement independents o obeeixen alguna mena de control remot? No ho podem saber del cert.

El fet de convertir l'espectador en objectiu de l'obra d'art transforma la nostra percepció de l'espai de la galeria: ens converteix en una mena d'encarnació virtual dins l'espai controlat i interconnectat de Vasulka. L'arquitectura

seves construccions físiques, fetes amb làmines d'acer inoxidable, alumini, làsers, tubs pneumàtics, etcètera. Una dada curiosa: el comissari de l'exposició, Hisanori Gogota, també va seguir el procés d'instal·lació amb una certa inquietud, per bé que les seves reserves no tenien res a veure amb les de l'autor; Gogota tenia por que al públic japonès, poc familiaritzat amb l'art mediàtic, tots aquells mecanismes els semblessin una colla de "màquines grotesques fetes a mà".

No volia recórrer a la comparació amb els videojocs perquè sóc conscient que l'especialització els ha reclòs en una mena de gueto, però després de veure la instal·lació japonesa de Vasulka, no me'n sé estar. Fet i fet, no cal ser usuari dels jocs electrònics per adonar-se que han creat un terreny de joc completament original. Doncs bé, jo sóc del parer que l'obra de Vasulka ha posat la primera pedra de l'arquitectura digital, i que, de la mateixa manera que els videojocs, ens obre les portes d'un món nou. D'altra banda, la distri-



ció de les peces dins la instal·lació –cinc en una sala i la sisena en una altra– un altre element que determina la complexitat del conjunt. La mateixa galea que altrament fóra un contenidor neutral, esdevé un marc perceptiu: l'espectador entra en un lloc físic, però té la sensació d'haver entrat en un espai electrònic –o, més ben dit, en un espai mediatitzat per l'electrònica– on la selecció de l'objectiu i la percepció es converteixen en actes de supervivència ambiental. En aquest context, doncs, selecció d'un objectiu equival a transformació, una transformació òbvia si pensem en la transformació que representa la selecció de l'objectiu d'una bala, per exemple. I cal no oblidar que quatre de les obres de Vasulka s'ocupen directament del tema de l'objectiu, la selecció de l'objectiu i la trajectòria. Les altres dues, *Escriba* i *La Donzella*, són enllaços robot que transmeten l'input de text i àudio en contracodis, és a dir, en acció coreogràfica. Vasulka sabia que, en incloure-hi *La Donzella*, trencava la cohesió de la fraternitat. Cal remarcar, però, que l'evolució d'aquesta peça és contrària: al costat de les seves cinc companyes, sembla gairebé una metàfora; controla la resta, però en resta aïllada. Subratlla la singularitat de la peça i el fet que *La Donzella* s'està tota sola en una sala inferior a la que ocupen les altres màquines. I va ser des d'aquest reducte des d'on va fer el seu paper de protagonista de cerimònies la nit de la inauguració, estimulada per l'actuació a la sala-violí MIDI de Steina Vasulka. Al compàs marcat per les cordes, programades per provocar gestos específics acordats amb la digitació, *La Donzella* va obsequiar el públic amb les lèngües evolucionades d'una ballarina biomecànica. Mentrestant, els seus acords inquiets i una gran pantalla posterior servien de fons a unes imatges de vídeo. La música de Steina Vasulka, la banda sonora dels vídeos i els esbufecs pneumàtics de *La Donzella* van aconseguir crear un paisatge sonor que il·lustrava perfectament la tensió urbana: bell, discordant i evocador. Al llarg de l'actuació, –qui m'ho havia

dir– vaig recordar més d'una vegada les màquines del pis de dalt. Què devien estar fent? Conspirar, reaccionar, viure? Tornem-hi. "Una obra d'art és una mena de construcció sensorial d'una cosa virtual i no pensada, que encara no ha arribat a cap acord amb res. Vet aquí la naturalesa dels seus estranys poders, de la seva vitalitat no orgànica." L'objectiu de l'obra de Vasulka no és l'arquitectura: la seva Fraternitat accepta l'espai de la mateixa manera que s'accepta l'espai de guerra o l'espai en general. I una part del poder de Vasulka està precisament en el fet que ni la bellesa dels seus autòmats ni la intensitat de la imaginaria que projecten eclipsa la transformació de l'espai interior en espai neovirtual: un capoll digital i físic alhora. Vasulka arriba a un nivell de transcendència que només atenyen algunes peces dramàtiques, certs esdeveniments d'escala planetària... sí, efectivament, els videojocs. Un cop al carrer, l'espectador que hagi entrat a veure la Fraternitat pot pensar que ha vist un barreja de violència, guerra, política i ferralla, o bé una andròmina eroticocibernètica, però ningú no podrà negar que, mentre era dins, ha format part de la conspiració de Vasulka i ha participat en el seu joc virtual. De la mateixa manera, i en la mesura en què no haurà entès ben bé què hi passa, allà dins, haurà d'acceptar que ha estat un altre bàrbar en el seu espai "no orgànic d'episteme".

*Nota:* De l'exposició es va editar el catàleg *Woody Vasulka: The Brotherhood*, a cura de Ronald Christ, amb cent vint pàgines impreses a quatre tints. El volum, redactat en japonès i en anglès, va ser dissenyat per Burning Books, i inclou col·laboracions d'Aline Brandauer, Daniel Masler, David Sears Mather, Dennis Dollens, Erkki Huhtamo, Roy Durfee, Melody Summer Carnahan, Ronald Christ, Russ Gritz i Cynthia Lauren Vogt. S'ocupen de la distribució conjuntament Lumen Books, de Santa Fe, i Consortium Books Sales.

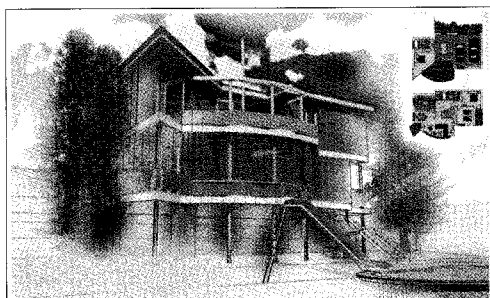
Web de Brotherhood, Nuevo Mexico: [www.concentric.net/~tables](http://www.concentric.net/~tables)  
Dennis Dollens és editor de Sites [sites@rt66.com](mailto:sites@rt66.com)

# AutoARQ 5

El programa d'Arquitectura per AutoCAD

Aconseguir una versió d'avaluació de 30 dies a [www.asuni.com](http://www.asuni.com)

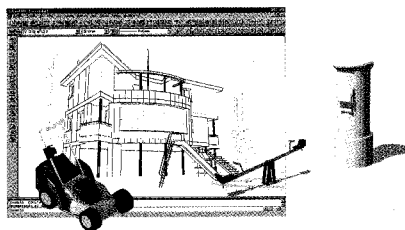
**Aviat en català!**



# ModelCAD

Llibreria de símbols 2D, 3D y textures per AutoCAD

Vegi una mostra de la llibreria de símbols a [www.asuni.com](http://www.asuni.com)



Per qualsevol dubte, truqui'ns ara mateix al 93.319.68.68 o bé consulti la nostra pàgina web [www.asuni.com](http://www.asuni.com)

**Asuni**  
CAD  
[www.asuni.com](http://www.asuni.com)