

# PROGRAMAR EL ARTE

Mil novecientos setenta y dos fue pródigo en acontecimientos que atañeron con más o menos pertinencia a la relación arte-ordenador: la difusión de la obra de Ch. Alexander, *Estructura del medio ambiente*; la apertura en Madrid y Barcelona de una exposición y ciclo de conferencias que bajo el título *Arte, impulsos, ordenadores* organizó el Instituto Alemán en colaboración con Alea; artículos en revistas como «Serra d'Or», los encuentros de Pamplona, etcétera.

Las conferencias del Instituto Alemán adolecieron de una serie de defectos no achacables a los conferenciantes, que, en definitiva, se limitaron a decir lo que habían hecho con un ordenador y para qué. Pero si hemos de decir la verdad, las aplicaciones y obras que allí se expusieron, o eran muy pobres estéticamente o funcionalmente hablando, o el uso del ordenador estaba justificado únicamente por los deseos del autor, y no por consideraciones de índole metodológica; pues ni las obras presentadas acusaban componentes cualitativas que en un sentido u otro las hicieran preferibles a las construidas manualmente, ni creo que la rapidez en la factura de las obras sea, en definitiva, un elemento significativo dentro del modo de producción artística actual que implícitamente requiere la lentitud de las operaciones con el fin de que la obra artística sea escasa y, consecuentemente, valiosa.

No creo que, en modo alguno, sean los artistas culpables de estas limitaciones. Lo que ocurre es que para hacer funcionar un ordenador es preciso proporcionarle a través de los programas unos modelos lógicos o matemáticos que sirvan para elaborar los datos. El problema se plantea, pues, a nivel de elección de dichos modelos. ¿Qué fórmula matemática o lógica hemos de introducir en el ordenador para pintar un cuadro? ¿Realmente puede hacerlo la máquina? ¿Debe el ordenador pintar cuadros o dibujar, o debe buscar un campo expresivo independiente?

Todas estas cuestiones han sido más o menos soslayadas, y los planteamientos teóricos transcurren por los derroteros de seguir epatando a la gente con complicadas fórmulas de teoría de conjuntos aplicadas a la informática con el fin de que los mandarines del depauperado arte-ordenador sigan ejerciendo su dominio a costa de la ignorancia mantenida de los demás. Porque, la verdad, la programación en sí es

muy fácil, únicamente es traducir un lenguaje normal (castellano, inglés, catalán o lo que sea) a un lenguaje comprensible para la máquina.

Lo que realmente es complicado es saber lo que se quiere obtener. En una empresa, los objetivos están predeterminados, y al ordenador se le piden facturas, hojas del diario o cartas preimpresas para clientes.

Pero en el terreno del arte, las cosas son muy distintas: ¿quién conoce las variables en juego para que una obra sea buena? Porque hemos de entender que la cualidad de bondad es completamente cultural y arbitraria en el sentido de que no es una solución única.

Y además, en el caso de que conociéramos la estructura de gustos de una sociedad concreta, el paso cualitativo y cuantitativo a la obra de arte como entidad física es un problema actualmente insoluble.

## Jugar o no jugar, he aquí el problema

Tras haber utilizado el ordenador durante cierto tiempo para resolver problemas relacionados con el diseño arquitectónico, Ch. Alexander hizo una severa crítica del uso del ordenador. Afirmaba, en la obra anteriormente citada, que toda aplicación cuyo rendimiento no fuese superior al efectuado mediante procesos manuales era simplemente «jugar con el ordenador».

Alexander no entendía, tras haber caído en el mismo pecado, por qué una máquina puede usarse para realizar una operación, por ejemplo, tan sencilla como contarse los dedos cuando se puede hacer a ojo.

Estoy de acuerdo completamente con Alexander de que debe obtenerse siempre un rendimiento del ordenador, pero no es menos cierto que nuestra sociedad consume signos (de la belleza, de lo «hippy», de lo hortera o de lo «progre»; es decir, de aquello que «quiere decir» bello, «hippy», hortera o «progre»), y que en un principio el público de la exposición del Instituto Alemán no veía «figuras», sino «figuras dibujadas con ordenador», de la misma forma que mucha gente no se compra «pantalones» o «automóviles», sino «pantalones made in USA» o «automóviles made in USA».

Este «jugar» que decía Alexander, no existe en realidad. Tanto si queremos como si no, siempre vamos a utilizar fórmulas matemáticas o lógicas para tratar el mate-

rial de entrada; parece, pues, una postura más inteligente indagar sobre lo que vamos a hacer con el fin de orientar la búsqueda estética antes que lanzarnos al vacío, como el niño que al azar mezcla los reactivos de su laboratorio de química con la esperanza de hacerse invisible. En definitiva, jugar con el ordenador sería algo así como trabajar normalmente, pero sin tener conciencia de lo que se hace; esto es algo muy peligroso, pues jugando, jugando, la factura por el alquiler del ordenador se puede poner en muchos miles de pesetas de nada.

Las fotos adjuntas muestran algunos ejemplos de las obras que se presentaron en la exposición del Instituto Alemán. Ni tienen la «calidad» del arte convencional, ni la «originalidad» del arte de vanguardia.

Las calidades que se consiguen mediante la impresora son realmente despreciables, y las formas conseguidas al azar es una cuestión que ya los surrealistas dejaron a un lado después que la novedad dejó de serlo. El logro quizá más interesante ha sido la obtención de films, incluso con argumento, mediante unas pantallas similares a las de televisión que permiten la animación de las figuras.

El tiempo ha pasado y ya no estamos en el 72, la euforia inicial

por los ordenadores ha decaído, y no sólo en el terreno del arte. Un «cerebro electrónico» es un chisme carísimo, y es preciso andarse con mucho tacto a la hora de adquirir un aparato que presenta enormes dificultades si queremos evaluar el rendimiento de sus prestaciones; la empresa comercial privada sabe mucho de esto, y ya nadie piensa que el ordenador es un chorro inagotable de beneficios de todo tipo como se creyó en un principio, sino que cumple unas funciones dentro de cierto ámbito, y nada más.

Lo que realmente nos queda ahora es el regusto de unas ilusiones perdidas creadas por los que, a través de sus libros, de sus conferencias y comunicados, nos quisieron mostrar una panacea sagrada sólo accesible a los iniciados. Ante esta lamentable situación, el espíritu crítico y las ganas de hacer algo, a pesar de todo, es lo único que puede servir en estos momentos.

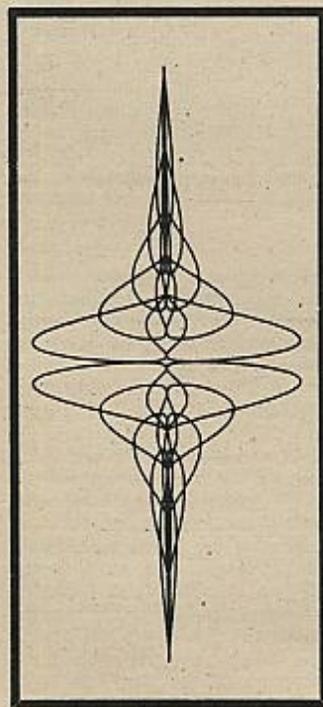
Creo haber demostrado que las posibilidades que el ordenador tiene como «útil de dibujo» son muy reducidas. Al menos por ahora.

Particularmente pienso que donde el ordenador puede ofrecer un rendimiento óptimo es en el campo de la cultura, y no como «superavdetete», sino como simple auxiliar metodológico.

Por su capacidad de respuesta rápida tras la elaboración de una voluminosa información, el ordenador permite dar a conocer la situación real de áreas sobre las que se quieren implantar reformas educativas con el fin de ir efectuando las oportunas correcciones.

En este sentido, la educación artística auténtica, no la de nombres y fechas exclusivamente, que permite al individuo tener una conciencia de la realidad y de sí mismo más amplia, puede ser uno de los objetivos de interés en que el ordenador puede comportarse a modo de manómetro que permita regular en un sentido o en otro la orientación de planes de educación ya elaborados.

El Anuario artístico español de 1973, de Castro Arines, dice que anejo al Museo de Arte Contemporáneo de Madrid se va a crear un banco de datos artísticos. Quizá es debido a falta de información, pero no he vuelto a tener noticia alguna al respecto; pero si el Museo de Arte Contemporáneo, construido con una celeridad a todas luces indigna de un museo, según el cartel de la alambrada, que debió estar acabado para abril del 73, está



Herbert W. Franke: Gráfica digital.

todavía sin inaugurar, no choca, en modo alguno, que el proyecto de creación de un banco de datos artístico continúe en el aire.

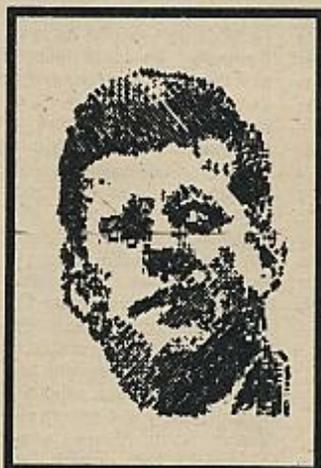
Pero, ¿para qué un banco de datos?

El ordenador debe ser usado siempre y cuando su utilización puede estar justificada por una mejora en el rendimiento de los procesos que normalmente se efectúan manualmente. Si esa optimización de los procesos no se consigue mediante el ordenador, más vale prescindir de su uso, puesto que sólo reporta gastos.

Llegados al punto de que es preciso, antes de decir «vamos a montar un banco de datos», establecer los objetivos que dicho banco debe alcanzar dentro del contexto de un museo, vamos a divagar un poco sobre el asunto.

### La gestión de museos

A nivel de administración de una empresa, el ordenador alcanza su



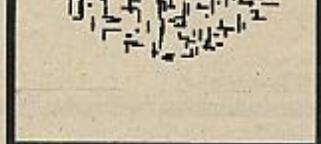
Computer Technique Group (CTG) del Japón: Shot Kennedy, número 1.

máxima rentabilidad cuando la información que proporciona sirve a los órganos de control para dirigir su «modus operandi» en la línea de unos objetivos que se quieren alcanzar.

En este sentido, el ordenador se comporta como un valioso auxiliar metodológico, que permite la obtención rápida de información significativa para asesoramiento del órgano encargado de la toma de decisiones.

En la empresa comercial, las típicas aplicaciones de nómina y facturación suponen la infrautilización del ordenador, a pesar del enorme volumen de información que proporcionan.

Nuestro país tiene una enorme riqueza artística; no hay en España un solo período artístico cuyos



Michael Noll: Composición de computadora con líneas.

logros hayan sido despreciables, según los criterios admitidos de la calidad. Pero, por desgracia, ni españoles ni extranjeros conocemos lo que para nuestros antepasados fue significativo y dio un sentido de belleza, y de conducta como consecuencia, a través del arte.

La situación actual de los museos españoles es deplorable; no creo que, a excepción del Museo del Prado, del de Picasso en Barcelona, la Casa del Greco en Toledo y quizá dos o tres más, sea rentable museo alguno.

Los problemas con que se enfrentan los museos son tremendos, comenzando muchas veces por la falta de lugar para exponer las obras, condición *sine qua non* para que haya museo, pasando por la carencia de personal a nivel de estudio y a nivel subalterno, y terminando por las condiciones del entorno: falta de calefacción, existencia de goteras, etcétera, que desembocan en instalaciones estupidamente atendidas por directores que son a la vez fotógrafos, electricistas, delineantes, restauradores, relaciones públicas, escribientes, conservadores, bibliotecarios y fontaneros, por citar unas pocas de las cosas que puede hacer un director de museo, pero muy mal atendidas, porque los medios son, a todas luces, insuficientes. Como consecuencia, el público, que debiera ser la única fuente de ingresos de un museo, no va.

Un banco de datos artísticos puede servir como elemento utilísimo para conocer a todos los niveles la situación actual de los museos: existencias de obras, expuestas y almacenadas; personal con que cuenta, medios asignados, cantidad de público y su composición, área de influencia regional, recaudación anual y por temporadas, y otros muchos datos que orienten la política artística del país en torno a un mejor aprovechamiento de sus recursos.

Pero ha de quedar bien claro que los índices que proporciona un banco de datos no son entidades operativas en sí; en definitiva, son las estructuras del momento las que

deben conformar esos datos en realidades. El problema ha alcanzado ya un nivel jerárquico superior: el político.

Educar al pueblo ha sido siempre el caballo de batalla de muchos gobiernos y partidos. La educación ha sido presentada por grupos de las más variadas tendencias como un factor decisivo del cambio social por la vía pacífica, y bajo este aspecto, la línea más adecuada.

Pero para ser fieles a la verdad hemos de admitir que cuando se habla de educación, la sociedad se refiere a educación técnica.

Nunca he podido entender cómo puede articularse el cambio social con el cambio de valores, a través de la enseñanza técnica, si se mantienen las estructuras jerárquicas y de valores vigentes en la sociedad tradicional. La gestión de la administración y organización de museos, y volvemos al plano de los objetivos, no puede estar encaminado únicamente a la autofinanciación, sino a mantener un área de influencia cultural ya a nivel regional, ya a nivel nacional dentro del marco Institucional de la enseñanza que formen la personalidad del estudiante a través de la toma de conciencia de los valores históricos para esclarecer y racionalizar, dentro de un orden crítico, su situación como español.

### El ordenador, auxiliar metodológico de la investigación artística

Independientemente del entorno administrativo, las posibles aplicaciones del ordenador dentro de la investigación de la historia del arte pueden ser importantes.

Suele decirse que el arte, o el arte admitido por la sociedad, ha estado siempre al servicio de la clase dominante; por desgracia, el término «clase dominante» es un concepto tan sumamente variable en el espacio y en el tiempo, que si no se concreta dentro de sus coordenadas lugar y tiempo, nos arriesgamos a no decir absolutamente nada.

Es más, la dominación es algo que igualmente es preciso poner en correspondencia con una estructura de valores a través de los cuales las formas de vida del momento se consideran preferibles a otras.

¿Pero qué tiene que ver el ordenador con todo esto?

No creamos que la máquina va a interpretar el material que le suministremos en el sentido que lo hace el investigador, esto es, labor de él mismo. Pero le puede suministrar cantidades ingentes de datos con la enorme ventaja de que



Ronald Fuchshuber: Gráfica realizada con calculadora electrónica.

estos datos están al alcance de cualquiera que los solicite, y sin ser propiedad exclusiva del investigador individual, y además, si el banco abarca algo más que datos artísticos, pueden ponerse en contacto índices elaborados, datos, curvas, tablas, etcétera, con áreas de otras ciencias: la historia, la política, la psicología, sociología, etcétera, que puedan llenar de significado las imágenes concretas.

Mucho se ha hablado de la función del arte, pero una sociedad concreta siempre ha soportado diferentes tipos de artes, cada una con públicos más o menos coincidentes; por tanto, para conocer la operatividad del arte dentro de una cultura, hemos de establecer subdivisiones analíticas que nos digan algo de los públicos que las contemplan y de la forma en que las contemplan. Es preciso señalar que ya nos movemos a un nivel macro, dentro del cual la obra individual no es siempre significativa, sino que depende de la estructura social que le soporta.

No, el ordenador no es la panacea, porque la panacea no existe, pero utilizado racionalmente y en orden a unos objetivos concretos, puede ser un buen ayudante, aunque imbécil, porque no tiene la más mínima imaginación para interpretar el pasado y actuar sobre el presente. Por eso, me gustaría que en vez de servir para calcular estadísticamente el área de influencia de los efectos inmediatos y permanentes de una bomba atómica arrojada en una ciudad y otras lindes por el estilo, el ordenador sirviera para influir sobre la mente de los que a su vez utilizan esos «cerebros electrónicos» (que tienen tan poco cerebro como para prestarse sin decir ni pío a las más horribles maquinaciones) para lucrarse y vivir a costa de sus semejantes.

Si, los ordenadores y el arte han sido un tema que pasó como una nube de verano; esperemos que los caprichosos vientos que se la llevaron la traigan de nuevo para que descargue su lluvia sobre la tierra que arde. ■ LUIS ESTEPA.