

IV.

CONNIVÈNCIA DE L'OBRA DIGITAL
AMB LES DISCIPLINES TRADICIONALS.

Un dels trets que millor caracteritza la nostra època és sens cap mena de dubte, l'elevat grau d'importància que assumeixen els sistemes de comunicació. Els avenços en electrònica i juntament amb aquesta les aplicacions informàtiques que se'n deriven, han contribuït a desplegar una embransida en el camp de la imatge del tot significativa. L'intercanvi d'informació ja no utilitza només els codis propis de la llengua escrita o de la fonètica, sinó que també intervé el registre visual, revolució que fa coparticipants a professionals de tots els camps, tant si es tracta d'humanistes com de científics. Aspecte aquest darrer, que tindrà una vàlua significativa en els treballs que Zush realitza, emprant com a medi d'expressió les aportacions de les noves tecnologies.

Zush comença a incorporar la imatge electrònica en el seu treball des de meitats dels anys 70, però no és fins al 1987 que la integra de manera sistemàtica i definitiva en la seva obra dibuixística i pictòrica. És per aquest motiu que hom pot qualificar a Zush de pioner en aquest tipus d'afer.

Els antecedents més propers de la imatge generada amb mitjans digitals els tenim en Ivan Sutherland, qui va utilitzar un dels primers sistemes de dibuix per ordinador, "El Sketchpad". Aquest consistia en una pantalla en la qual es projectaven dibuixos al mateix temps que una persona, el propi Sutherland, amb diversos útils a la mà, llapis electrònic, teclat, etc... treballava interactivament amb l'ordinador. El sistema de treball implicava assumir una gran capacitat de coordinació, de manera que l'ull, la mà i el cervell havien d'estar en perfecta sincronització.¹⁵²

¹⁵² Xavier Berenguer ens descriu al respecte: "De ésta capacidad viene casi todo, dicen los antropólogos. Mediante los ojos, los hombre y las mujeres descubrieron su identidad. Con

Ivan Sutherland introdueix el concepte de Realitat Virtual en publicar el 1965 un article titulat "The Ultimate Display". Treball bàsic per a les subsegüents investigacions dintre d'aquest terreny.

Es deu també al mateix autor la creació del primer casc visor de realitat virtual (1966), i dels primers generadors d'escenaris amb imatges tridimensionals, recerca aquesta darrera portada a terme conjuntament amb David Evans el 1968.¹⁵³

Amb l'arribada de la infografia, a diferència de la tècnica fotogràfica, és possible visualitzar objectes que no existeixen en la realitat natural, donant lloc a imatges fantàstiques sense cap precedent real.

Com en tota tecnologia l'ordinador actua amplificant la capacitat creativa humana. Les noves tecnologies en aquest aspecte més que una pròtesis estan destinades com diu René Berger, a convertir-se en un òrgan tant propi com ho és la pròpia mà.¹⁵⁴ Opinió que Zush comparteix i que en moltes ocasions ha manifestat.

En una entrevista amb Francisco Carpio de la revista "El Lápiz", Zush, afirma el següent:

"...Esto me hace pensar que nos están haciendo cada vez más dependientes de la máquina. Incluso se dice que la próxima generación de ordenadores será biológica, con células vivas y lo siguiente será ponernos directamente chips en la cabeza o en el cuerpo, esto es, la biónica. A mí me preocupa mucho esto, no es

las manos fabricaron las primeras herramientas. Con los ojos, con las manos y con el cerebro dibujaron sobre el suelo los primeros símbolos. Esos signos, hace unos diez mil años anunciaban el lenguaje de la escritura. Por su parte, el infografista contemporáneo, el actual y su predecesor de hace 25 años, balbucea con el ordenador otro lenguaje, el de las imágenes." V.V.A.A. La Infografía. Madrid: Ed. de Miguel de Aguilera /Hipólito Vivar, 1990, p. 18

¹⁵³ <http://www.utp.ac.pa/> p. 3

¹⁵⁴ Op. Cit. nota nº 153, p. 21

que esté en contra pero no dejan de ser prótesis para nuestro cuerpo y nuestro cerebro. Yo creo en este sentido que la gran revolución es esta, no lo que nos están intentando vender con que Internet y todo eso es la solución de los problemas del ser humano..."¹⁵⁵

D'altres antecedents de creació d'imatges digitals dintre del camp artístic, són els següents:

Harold Cohen, pintor britànic qui per mitjà d'un programa d'ordinador introdueix els paràmetres necessaris per a descriure figures i colors, amb lo qual pot generar una composició que després s'ocuparà de traslladar al bastidor.

(Com es pot deduir en aquest cas es tracta d'una imatge sintètica estàtica).

Matta, (artista plàstic Xilè), realitza una sèrie de seqüències semianimades, per mitjà d'un "Paintbox".

El llenguatge de les imatges sintètiques animades, aporta al món de la creativitat, la possibilitat de moure's en el terreny de la tridimensionalitat i si tenim en compte el temps, fins i tot es pot parlar de quatre dimensions.

Entre els creadors de imatges animades i que destaquen per crear ells mateixos el seu propi *software* sobresurten:

¹⁵⁵ Op. Cit. nota nº 141, p. 66

Yoichiro Kawaguchi (artista japonès), qui basa la seva obra en un programa fabricat el 1984, el qual reproduïx la forma i el ritme de creixement de les closques dels mol·luscs i de les criatures submarines. Aspecte que permet relacionar-lo amb gran part de l'obra de Zush, tant la referida a la digital com l'elaborada amb mitjans tradicionals.

Michel Bret, infoartista francès que treballa en la mateixa direcció que l'artista mencionat.

John Whitney, pioner en la creació d'imatges sintètiques animades, l'obra d'aquest darrer es basa en la correspondència establerta entre un conjunt d'harmonies musicals i unes imatges. El seu objectiu era el de poder tocar l'ordinador de la mateixa manera que un músic pot tocar el seu instrument.

Diu el propi Whitney (1960):

“És irónico por decirlo de alguna manera, que la mayoría de los artistas que experimentan con el ordenador deban vérselas con la necesidad de que todas sus concepciones gráficas sean traducidas a funciones numéricas. Tras una época en que he tratado de resistirme a esta tarea más bien tediosa, ahora doy la bienvenida a la base matemática del grafismo por ordenador, precisamente por las ventajas estructurales que en ella he descubierto.”¹⁵⁶

El diàleg home-màquina, suposa un aspecte al qual ens hem d'afrontar alhora de fer ús de la infografia. Des dels començaments de la seva existència, la infografia fa ús d'una sèrie d'eines del tot

¹⁵⁶ Op. Cit. nota nº 152, p. 25

semblants per establir un sistema interactiu que permeti l'esmentat diàleg: teclat, llapis, ratolí etc... No obstant això, han aparegut darrerament algunes innovacions per millorar i accelerar tal intercanvi.

Alguns dispositius per exemple fan realitat la interactivitat en les tres dimensions de l'espai, això és el que ofereix l'anomenat "Guante de datos", amb el qual és possible traslladar la mà del grafista fins a l'interior de la pantalla, d'aquesta manera, la mà, pot agafar objectes i figures com si fossin reals.¹⁵⁷

Per altre costat, la NASA, investiga un derivat del "Guante de datos", que pugui reconèixer una veu. Un altre dels objectius que està en estudi és el desenvolupament d'unes ulleres que puguin abraçar una visió de 360°.

Un altre invent és el rastrejador d'ulls, (eye-tracker) capaç de respondre a moviments de la retina amb l'objectiu, de moure objectes de igual manera que ho podríem fer amb el ratolí.

Jaron Lanier, inventor dels primers aparells interactius sensorials, anuncia:

"El nuevo escenario interactivo nos hará partícipes de una "realidad Virtual". Hay sistemas de proyección de imágenes, como el *Shows-can*, que ya empiezan a brindar esa realidad; el espectador se halla sentado en una silla que se mueve junto a los movimientos y los efectos que suceden en la pantalla. Como prolongación de la infografía, viene pues una nueva clase de medios de comunicación,

¹⁵⁷ Thomas Zimmerman (1982) patentó un guante para introducir datos basado en sensores ópticos, de modo que la refracción interna puede ser correlacionada con la flexión y extensión de un dedo. <http://www.utp.ac.pa/> p. 4

en los que además de sensaciones audiovisuales se ponga en juego sensaciones mecánicas, táctiles..."¹⁵⁸

El que si és cert dintre del camp infogràfic, (malgrat els avenços en sistemes interactius), és la necessitat de representar matemàticament una cosa, d'aquí que la infografia com a mètode per a fabricar imatges, enllaci amb la tradició més profunda de la ciència.

La singularitat de la infografia està però, en que aquesta no tracta només la realitat visual, sinó aparences dels fenòmens de la naturalesa.

L'actual matèria en estudi de *softwares* és dedica a modelar i a codificar el comportament, (moviment i reaccions amb l'entorn) d'objectes un cop solucionada la seva representació visual .

Després de l'exposat fins aquí és lògic pensar que les imatges per ordinador plantegin la dialèctica de lo dual, així el personal necessari per a la seva producció suposa la convivència tant de professionals tècnics com de creadors, sense que els uns excloguin la presència dels altres, i com a conseqüència que el concepte d'autoria de l'obra comenci a posar-se en dubte.¹⁵⁹

¹⁵⁸ Lanier, J. *Virtual Reality*. Montecarlo: Imagina'88, 1988.

¹⁵⁹ Un treball complex que inclogui exploració i manipulació d'idees (de contingut, de comunicació, adquisició i/o utilització de documents i materials, articulacions de llenguatges, coneixement i/o domini dels mitjans, disposició dels mitjans en les condicions adequades, concepció i construcció dels dispositius de recepció o interacció, gestió dels projectes,...-fer-se càrrec de la distribució-, molt difícilment és la feina d'una sola persona, és feina compartida que reparteix i dilueix l'autoria des d'un bon principi. En aquesta manera de fer, molt habitual en les arts electròniques, es troba molt a faltar aquí i ara la figura del productor. Diu Carles Ameller en, " Algunes reflexions al voltant de les arts electròniques i l'art contemporani". Cat. de la Mostra d'Arts electròniques 2000. Barcelona:

Raó i intuïció, realitat i fantasia, ciència i art, parells de contraris que si bé han estat sempre necessàriament junts en el món de les arts, ara potser més que en una altre època, es veuen obligats a conviure en un tipus de treball (l'infogràfic), la culminació del qual, serà fer de les imatges uns símbols manipulables.

Sutherland deia al respecte:

“Lo más importante de la infografía es que permite hacer reales los conceptos abstractos, pero esto es también lo más difícil de conseguir porque implica visualizar ideas nuevas”.¹⁶⁰

En el següent capítol es descriuen els treballs de Zush realitzats amb suport electrònic i obres en les quals la característica principal, es podria considerar precisament la convivència en equiparades condicions categòriques i funcionals, de les tècniques digitals amb les tradicionals.

Ed. Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya, 2000, p. 13

¹⁶⁰ Frenkel, K. A. And Interview with Ivan Sutherland. Communications of the ACM, 32, 6, 1989.

4.1. Creació d'un estat imaginari i descripció de la seva ideologia: El Psicomannualdigital

L'obra digital, psicomannualdigital de Zush és realment d'una complexitat considerable, qüestió que no tant sols la fa inclassificable sinó que a més a més resulta difícil de definir-la amb un nom.

Hom podria dir de l'obra que és una construcció poètica en la qual hi tenen cabuda tant les pràctiques artístiques tradicionals (dibuix, pintura, titelles, màscares, etc...) com les noves formes d'expressió (fotografia, vídeo, digital, audiovisual, música, performance, etc...) a fi d'establir un diàleg que fertilitza i eixampla les fronteres de diferents llenguatges.

En aquest sentit José Antonio Millán en la presentació del CD-Rom apuntava que, "El CD-ROM abre un escenario, un pequeño teatro, donde el espectador puede convocar las presencias que el autor ha programado. Tiene aquí el autor un estatuto de escenógrafo general, mientras que en cierta medida el usuario de la obra es un

director de una partitura desconocida: puede dar entradas y salidas, interrumpir o prolongar, pero los papeles quedan en gran medida fuera de su alcance.”¹⁶¹

El Psicomannualdigital és un projecte que comença en 1994 i que Zush acaba el 1997, amb la col.laboració de Mubimedia i música de Peter Gabriel.

El CD-ROM podria considerar-se una invitació per apropiarse i conèixer, el distintiu i intrínsec món de l'artista.

Alex Lamikiz ho descriu d'aquesta manera:

“Excita tus neuronas. Entra en el mundo de Evrugo. Este es el eslogan de Psicomannualdigital, un CD-Rom que refleja el particular mundo de Zush, artista catalán pionero en la utilización de las nuevas tecnologías. Evrugo, es el término que emplea para definir el país imaginario en el que habita su propia mente. Se trata de una nación cibernética completa, construida con todos los detalles. Cuenta con himnos, banderas, pasaportes, sellos y lenguaje propios. Hasta tiene su alfabeto particular, el asura, reconocible en todas las obras”¹⁶²

Zush ens presenta un món replet d'imatges fantasmagòriques i inquietants alhora que conta especialment amb el públic, per a donar vida a varis apartats de l'obra.

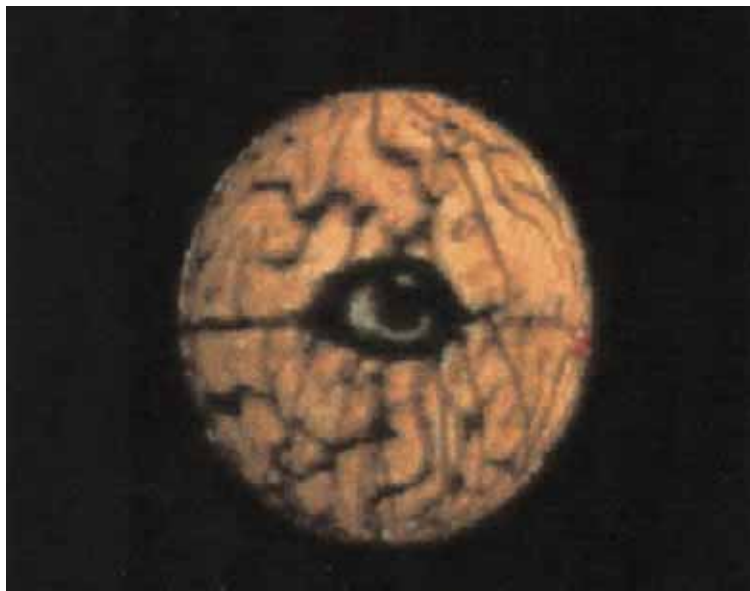
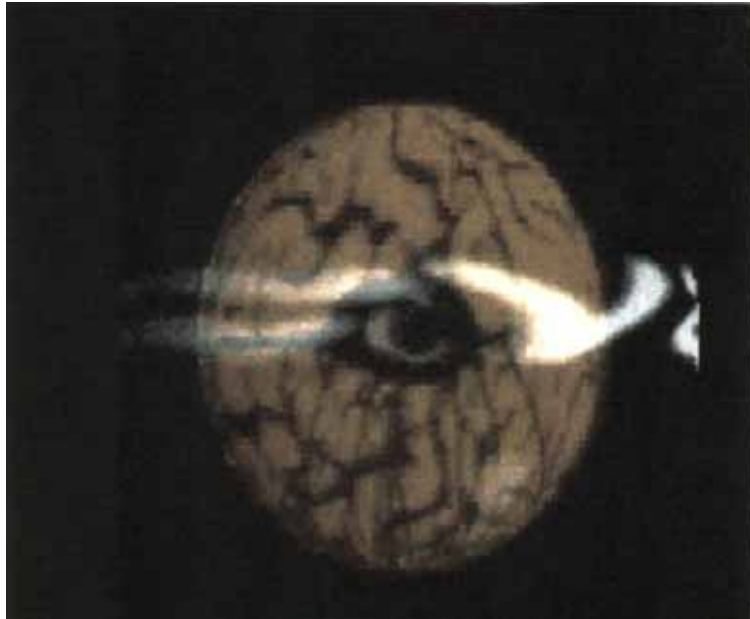
¹⁶¹ Millán, José Antonio. “Zush.Ev o ¿Sueñan los Ciborgs con cauces venosos?”. Arte y Parte, N° 27. Madrid. Junio-Julio de 2000, p. 38

¹⁶² Lamikiz, Alex. “El Mundo de Zush”. El País. 3 de julio de 1998, p. 30

La col·laboració de professionals de d'altres camps per a dur a terme el CD-ROM respon a la idea del necessari i fonamental cooperativisme entre científics i artistes.

Com a conseqüència del fet, el resultat és una obra col·lectiva i multidisciplinària. Concepte que Zush ha posat de manifest en diverses ocasions afirmant que d'aquest mode l'artista, es podrà veure per fi alliberat del pes que comporta la idea d'autor.

El Psicomanualdigital descriu amb imatges i paraules les idees de l'estat de Zush, anomenat com ja he avançat "Evrugo", l'emblema del qual és un ull encerclat en un cervell (fig. 185), anagrama que en el CD-Rom podem apreciar de maneres diferents. Un exemple en són les figures que segueixen.



185."Símbol de l'estat de'Evrugo"

Descripción de Psicomanoaldigital:

PSICO:

“Este prefijo nos remite a un análisis transpersonal que propone la memoria y el mundo de las sensaciones, la idea como banco primigenio de datos en la experiencia de la vida. Nadie pide venir al mundo, nadie elige donde y cuando nacer, tampoco sus padres ni el sexo, por esto no sería extraño decir que nuestro primer encuentro con la vida es traumático sobre el que no tenemos ningún control, no es posible decidir sobre el destino al que te sometes y tacitamente se impone una primera relación de poder.

Aquí me refiero al poder de la psique donde se conecta la eterna contradicción del alma infinita que habita un cuerpo mortal, lo incontenible en un contenedor...

Psique es esencia i esencia es Yo. Cuando hablamos de desarrollo y cambio, hablamos de esencia. La personalidad siempre permanece esclava, puede ser cambiada rápidamente a veces solo por circunstancias.

Toda educación es jerárquica, una tiranía que se establece apenas reconocer el neófito y el maestro, ya sea cultural, política o religiosa. Si bien por un lado la enseñanza nos abre un tipo de saber determinado, por generosa e independiente que sea, sabemos que la noción de ignorancia, así como de sabiduría, solo existen en la medida que se contrastan con su opuesto ...

Un aborigen en plena selva no es ignorante, o subdesarrollado hasta que no le talan el bosque, lo visten y le dicen que habrá que estudiar. De ahí el fatalismo geográfico, social o educativo, donde los perdedores se exorcizan culpando a su origen condición social o enseñanza. Naturalmente con el poder de la psique, podemos trascender a todas esas circunstancias, solo está en que la desarrollemos o no.

MANUAL:

Cura o mata, da o roba, acaricia o hiere, venera o profana. Estiende la mano como un puente, una posibilidad ambidiestra de transformación, es el generador de la acción, sonidos, movimientos, estructuración, cambio, actúa directamente sobre los materiales ya sean concretos o metafísicos.

La mano definitivamente personaliza, pero más que la búsqueda de un estilo, me interesa el vertigo, el diálogo que establece con los polos, confirmando esta tercera posición como medium.

Una herramienta que nos permite entender que el verdadero autor de un cuadro no es el pintor ni el espectador, sino el lenguaje, la mano conduce a la desaparición del autor, su hacer es en sí transmutación, gracias a esto la inspiración deja de ser un misterio indescifrable una vana superstición o una anomalía y se vuelve una idea sin cambiar de naturaleza.

DIGITAL:

Es una prolongación. Un cerebro que almacena, acelera y aumenta la capacidad y los procesos. La realidad se desdobra, fragmenta, construye o transforma paralelamente. Un espejo que absorbe, refleja y refracta todo. Un espacio real y no por eso menos abstracto que carece de sentido si no somos capaces de confrontarlo con el mundo y con nosotros.

Desde el mito de Narciso pasando por el vidrio de Duchamp sigue produciendonos fascinación la transparencia, esa pantalla que se propone como túnel, la posibilidad de proyectar nuestra imagen o la idea en un laberinto donde se pierden las "tecnologías del Yo". El dialogo atemporal inevitable, alimentando un presente de integración interdisciplinario porque no hay fronteras en el pensamiento, ni debería existir diferencia entre la investigación científica y humanística entre la medicina y la brujería.

El cerebro como músculo y la máquina digital como entrenamiento alienador o liberador de esa parte del cuerpo que guarda dualidad de ser órgano fisiológico y pensamiento abstracto.

El tiempo real no es un espacio metafórico como la sucesión de la historia, sino una poderosa condición del ahora mismo en la que rotan imágenes de los sueños y de la memoria, tanto de la tradición como de la especulación. Un ballet filosófico locura o embriaguez donde te reconoces. No es un pensamiento sino su ceremonia. Ser plural porque nadie es elegido y en parte todos los somos. Todo hombre se reserva en definitiva ese placer y ese dolor. En definitiva es poder. ¿En exclusiva?

Zush en diferents entrevistes ens resumeix el significat de "Evrugo" i del terme "Psicomannualdigital".

En "La 9 Nou" (14 d'octubre de 1996), Zush afirma:

"La ment com a principi o el món de les sensacions. El cos com a intermediari entre el cervell que pensa i el cor que sent i els ordinadors com un cervell exògen que emmagatzema, accelera i augmenta la capacitat i els processos.

Mirarem d'arribar a una harmonia entre els tres principis i veurem al final com s'ha manifestat cada part i quina ha predominat sobre la resta".

Psicomannualdigital, parla de les tres eines que té l'home per a fer art: La ment, la mà i l'ordinador com a prolongació del cos.¹⁶³

El mateix diari, "La 9 Nou" (12 d'octubre de 1996), aclareix el terme "Evrugo" com segueix:

"El 1968, es crea "Evrugo Mental State", on unifica els elements més dispers de la seva creació convertint els símbols universals com himnes i banderes, en un codi secret de comunicació entre el seu particular estat mental, Evrugo i altres entitats"¹⁶⁴

¹⁶³ Villarroya, Josep. "El barceloní Zush fa un taller d'art per ordinador a Sabadell". La 9 Nou. Cultura y Espectacles. 14 d' octubre de 1996, p. 19

¹⁶⁴ Combalia, Victòria. "Zush, protagonista d'un taller d'art per ordinador a la Nou". Diari de Sabadell. 12 d'octubre de 1996.

Antoni Monegal en el catàleg de la gran exposició de Zush en el Reina Sofía de Madrid ens presenta en canvi, el CD-Rom com l'últim dels llibres de Zush:

“Es lógico y consecuente, por lo tanto, que el último libro de Zush sea el CD-Rom *Psicomannualdigital* (1998). A reconocerlo así nos invita su propia presentación, en una caja que imita el formato del libro. Una vez dentro, sin embargo, nos encontramos con aquellas dimensiones y registros que un libro convencional difícilmente puede contener: la voz y la música, casi toda del propio Zush, y sobre todo la interactividad y la organización laberíntica que obliga a desplazarse por sus “páginas” sin seguir una secuencia predeterminada... Desnuda de la inmediatez tangible de objeto, la realidad virtual de *Psicomannualdigital* le sirva a Zush para dar vida y movimiento al universo fantasmático del *EVUGO MENTAL STATE*, sin apartarse del sentido del proyecto: continuando y complementado la cohesión que existe entre los libros y los otros soportes.”¹⁶⁵

Es podria concloure que el CD-Rom és una obra que sintetitza les idees de l'obra artística de Zush, i on es pot visualitzar gran part de la mateixa.

¹⁶⁵ Monegal, Antonio. Op. Cit. nota nº 63, p. 278

4.1.1. L'ésser humà o l'humanoide?

La representació de l'ésser humà en el CD-Rom es podria resumir bàsicament sota tres aspectes diferenciats:

- Aparença simbòlica.
- Rera una màscara però, amb característiques properes a la realitat.
- Com una construcció artificial: El nin.

4.1.1.1. Aparença simbòlica

Un dels aspectes que ens podríem plantejar en visualitzar el psicomanualdigital, es l'evolució iconogràfica de la representació del cos humà.

El ja clàssic Walter Benjamin ens parlava de la reproductibilitat tècnica¹⁶⁶, la tecnologia informàtica en canvi proposa, la reproductibilitat del procés creatiu. Els programes informàtics

¹⁶⁶ Benjamín, Walter. L'obra d'art a l'època de la seva reproductibilitat tècnica. Barcelona: Ed. 62, 1993.

inclouen nous llenguatges gràfics o el que en podríem dir, recorreguts interactius amb els quals l'art reprèn l'antiga funció de mediador, entre la realitat i la seva representació.¹⁶⁷

La representació de la figura humana com a imatge del cos, s'ha tractat en totes les èpoques i en totes les disciplines artístiques. Malgrat el que s'intentava expressar en la majoria dels casos, no era la seva materialitat, sinó tot allò que pertanyia precisament a "l'altre jo", vessant que hem pogut identificar en aspectes que varien des d'un punt de vista psicològic i subjectiu, fins a una vessant mística i religiosa. La imatge, era un mitjà que l'artista aprofitava per a manifestar i transmetre, un tipus determinat de conducta o ensenyança.¹⁶⁸

El cos que ara ens presenta Zush expressa la seva pròpia materialitat, alhora que se'ns mostra per mitjà de sí mateix a mode d'arxiu, tant referit a informacions, com a ambicions i interrogants que no fan altre cosa que posar de manifest, de manera metafòrica les idees que regeixen el món de l'artista.

La imatge del cos humà com a mediador, esdevé *interface* a través del qual establir un diàleg amb l'entorn.

Un precedent d'aquest tipus de treball és el que realitza Sterlac, qui s'interessa per la interacció física a distància entre un cos i un altre. Sterlac aprofita els estímuls elèctrics que sobre una massa muscular

¹⁶⁷ Rekalde Izagirre, Josu. Lo tecnológico en el Arte. De la cultura del vídeo a la cultura ciborg. Barcelona: Virus Ed., 1997, p. 8

¹⁶⁸ "Es posible afirmar que el cuerpo se ha concebido más que un organismo físico sino también como una serie de creencias, visiones, ideologías, emociones, historia encarnada. En lo que concebimos respecto al cuerpo, una vez más, la ontogenia resume a la filogenia. En la civilización occidental que habitamos, a partir de la modernidad, se concibió el cuerpo dividido en dos, al separarlo de la mente. Dualismo que llega hasta el día de hoy confundiendo a muchos despistados. Este es un fenómeno de tiempos recientes. Otras culturas no tienen este punto de vista sino que ven cuerpo y mente de una manera integrada" Documento html. El teatro gran espectáculo de la vida, p. 1.

viatgen a través de la xarxa d'internet. En aquesta ocasió la interacció no es simulada sinó real.

En el psicomanual digital de Zush el cos humà apareix sota l'enunciat de "The body" (fig.186). El cos en aquest apartat, podria dir-se que és una extensió limitada de matèria orgànica que interactua per mitjà de les vísceres internes representades, la funció de les quals, és vincular la fisicitat del cos amb un món exterior. Destaquen especialment el cervell, el cor i el sexe com a punts de màxima transmissió informativa. No deixa de ser aquest darrer concepte, una forma de repensar la idea d'home. Tal és la forma com ens ho han transmès els antics mexicans:

"El primer, *tonalli*, localizado en la cabeza, estaba relacionado con los dioses; en él se ubicaba la razón y la conciencia y se le consideraba el productor del pensamiento. El segundo, *teyolia*, se encontraba en el corazón, ahí estaban la vitalidad, los afectos; era la entidad que viajaba al mundo de los muertos. Un tercero, *ihiyotl*, se encontraba en el hígado; ahí estaban el vigor del hombre, las pasiones; una vez muerta la persona regresaba como aire de noche"¹⁶⁹

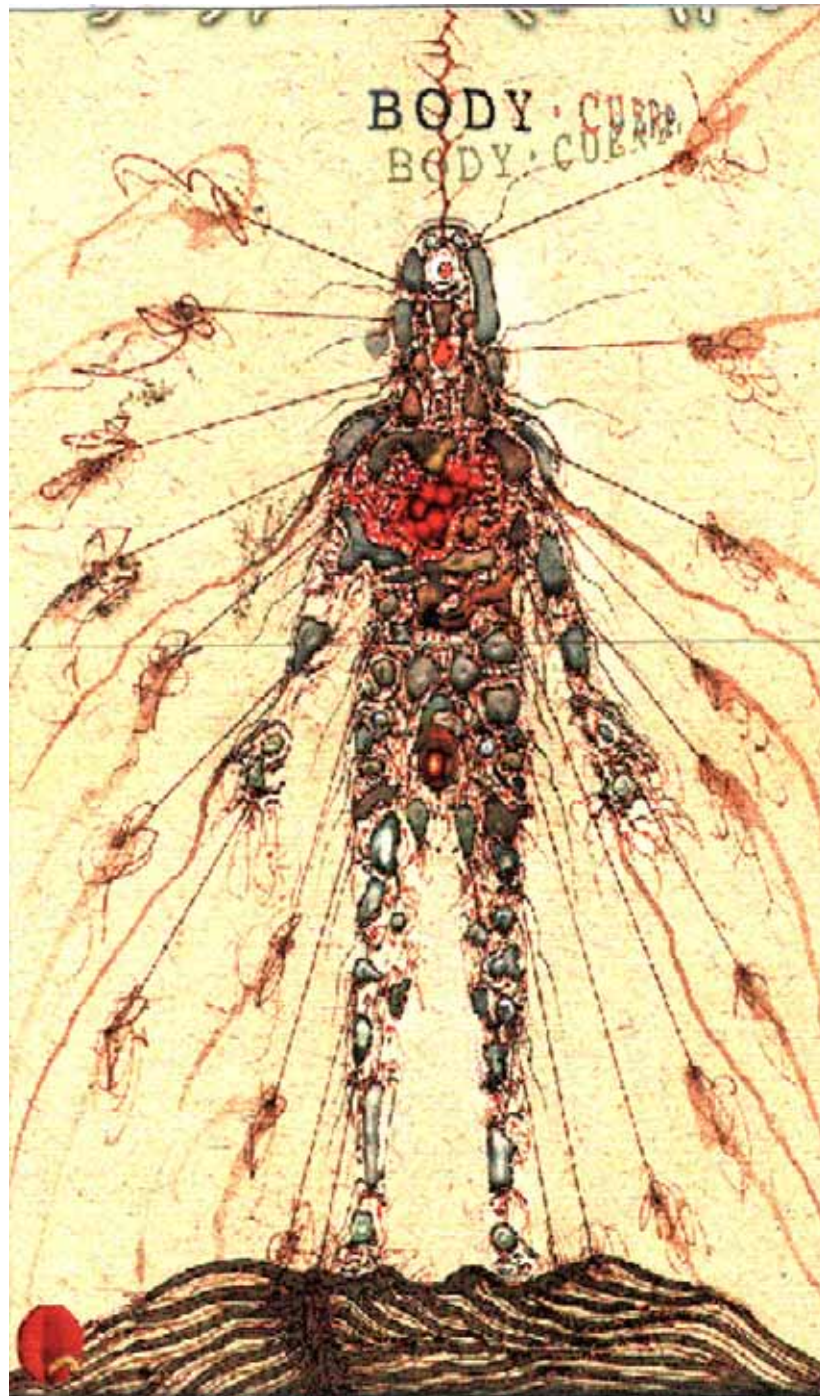
Interactuant amb la pàgina que es mostra en el programa sota l'enunciat de "The Body", apareixen imatges que fan referència al símbol i a la bandera de l'estat imaginari creat per l'artista, així com també si fa present la representació del sexe sense cap tipus de prohibició, al contrari del que hom podria suposar, el sexe es ennoblit per un cos que es considerat essencialment "bell".

¹⁶⁹ Op. Cit. nota nº 168, p. 5

Enrera queda la representació del cos humà en forma de monstre. La possibilitat de treballar en un altre suport (el digital), i de transformar una mateixa imatge en moltes d'altres, ens aporten una visió de l'ésser humà que ens recorda la primera etapa del treball de Zush. El cos humà representa un microcosmos que simbòlicament sintetitza un univers.

Allò simbòlic, aclareix Baudrillard, "no es ni un concepte ni una instància o una categoria, ni una "estructura" sino un acte de intercanvi i una relació social que pone fin a lo real, que disuelve lo real y al mismo tiempo la oposición entre lo real y lo imaginario pone fin a ese código de la disyunción y a los términos separados. Es la utopía que pone fin a los tópicos del alma y del cuerpo, del hombre y de la naturaleza, de lo real y de lo no real, del nacimiento y de la muerte."¹⁷⁰

¹⁷⁰ Baudrillard, J. El intercambio simbólico y la muerte. Monte Ávila: Caracas, 1980, p. 153



186. "The body"

4.1.1.2. La màscara

Un altre aspecte que aporta el CD-Rom és la representació del cos humà rera una màscara, objecte que possibilita la visualització d'una presència diferent.

Els antropòlegs veuen en el cos i en el mode en com aquest es cobreix, un signe que identifica a l'individu en relació amb la societat en que viu. Tal és el paper que es podria assignar a la màscara.

Les imatges del cos humà que ens mostra Zush, tant en el cas del sexe masculí com femení, apareixen la major part de les vegades nues i amb una màscara que identifica l'estat d'Evrugo.

Les imatges (fig. 187) i (fig. 188) que descobrim al interactuar amb el CD-Rom, es poden relacionar amb "Kaenia I" 1971 (fig. 8) i "Kaenia II" 1972 (fig. 9), descrites en el primer capítol. Es tracta d'unes pintures en les que el cos era concebut sota la idea de cosmos i en les quals el rostre tampoc era del tot identificable.

La màscara o disfressa es podrien considerar com una identitat que es troba a mig camí entre l'ésser humà i allò altre; de manera que realitat i imaginari s'arriben a confondre.¹⁷¹

A diferència però de les obres del anys 70 ara el cos deixa de ser representat de manera simbòlica, per apropar-se cada cop més a un aspecte real. Característica aquesta darrera comparable a l'evolució que conforme el conjunt de representacions de la imatge d'home, des que aquest comença a plasmar-les.

La màscara per últim, es podria entendre com un residu de totes les anteriors alteritats representades a través de múltiples formes, les quals, no són sinó una manera d'encubrir una mateixa personalitat.

Val a dir que en les imatges que trobem en aquesta pàgina del CD-Rom, hi destaca excepcionalment la cavitat cranial rera la màscara de l'emblema d'Evrugo. Fet que assenyala el cervell com a centre de la intel·ligència i també com a font de vida.

A les pàgs. posteriors s'il·lustren imatges de la representació de l'ésser humà, tal com se'ns presenta en el CD-Rom.

¹⁷¹ A la Grècia arcaica, per exemple, denominaven colossos a la figura que reproduïx la imatge (l'eidolon) del mort. És una estatueta, o fins i tot una simple pedra allargada – inicialment el colossos no era antropomòrfic-, que fixa la psique del mort. És l'ancoratge que assegura el seu dret a reaparèixer a la vida dels homes, sigui com a mer “eidolon”, sigui sota la forma del que comunment s'enten per “fantasma”. Op. Cit. nota nº 49, p. 36

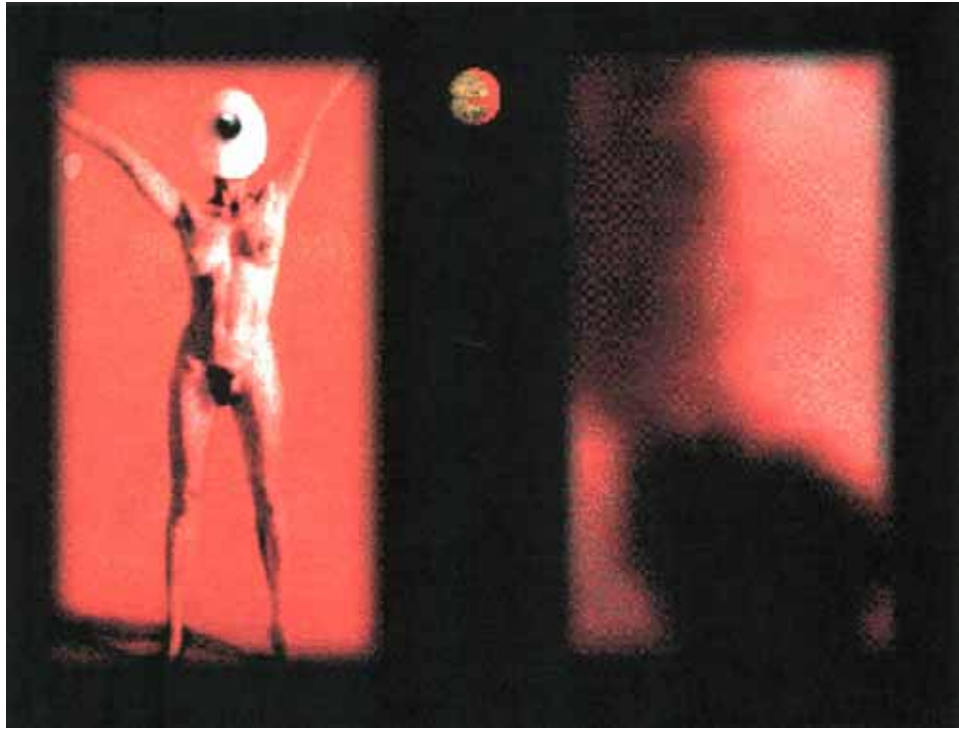


Fig.187

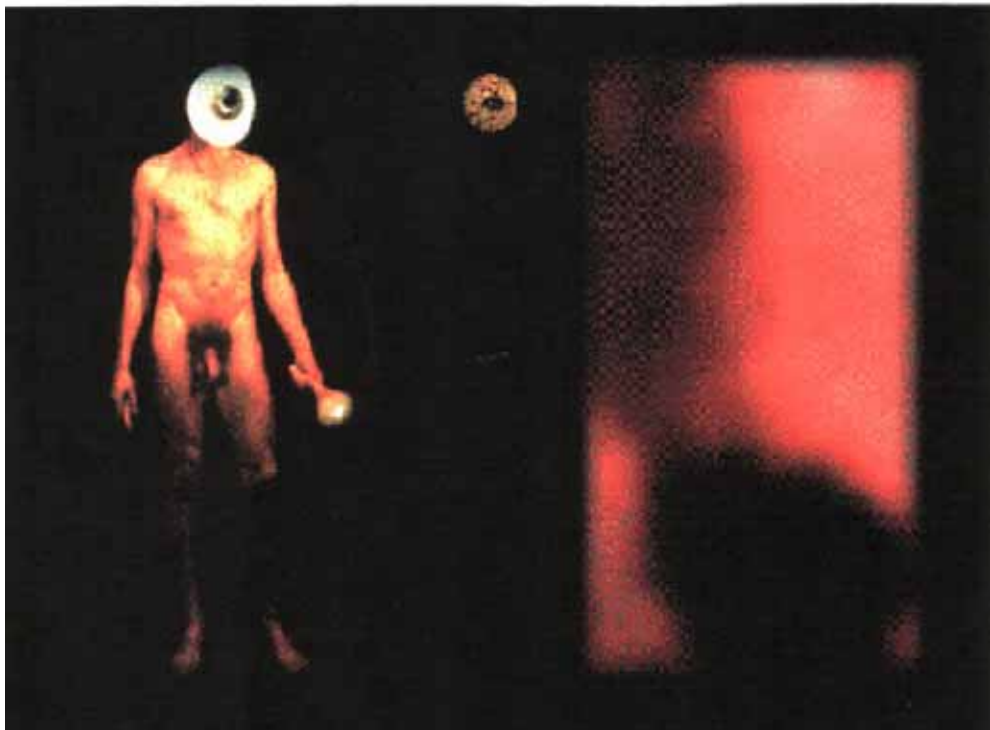


Fig.188

4.1.1.3. El nin

L'altra cara de l'ésser humà és la que es pot interpretar com un conjunt de cames, braços i caps que l'usuari pot recompondre a gust.

De la representació del cos humà hem passat a la construcció del "nin".

Des d'èpoques llunyanes, els nins o els titelles han estat uns éssers creats per l'imaginari humà, els quals han servit la major part de vegades per a projectar il·lusions o somnis, de totes maneres aquest tipus d'invençions ha estat sempre al servei de l'inconscient humà.

Tant la màscara com el nin apareixen en el món de Zush evocant espais que van des de la superfície bidimensional del quadre, fins a la pantalla de l'ordinador, filtrant tot tipus de sentiments i emocions.

Estela Ocampo parla arrel d'aquest tipus de representacions com segueix:

“La constatació de la realitat és sotmesa a les possibilitats de percepció dels sentits, però la limitació d’aquest exercici no sembla acontentar la curiositat humana, àvida de fer un cop d’ull més ample i, en un intent de copsar el que no és constatable, inventa personatges i situacions a un ritme desenfrenat. Com un fractal fantàstic d’espants i meravelles, hi ha un magma al·lucinant al voltant de la raó, el silenci s’omple de crits, la foscor és curulla de criatures, la immobilitat bull de ritmes diversos, el laberint és una selva tropical”¹⁷²

El text sembla situar-nos en un món irreal on els sentits resten abstrets per l’efecte d’algun tipus de màgia i la raó es posada en dubte. Davant de la proposta de Zush, hom es pregunta si es tracta d’algun tipus de joc destinat als més petits, o en el seu lloc, és art contemporani.

En tot cas, entendre i donar resposta a alguna de les preguntes que plantegen els seus propis personatges, segurament ens donaria la clau per entrar al món propi de l’artista.

¹⁷² Op. Cit. nota n° 49, p. 16



Fig.189

Les imatges de la (fig. 189) mostren alguns dels personatges que hom pot descobrir en el món d'Evrugo.

Els caràcters representats no només ens donen a conèixer una vessant plàstica del treball de Zush sinó també antropològica. Es tracta d'uns éssers que podríem qualificar d'amfibis i que sempre ens manifesten un caràcter dual. En la línia com ho veu, José Antonio Millán: "...la propia esencia fragmentaria y reticular de esos sujetos cuyos miembros, órganos y fluidos no quedan contenidos en un cuerpo delimitado y único, una identidad clara, una voluntad de acción (o pasión) ubicada en una masa física concreta, compacta, hermética. No. Precisamente esos personajes se comunican transfiriendo parcelas de su organismo, esquirlas, virutas de su cuerpo, y sobre todo, fluidos que se escapan o se envían por orificios de uno a otro ente físico."¹⁷³

Efectivament Millán, ressaltava la interacció que s'estableix entre els personatges i el mitjà meitat líquid, meitat viscos en el que prenen vida aquestes ficcions. La dispersió i el transvasament de matèria d'un lloc a l'altre, provoca alguns cops l'eliminació de límits. La matèria plàstica ara convertida en matèria digital, pot fàcilment convertir uns éssers en uns altres i així successivament fins formar un tot en moviment que canvia al ritme d'una música.

¹⁷³ Op. Cit.nota nº 161, p. 32

Joguina, nin o titella, estem parlant d'unes imatges-objectes a les quals se'ls hi ha assignat nombrosos papers.¹⁷⁴

El titella ha adoptat diferents formes i conceptes segons l'època històrica.

En el segle XX gairebé tots els pintors van construir titelles en algun moment o altre al marge del seu treball pictòric pròpiament dit. Tals són els coneguts personatges que amb finalitats escèniques van dissenyar Miró, Picasso, Klee, Schlemmer o Calder entre altres.

És per això també que hom es pot preguntar qui són en el fons els personatges que poblen Evrugo? Què és el que aparenten? i Com és podrien anomenar?

Qüestions davant de les quals no queda cap altra alternativa que acceptar una vida aliena a la real.

El que resulta més fascinant però d'aquestes figuracions, és l'estreta relació que tenen respecte de la vida i de la mort, donant lloc a un territori fronterer o marginal que recrea una forma de vida singular.¹⁷⁵

Els nins (personatges artificials) que ens mostra Zush en el seu CD-Rom, comparteixen amb el titella diversos factors entre els quals podria destacar:

- La seva parla es accionada per un mecanisme artificial.

¹⁷⁴ “El mot titella prové de la forma onomatopeica (tí tí tí) amb què es feia parlar les figures de fusta tot intentant imitar l'expressió tosca i prelingüística d'éssers poc desenvolupats com eren els qui presumiblement ells representaven. Però al marge del nom que se'ls doni, el que importa és que tots els pobles hagin mantingut i continuïn mantenint una connexió estreta amb els éssers artificials i que en cada cas s'hagi destinat a certes figures la tasca d'assegurar precisament una relació amb allò inanimat”. Op. Cit. nota nº 49, p. 31

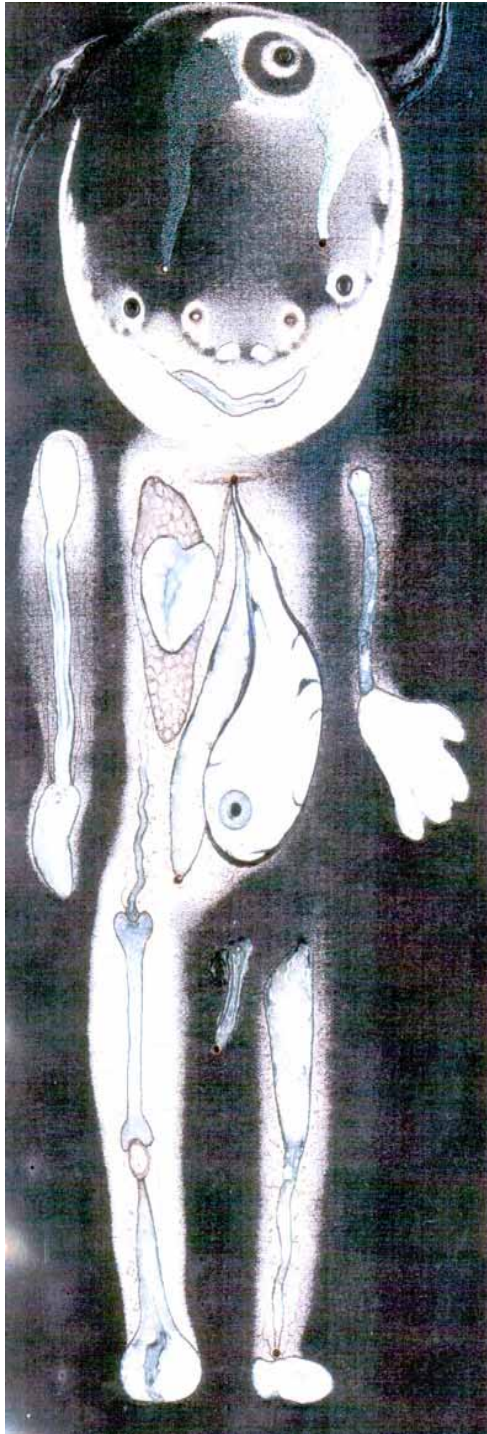
¹⁷⁵ Ibid. p. 32

- El tipus de moviment que els anima sembla estar a meitat de camí entre la mobilitat i la immobilitat.
- La fragmentació que presenten els personatges, els fa comparables a un trencaclosques degut a la facilitat que en tots dos casos ens invita a fer i desfer l'artefacte en qüestió.

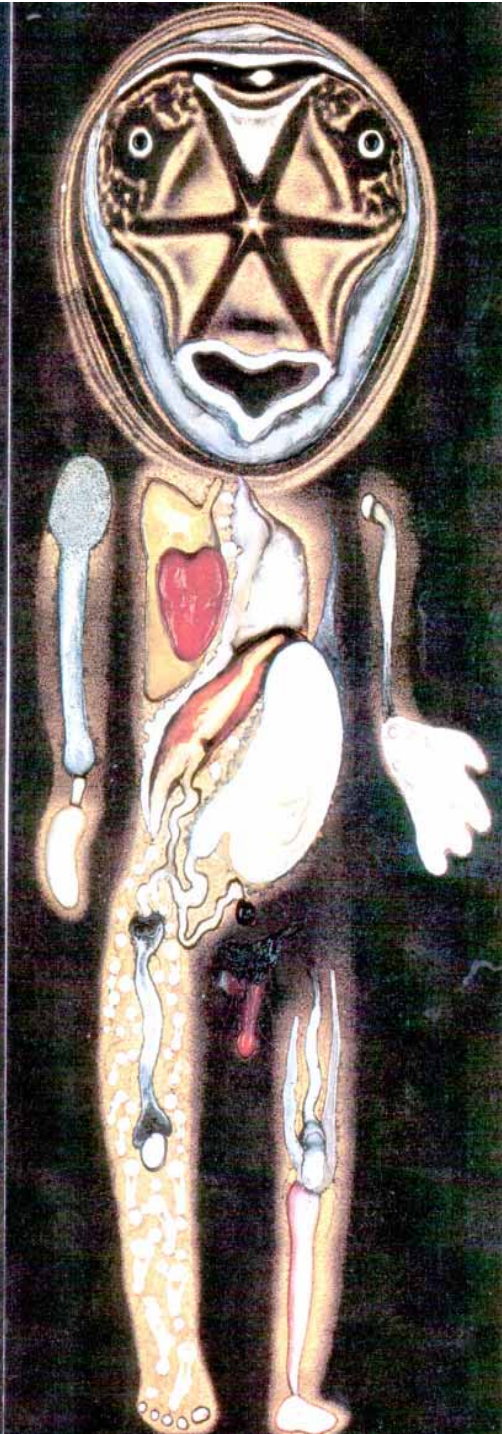
Si bé l'origen del nin és tant antic com ens ho palesen les següents descripcions. A Xina per exemple s'explica que durant la dinastia Han, (206 a. C. al 219 d. C.) és construïda una orquestra mecànica per a festejar als emperadors. En l'època medieval, s'empraven figuretes humanes per a marcar l'hora dels rellotges, un exemple el tenim en el bell i monumental rellotge de Praga. René Descartes en els seus viatges, es feia acompanyar per una nina de tamany humà. Jacques Vaucanson, inspector de manufactures a Lyon, va inventar al segle XVII un flautista mecànic, que segons es diu, tocava tant bé que va ser instal·lat a Les Tuileries. Edgar Allan Poe, tenia un titella amb el que jugava a escacs. Un altre cas curiós és l'anomenat l'home del pal, construït per l'italià Juanelo, que pujava aigua des del riu Tajo fins a la ciutat de Toledo. Leonardo Torres Quevedo, va inventar un jugador d'escacs, enginy mecànic dissenyat per a poder guanyar en el complex joc.

Y, ara mateix els ossets de peluix no són joguines exclusives de la mainada, sinó de molts adults que dormen amb ells, fins i tot alguns psicòlegs a Nova York, els recomanen com a valor emocional, per apaivagar els trastorns traumàtics provocats per la caiguda de les torres bessones de l'onze de setembre.

Artificis tot ells, que podem comparar a les corporeïtats artificials que Zush ens mostra en el CD-Rom.



190. "Ikela Dobur"



191. "Curucu Ikelo"



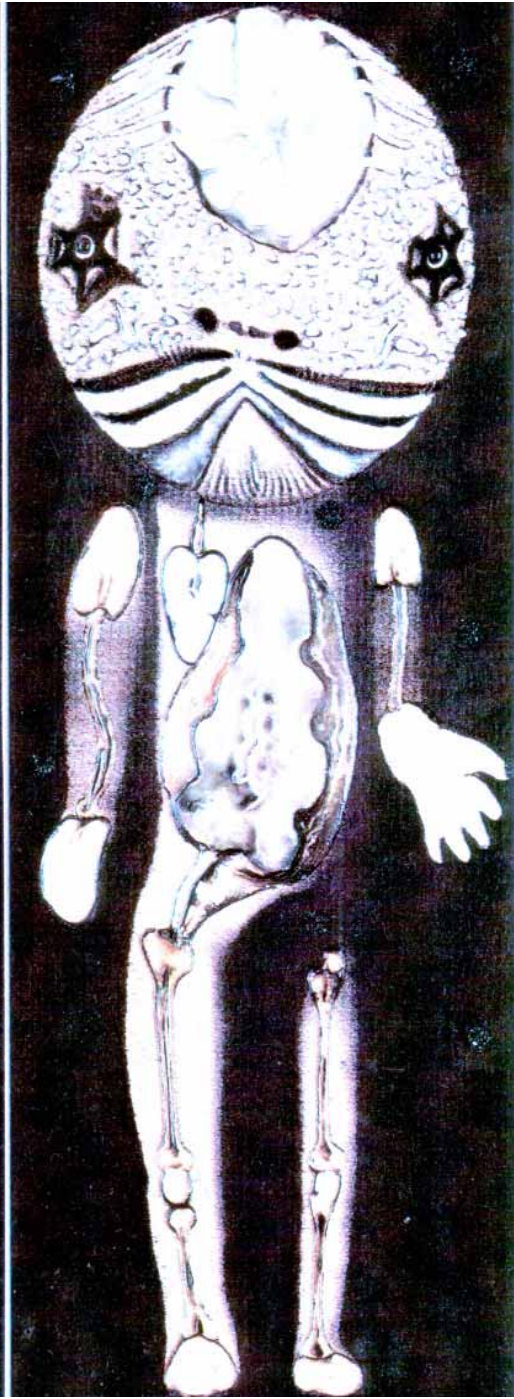
192. "Ikeluvo"



193. "Asuvo"



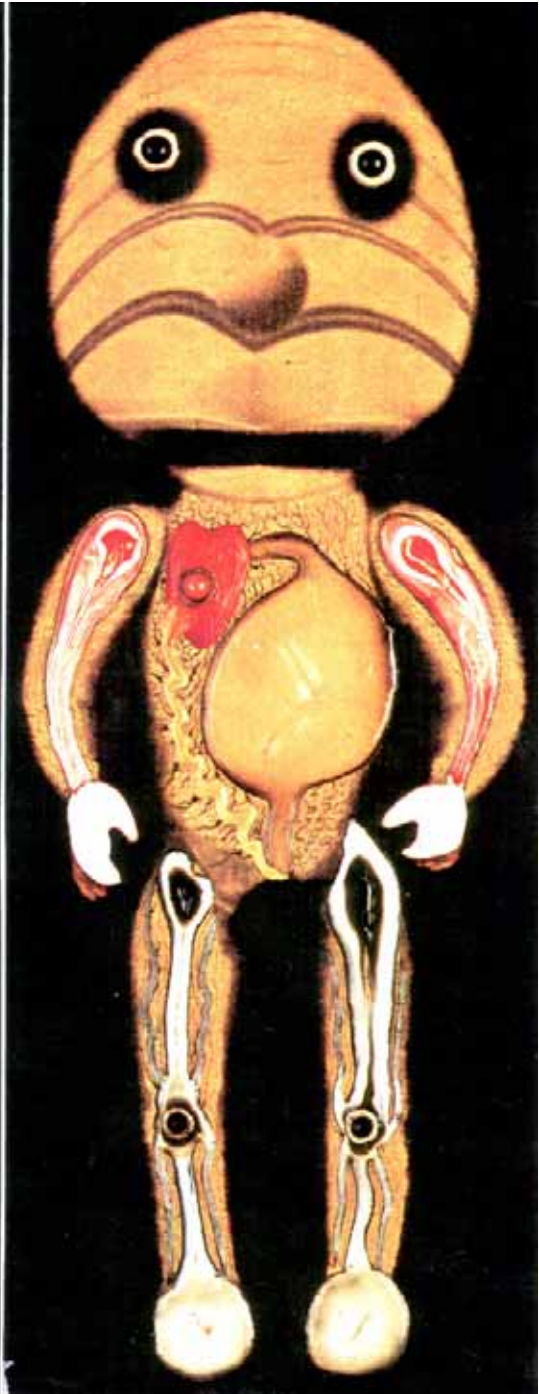
194. "Odumo"



195. "Osevra"



196. "Vorino"



197. "Esopinchu"

Les pintures assenyalades són un exemple més de la interrelació entre la tècnica i el mitjà manual. Les obres corresponen totes elles a una sèrie realitzada sobre paper o sobre cartolina malgrat la majoria dels personatges, es poden trobar també en el programa del CD-Rom.

Un aspecte a destacar, és la fragmentació del nin de la que abans he parlat, comparable en la nostra societat, amb el tipus d'anàlisi a que es veu sotmès l'ésser humà i les seves funcions, conseqüència en part del procés d'industrialització al qual ens veiem sotmesos. És obvi que cada cop els aparells tècnics són més precisos i capaços de penetrar dintre de realitats físiques més petites, per lo que la fragmentació sigui en el camp que sigui és inevitable.

Des que es va fer possible desxifrar els missatges de les cadenes de l'ADN per exemple, l'enigmatisme que guardava la complexitat de l'ésser humà es va veure afectat i juntament amb aquest les teories que argumentaven una concepció antropocèntrica. Així com també es conegut per tots les experiències que es duen a terme arrel del conflictiu tema de la clonació.

Zush a través del seu treball, defineix un canvi de llenguatge i per tant una manera diferent de repensar el món i la nostra pròpia existència.

Amb la cultura tecnològica el nostre cos pot superar els propis límits biològics, ja que el llenguatge que utilitza la màquina, extrapola les nostres possibilitats sensorials i intel·lectuals. L'elevada capacitat de memòria i la possibilitat d'organitzar i crear bancs de dades, són només alguns dels exemples que confirmen la superació per mitjà de la tecnologia, de les característiques biològiques que posseïm els humans.

D'altra banda, l'alliberació de les limitacions físiques imposades pel cos, és poden convertir en utòpiques, és evident que un cos humà no és capaç de volar, ni tampoc de traspasar espais sòlids. Desdoblament però, que té alguna cosa a veure al que en algunes cultures diferencien entre el cos i l'ànima, tot i que en termes de la nostre societat contemporània s'ha arribat a qualificar tal situació d' "esquizofrènia cultural".¹⁷⁶

Malgrat tot hem de tenir en compte que si bé és cert, que la intel·ligència artificial supera certes deficiències humanes, la lògica dels ordenadors està encara lluny d'assolir la llibertat de pensament. El perill d'aquest nou llenguatge s'evidencia, quan hom s'adona que per mitjà de la màquina s'està reproduint el món, sota models materials que arriben a manipular inclús una forma de resposta i si en el seu lloc no es prenen les adequades mesures, es podria arribar a generar per mitjà de la lògica informàtica, una forma sistemàtica i única d'especular.

¹⁷⁶ Op. Cit. nota nº159, p. 19

4.1.2. Metamorfosi i interactivitat entre l'obra i el públic

Evidentment ens trobem davant d'una obra on la reciprocitat és protagonista, faceta que es remarca encara més, si tenim en compte la possibilitat que ofereix el programa de connectar-se a internet. Selecció amb la qual l'espectador no només es pot identificar amb allò que veu, sinó que pot arribar a obtenir una identitat nova i pròpia dins l'anomenat ciber-espai.

La pantalla de l'ordinador es converteix ara en la nostra *interface*, o punt des d'on és possible dialogar amb una realitat distant.

Avui en dia es parla de comunitats virtuals, i es que adquirir una identitat artificial en aquest entorn, més que una disfressa pot comportar una transformació d'una entitat en diverses personalitats. Tal és el que es pot comprovar en intentar identificar un rostre en el programa de Zush. La concepció de retrat com a presència única ha desaparegut i en el seu lloc, el que prava és la metamorfosi. Veure (fig.198).



Fig.198

La realitat com podem apreciar deixa de mostrar-se de manera única, per oferir-se en canvi de forma múltiple i ambigua. Per lo que J. Gibson assenyala, "...el acto perceptivo se resume en percibir algo en algun lugar, queriendo indicar con ello que nuestra mente, al chequear la realidad en busca de información, opera con dos preguntas básicas: Qué es i donde está? "¹⁷⁷

En l'obra que ara estudiem evidentment la resposta a la qüestió plantejada per J. Gibson no és única. La correlació que ofereix el programa, i la seva intricada organització, obliguen a l'usuari a recorre el seu propi camí i per tant a cloure en un determinat punt.

Ernst Gombrich en canvi empra els conceptes de mapa i d'espill per a explicar diferents modalitats gràfiques de representació.¹⁷⁸

En el primer cas es tracta d'un tipus de representació que pretén donar el màxim grau d'informació, sense preocupar-se d'oferir una aparença més o menys estable. El més important no és obtenir una estricta correspondència figurativa entre objecte y representació, sinó transmetre la màxima informació sense ambigüitat.

En el cas de l'espill, la imatge que es preveu obtenir es similar al resultat que hom pot esperar d'una fotografia, això és el màxim grau de semblança en vers la realitat.

En el nostre cas tractant-se d'una obra digital es podria pensar que en la nostra percepció intervenen factors que participen de les dues formes explicades.

¹⁷⁷ Gibson, J. The ecological Approach to the Visual Perception. Londres, 1986.

¹⁷⁸ Gombrich, Ernst. La imagen y el ojo. Nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica. Madrid: Alianza Forma, 1987, p. 163 i ss.

Si bé en el treball digital intervenen processos fotogràfics, aquests ens ofereixen també la possibilitat de manipular i transformar les imatges, de manera que el resultat es converteix en un mapa de resultats gràfics i com a conseqüència també de significats diferents.

Evidentment un dels problemes que aquest treball genera és precisament descobrir quina és la resposta que es correspon a una identitat determinada. (Objectiu que es desenvolupa en l'apartat "Tecnologia i construcció d'identitat" (4.2. pàg. 381)

Podríem pensar que la màquina ens està creant unes formes de vida noves, en les quals però la intervenció de l'usuari és un factor determinant. Com diu Millan: "Si bien es algo menos que una obviedad decir que la actitud receptiva y activa del espectador es clave en la significación de la obra, también es cierto que hasta hace poco se limitaba a una simple postura intelectual, mental. En la historia del arte esto se percibe precisamente en algunos cambios agudos de paradigma: el surgimiento de la perspectiva en la figuración renacentista fue uno de estos momentos... Pues bien: hubo que esperar a los experimentos duchampianos o las exploraciones cinéticas para que el artista comenzara a jugar con la actividad del espectador, es decir; a tenerla en cuenta y a modularla en función del resultado perseguido. Una parte muy importante de la exploración actual de los medios digitales tiene que ver con esta gestión de la interacción."¹⁷⁹

¹⁷⁹ Op. Cit. nota nº 161, p. 38

Un altre apartat que mereix especial menció dintre del CD-Rom és el "Paint Zush". Es tracta d'una pàgina dotada d'un conjunt de ferramentes, que permeten a l'usuari crear les seves pròpies imatges i modificar o diguem-ne jugar amb algunes obres de l'artista progenitor del programa. No deixa de ser aquesta una vessant que permet aproximar a l'autor d'una determinada obra a un públic receptor.

El propi Zush afirma al respecte:

"En Psicomannualdigital hay muchas cosas. Imágenes, música (mía i también de Peter Gabriel), y también la posibilidad de intervenir: escribir en mi alfabeto, el asura, montar personajes, recorrer una galería virtual... Si uno explora el CD-ROM puede incluso encontrar...(debe de estar por aquí, por algún lado....). Bien: en algún punto de este CD-ROM se puede pintar un cuadro, reutilizando algunas de mis imágenes... Quiero ampliar esta función para incorporarla a alguno de mis próximos montajes. Sería magnífico, que la gente fuera a una exposición no a ver arte, sino a crearla, incluso ya enmarcada, y que luego se pudiera llevar la obra a casa, o dejarla colgada en la pared"¹⁸⁰

Tal com ens anticipa Zush en el text, aquesta faceta referida a la intervenció del públic pintant la seva pròpia obra, és ampliada posteriorment en el treball "Tecura" (descrit en l'apartat 4.3. d'aquest capítol, pàg. 395).

¹⁸⁰ Op. Cit, nota n° 63, p. 102

4.1.3. Idioma propi: "L' Asura"

Explorar aquesta obra significa descobrir zones que per algun o altre motiu ens causen sorpresa. La imatge de la pàg. posterior, ens mostra part del menú d'entrada al psicomanualdigital. Finestra (fig.199), que ens obre les portes a un menú en el que sens dubte entre molts dels paràmetres enigmàtics que ens anem trobant, l'idioma propi de l'artista "l'Asura", és un dels que ens afecta amb especial curiositat.

Pàg. posterior:

199. Menú d'entrada al "Psicomanualdigital"

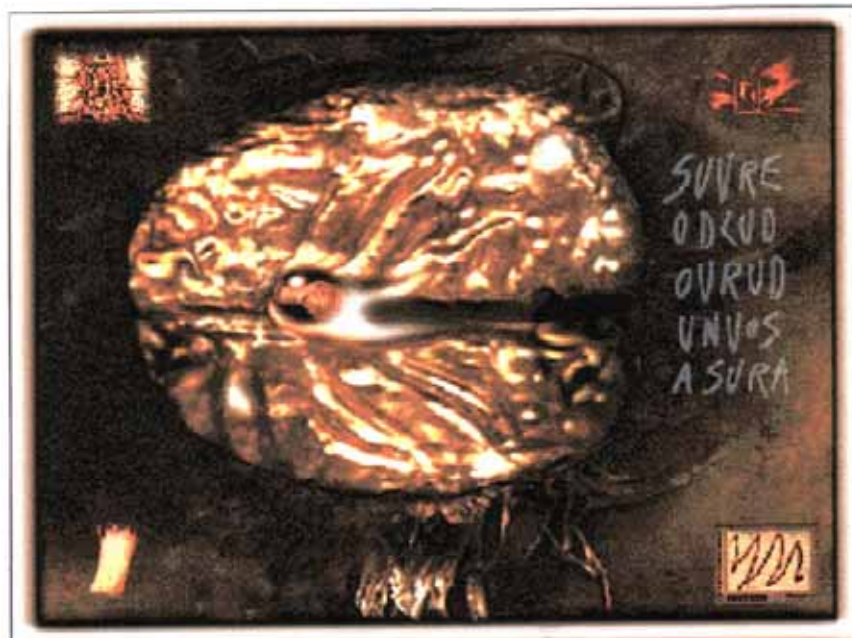


Fig.199

Es tracta d'un llenguatge inintel·ligible que permet a l'artista transmetre tot tipus de sentiment fent omissió de qualsevol sistema de codis, renúncia que li permet mantenir una intimitat que no és assolible amb el llenguatge tradicional. Ens trobem davant d'una actitud que pot versar des de la rebel·lia fins a la submissió, fets que corroboren l'infinat poder creador de la paraula i la seva capacitat d'expressar l'inexpressable.

Tanmateix de l'escriptura de Zush, Garcia Valdés comenta:

"Zush, no rompe con una escritura aparentemente eficaz, racional, económica, tanteando otra en la que el trazo, el cuerpo domine; sino, más bien, pretende que al introducir su trazo, su gesto, la legibilidad, el significado, el sentido de esa primera escritura queden anulados –o al menos suspendidos–, pero, eso sí, conservando del código de origen el número y la estructura de las unidades mínimas significantes. Su estrategia: negar un alfabeto, cuestionar los grafemas y –en consecuencia, los fonemas que a ellos corresponden– ...aunque somos –parece decir– lo que la lengua nos hizo, nada es comunicable por la palabra, nada por la escritura."¹⁸¹

Es dedueix del comentari que, malgrat conèixer el codi del llenguatge "Asura", de res ens servirà per aprofundir-hi. La sonoritat i el gest de cada paraula o de cada sí·l·laba ens condueixen a indrets de difícil traducció, com el propi artista diu, "La mayoría, son voces que no tienen ningún sentido: "palabras esquizofrénicas". No son fruto absoluto del azar, sin embargo. Encontramos en ellas un sistema fónico subyacente, que resulta ser similar al que se ha

¹⁸¹ Op. Cit. nota nº 63, p. 82

descubierto en casos de glosolalia (el habla en lenguas de ciertas prácticas religiosas carismáticas)."¹⁸²

L'escriptura de Zush podria atendre des d'aquest punt de vista, a una important part del seu llenguatge pictòric (aspecte descrit en el capítol III). Allò ocult i secret queda materialitzat ara en forma de signes gràfics indesxifrables.

Faceta que des d'un altre caire recorda Artaud, quan deia que la paraula ocupa el lloc de la sensibilitat, on es fa possible reunir el cos i l'esperit.¹⁸³

Condicció que comporta interpretar l'escriptura de Zush des de diferents vies:

La d'una actitud contemplativa que es manté lluny de qualsevol especulació que no sigui la de guardar un secret.

I la d'una desconfiança en vers els significats que es generen en torn de la paraula.

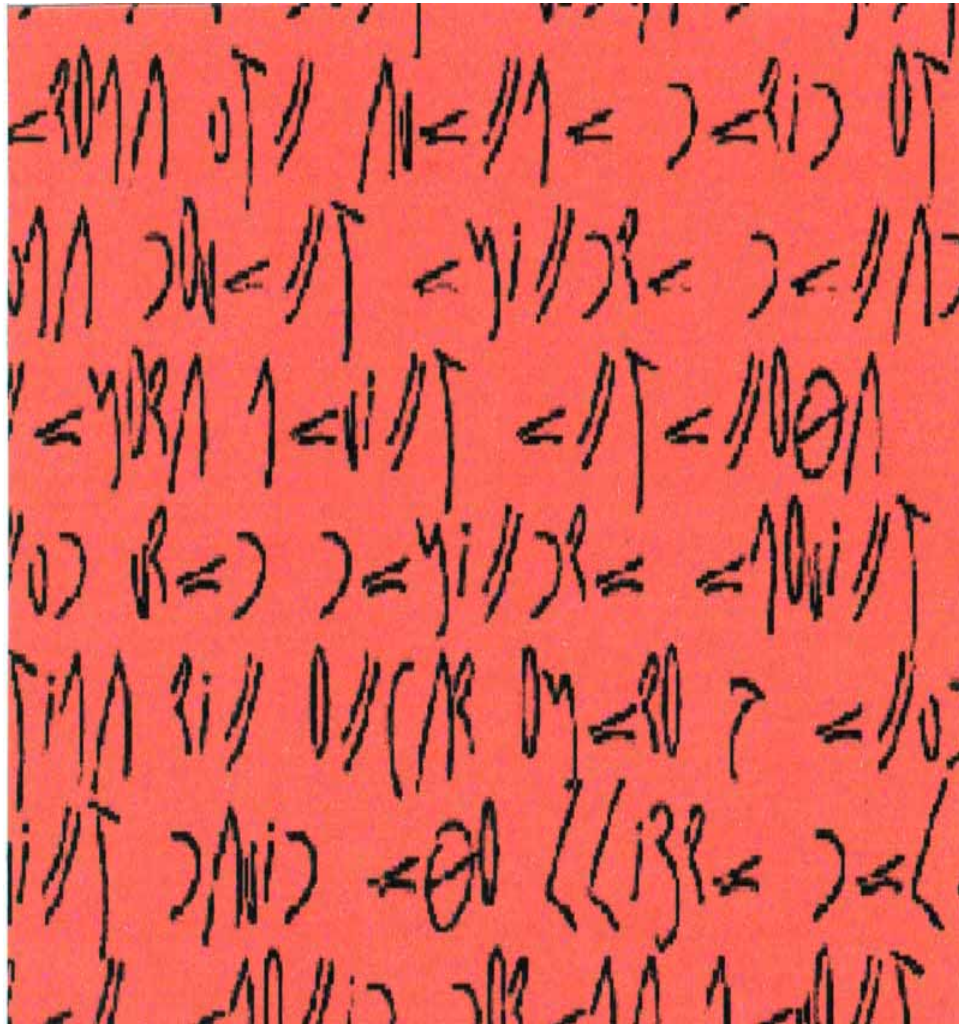
Tant en Artaud com en Zush, es posa de relleu un rebuig vers tot tipus de models i preceptes establerts per una moral dictada dins l'anomenat món de la raó. Des d'aquest judici la paraula arriba a possibilitar una forma de transgressió.

En successives pantalles s'alternen diferents representacions de paraules i lletres "Asura", les quals es visualitzen al temps que s'escolta la seva sonoritat.

¹⁸² Op. Cit. nota nº 63, p. 96

Glossolàlia: Carisma en virtut de la qual hom entén els sons intel·ligibles dels qui són posseïts per l'Esperit. Psoc/pat. Llenguatge en idiomes desconeguts o inventats, que es presenta en els estats hipnòtics i psicopàtics, en els èxtasis i en els estats mediúmics. Definicions del diccionari de Llengua Catalana. Barcelona: Ed. Enciclopèdia Catalana, 1982.

¹⁸³ Op. Cit. nota nº 61, p. 47



200. Pantalla en la que apareixen paraules en Asura.

El llenguatge emprat per Zush, si bé no és reconeix en cap norma ni esquema, com es desprèn del text de García Valdés, tampoc hom pot parlar d'un llenguatge caòtic, sinó en tot cas d'una mena de transposició o canvi, on el lloc que tradicionalment ocupava una estructura racional, ara hi recau una estructura vital.

En l'escriptura entesa com a sinònim d'actuació, s'hi troben implicats tots els sentits, i és també des d'aquesta situació, d'on l'autor ens pot arribar a expressar una vida espiritual amb una puresa gairebé integral.

Evidentment "la paraula", des d'aquesta perspectiva sobrepassa el seu caràcter de signe codificat. Malgrat, a mesura que hom explora el CD-Rom, Zush ens sorprèn amb imatges com la de la (fig. 201), en la que la grafia dels signes que es descobreix, ens fa més comprensiva l'epifania d'un llenguatge que a primera vista és del tot obscur a l'espectador.

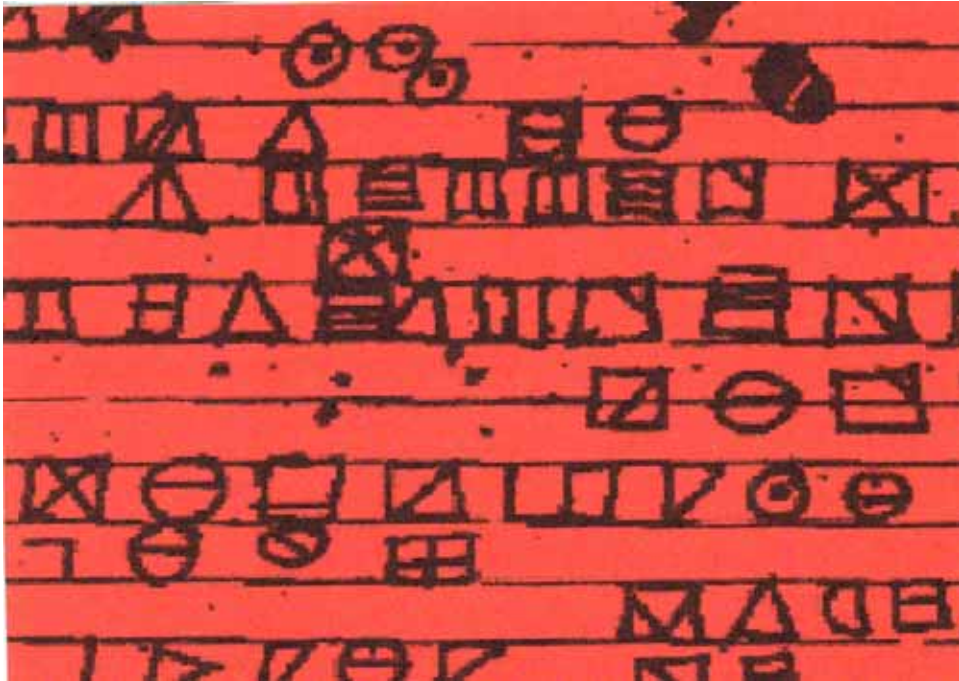


Fig.201

Zush en una entrevista ens explica l'origen del seu alfabet:

“Empecé haciéndolo como un sistema de simplificación geométrica del alfabeto romano en mayúsculas, encerrando cada letra en un cuadrado, y eliminando los rasgos redundantes. Luego me liberé del cuadrado, pero la simplificación ya estaba hecha. Escribo muchas cosas en asura dentro de mis obras.

Metí también el asura en el Psicomanauldigital, en una zona que tiene una parte un poco didáctica: puedes aprender el equivalente asura de cada letra, y luego escribir directamente en asura en tu teclado. Pero también hay zonas en que los signos fluyen o se mueven...

Ahora lo he convertido en una fuente digital, un archivo.ttf, que se puede incorporar al ordenador, y escribir en Asura, igual que escribes en *Times* o en *Courier*. Puedes escribir desde tu procesador de textos, desde donde quieras..."¹⁸⁴

Recordem al respecte que l'actual alfabet romà deriva directament de la romana majúscula anomenada també "Trajana" (a causa de l'escriptura gravada a la base de la columna que fou erigida en honor a l'emperador Trajà durant el 114 d. C.)

Una característica de la lletra romana és la presència de diferents tipus de traç degut a la ploma (tècnica emprada en l'escriptura de l'època). La diferència de pressió exercida per la ploma donava lloc a un traç fi ascendent i un de gruixut i descendent.



Fig.202

¹⁸⁴ Op. Cit. nota n° 63, p. 103

Un altre aspecte a destacar és la forma i el gest que es descobreix en observar les anomenades lletres "unciales". Amb l'arribada de nous materials l'escriptura es desenvolupa ràpidament, fet que propicia el naixement de les lletres minúscules, antecessores de les citades lletres "unciales". Aquestes eren lletres anguloses i d'una altura fixa. Més tard es va desenvolupar un altre estil en el qual les lletres sobresortien de la línia d'escriptura amb els braços ascendents i descendents molt pronunciats.¹⁸⁵

Vegem-ne un fragment:

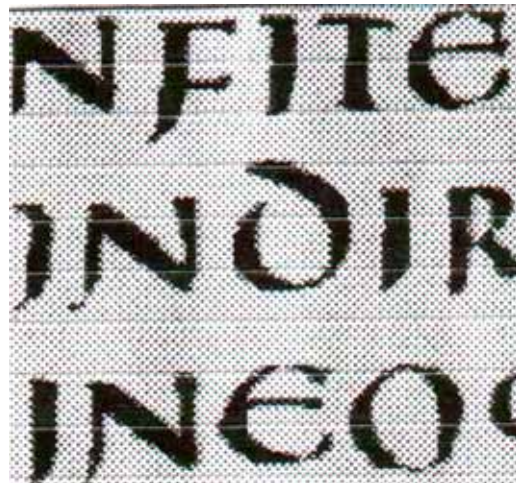


Fig.203

Una de les semblances entre aquestes lletres i la cal·ligrafia de Zush és precisament els traços còncaus i convexos que hi destaquen.

Actualment Zush ha traduït el seu alfabet en el CD-Rom i encara més si hom ho desitja, pot escriure amb aquesta llengua per mitjà d'un sistema de traducció.

¹⁸⁵ www.imageandart.com

Tot i aquesta possibilitat, particularment penso que aquesta opció fóra objecte d'un altre tipus d'anàlisi, ja que es desvia de l'origen amb el que fou creada aquesta escriptura.

Es podria resumir el CD-Rom com una recapitulació de les principals idees que regeixen "Evrugo", en el qual, hi domina per sobre de totes les imatges que hom hi pot descobrir, la representació de l'ésser humà en continu estat de canvi.

La transformació d'una imatge en una altre és una de les propietats que millor tipifica aquest treball, alhora que ens permet visualitzar a través de recorreguts diferents, gran part de l'obra que l'artista ha produït fins al moment, tant la pictòrica, com la referida a la musical o a la seva pròpia escriptura.

Amb el CD-Rom queda palesa la interacció que té lloc en l'obra de Zush entre la tecnologia i el seu "ductus" manual, a més a més de tenir present en tot moment la intervenció de l'actitud de l'observador (usuari).

4.2. Tecnologia i construcció d'identitat

Un dels reptes de la tecnologia és evidentment la velocitat a la qual es capaç d'emmagatzemar una gran quantitat d'informació en un espai materialment limitat. Crear una nova informació i distribuir-la a un gran públic, es ja qüestió de competència entre els professionals d'aquest camp, a més a més de crear en l'espectador una mena de necessitat prioritària en seguir informat, o tot al contrari de fer-lo sentir marginat.

Segons sembla podríem considerar l'arribada i partida d'informació, tant o més important que el mateix contingut. L'esforç en sintetitzar més informació en un temps cada cop més breu, fa també que els significats que en puguem rebre siguin menys valorats i possiblement la nostre resposta resti feble i disseminada. Tal com anuncia Tere Badia, "Les mesures tecnològiques voregen els límits espai-temps: la microtecnologia, l'establiment de controls temporals en nanosegons...són calibres que depassen, per la seva

hiperminiaturització, la capacitat d'aprehensió de la realitat del cervell humà." ¹⁸⁶

Al respecte però l'espectador es planteja la informació no ja com una veritat absoluta i infal·lible, sinó que cada cop més es veu atret per la immediatesa amb que la documentació li arriba. No obstant la idea de "l'altre" queda cada vegada més diluïda i substituïda per la contínua mobilitat de la imatge, davant la qual es impossible fixar-ne el lloc i el temps de manera concreta.

Com a conseqüència del fet descrit, la dinamització del procés d'informació o en el seu lloc de la imatge, és que realment sigui impossible construir una realitat ja sigui conceptual o objectual, precisament una característica de les noves tecnologies és la contínua successió de la imatge i com a tal també, la seva indefinició i mutabilitat.

L'obra "Aheads" 1994-98 (fig. 204), és un exemple del que s'acaba d'explicar anteriorment.

La imatge amb la que Zush explica el seu possible autoretrat, no es compon tant sols d'una única icona.

Es podria parlar en aquest cas d'un mirall temporal de manera que el reflex, resulta en molts casos poc llegible.

Tant els mecanismes de percepció com les possibilitats de representació es multipliquen amb la tecnologia, amb la qual augmenta la incertesa de no saber on aturar-se, o de no saber en

¹⁸⁶ Tere Badia a V.V.A.A. Singular Electrics. Sobre tecnologies particulars. Barcelona: Ed. la Fundació Joan Miró. 1998, p. 159

tot cas, si hi ha realment alguna representació que es pugui correspondre amb la vertadera.

En "Aheads", Zush, mostra un doble mutilavent, o un "alter ego" disseminat. L'efecte del mirall suposa ara l'equivalent a la creació de nous espais ficticis, o una manera d'engrandir la capacitat de l'ull humà.

El dilema entre la realitat i la seva representació no és pas una novetat en els nostres dies.

La imatge especular obtinguda en un mirall o la reflectida a través de l'aigua, fa pensar en com es van obtenir les primeres imatges virtuals, al mateix temps hi ha qui afirma que fou així, com per primera vegada l'ésser humà es va poder reconèixer com a tal a sí mateix.¹⁸⁷

Podem considerar imatge virtual, tant la reflectida en un llac, com la que s'obté per mitjans fotogràfics, cinematogràfics o l'electrònics, l'únic que ha variat és el mode amb el que ens han estat proporcionades les imatges, això és, la tècnica de producció.

En l'obra "Aheads" és un conjunt d'imatges les que neixen a partir d'un procés electrònic, això vol dir que una imatge està formada per multitud de pixels amb una capacitat permanent de poder formar-se i desformar-se.

La imatge fotogràfica a diferència de l'electrònica, té una estructura unitària i és pot donar per a complida, quan s'ha acabat el seu procés de producció. En una obra electrònica en canvi, la

¹⁸⁷ Op. Cit. nota nº 152, p. 13

transmissió d'imatges, juntament amb la velocitat i la instantaneïtat de conversió d'unes en altres, dóna lloc a un moviment que caracteritza la naturalesa de l'obra.

"Aheads" és una obra formada per 60 rostres o màscares, les característiques de les quals, podrien considerar-se fruit directe dels mitjans tècnics emprats.

Sobresurten formalment entre altres, els següents punts:

- Regularitat en les textures emprades, cosa que difícilment es pot obtenir, a no ser que sigui amb la complicitat del mitjà operatiu que s'ha utilitzat.
- Un tipus específic de transparència i lluminositat, proporcionat per la traducció i quantificació de la imatge a un sistema informàtic.
- S'observa en gairebé totes les figures la utilització de la juxtaposició d'una imatge amb la seva especular. Aspecte que ens condueix a la idea de que un fragment aleatori, ha pogut estar l'origen de la construcció d'un determinat rostre, lo qual fa pensar que tot i l'aparença atzarosa que pot encobrir les imatges, hi ha rera cadascuna d'elles uns mecanismes originaris fonamentats en la lògica matemàtica.

- La imatge de la qual s'ha partit en la major part dels casos és un "fractal".¹⁸⁸

Resulta curiós en aquesta obra, la forma que Zush utilitza per interrelacionar cadascuna de les imatges obtingudes digitalment, i el seu propi dibuix manual. La cal·ligrafia exerceix en gran mesura aquesta funció, tant en aquesta obra com en moltes d'altres Zush, per mitjà de paraules creades amb el seu alfabet, vincula la imatge digital amb el dibuix i la pintura tradicional.

¹⁸⁸“Un algoritmo fractal es extremadamente tedioso.. Sin embargo, es una operación que continuamente arroja nuevos valores que, adecuadamente representados, dan lugar a nuevas figuras y formas gráficas. ... Podemos clasificar los fractales de interés artístico en dos grupos: los que reproducen o imitan formas naturales y los que generan formas enteramente originales....Pero debe advertirse que la transición entre los dos grupos de fractales es continúa y que seguramente una de las líneas de investigación más prometedora será explorar esa zona de transición en la que podemos obtener con algoritmos fractales formas nuevas que pueden aproximarse a la representación de formas naturales, pero imprimiéndoles un estilo característico del arte por ordenador”. Op. Cit. nota nº 152, p. 107

Tot seguit Zush ens parla del contingut de "Aheads":

JL - Una obra del 94-98 que son los "Sixties and Heads" que es un trabajo también grande y que es un trabajo en el que el ordenador y lo digital está muy presente...y que además hay un asunto que no ha salido todavía y es el de la máscara, y del enmascaramiento, y el de la insistencia...

Zush - Sí pero yo lo veo así, pero eso más lo explicas tú ...pero bueno, ¿es decir la insistencia?

JL - Sí, la insistencia muy permanente en tu obra de que la cabeza ya sea enmascarada, representada, intentando captar ideas o nociones, o bien siendo más digamos narrativa, anecdótica aparece, o vuelve a aparecer ¿Sesenta heads como nació esta obra, es fruto de qué?

Zush - De entrada también una cosa que es una constante en mi obra. Son personajes que siempre han existido, y o sea, que muchos de ellos aparecen en obras. Incluso los encontrarás en los años 60-70, son unas constantes y creo que cuando entras en un estado creativo como artista, tú eres el primero sorprendido y en mi caso pues hay una serie de -que es también muy inexplicable pero es muy interesante y sigue pasando-, entonces tú te pones en un estado creativo y entonces te aparecen, sobre todo en este caso, muchas cabezas. También la gente dice que los ojos son una parte muy importante, pero lo curioso es que estos personajes se van repitiendo a través de la historia, y cuando aparece en una obra, pues yo soy el primero sorprendido y digo ¡mira! y incluso algunos de ellos claro, tienen sus nombres o sea, de alguna manera son amigos

que me van siguiendo y desaparecen de mi vida y vuelven a aparecer, pero aparecen en el estado creativo y estas cabezas tienen mucho que ver con esto básicamente, son todas generadas por ordenador. Pero ya te digo, hay muchas que son escaneando una cabeza que ya existe, y entonces con varios programas, y también en este caso fractales –se utilizan muchísimos programas en los que se utilizan fractales- y entonces también surge, o sea, yo hago muchísimo, cuando no tenía ordenador antes de que existieran los ordenadores, en imágenes pictóricas en hacer imágenes-espejo y tú siempre que haces una imagen-espejo, o sea, que coges la mitad de algo y la enganchas por el centro, vamos a repetir curiosamente siempre por lo menos en mi caso me aparecen caras, siempre aparecen cabezas, y esta pieza tiene mucho que ver con esto: ir generando espejos, ir encontrando cabezas y también otra cosa muy importante es que son, pues hay muchos más, claro, personajes de mi estado, las cabezas de diferentes individuos que viven en mi mundo de las ideas...Cada una de ellas lleva también lo que hemos hablado siempre, esta necesidad de escribir y es mi manera de describir el personaje desde su nombre hasta cosas que me recuerdan en diferentes épocas de mi vida, en las que han ido apareciendo estos personajes, es lo que aparece escrito normalmente en la parte de abajo de las imágenes.

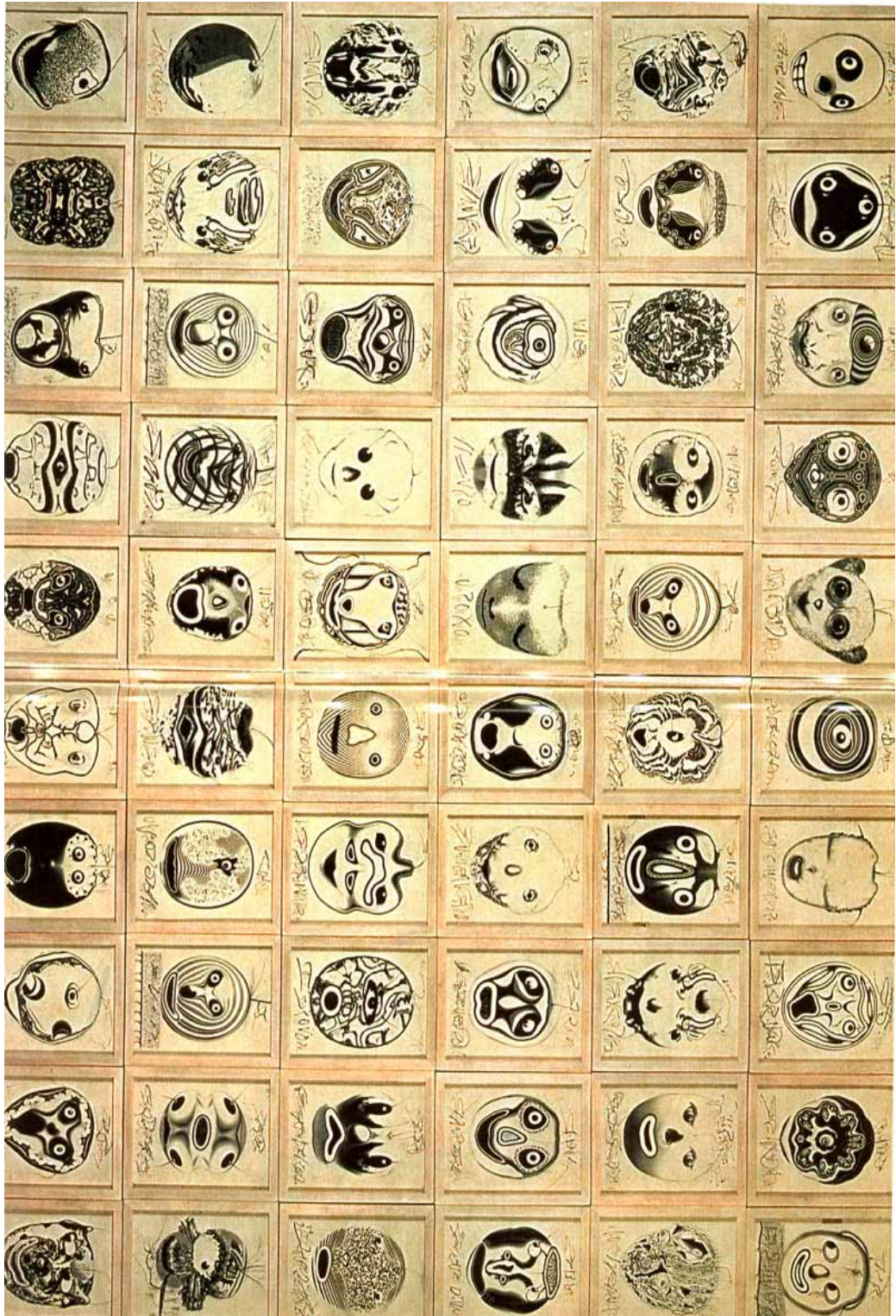
JL – Podrían producir risa, podrían producir miedo, podrían producir angustia, podrían producir satisfacción. Es una especie de cartografía de...

Zush – Yo creo que en definitiva lo que son es como un autorretrato, son diferentes, justo esta esquizofrenia que todos vivimos, las diferentes partes de mí mismo, y insisto son realmente autorretratos:

yo soy así y son diferentes maneras que tengo de verme a mí mismo. Yo creo que de alguna manera el artista, como el escritor siempre está explicando su vida, y en este caso, yo creo que la gran preocupación no solamente del artista, sino de todo ser humano, es de conocerse a sí mismo y yo viendo mis diferentes alteregos es una manera que tengo de encontrarme en paz conmigo mismo.¹⁸⁹

¹⁸⁹ Op. Cit. nota n° 144.

A les pàgs. posteriors: 204. "Aheads", 1994-98



4.2.2. Frontera entre ciència i art. El Fractal

No fa massa temps existien opinions que es decantaven per opinar que la bellesa i el concepte matemàtic, eren excloents i incompatibles entre sí, així doncs, l'ordre i l'organització de la matèria era un argument que juntament amb la matemàtica, s'allunyaven de la idea que artísticament s'entenia per "bell".

Justament però a l'extrem oposat, hi trobem qui entenia la bellesa des de la ciència, i la considerava clau per a obtenir i representar un objectiu d'una determinada complexitat.

Miguel Àngel Peña, en l'edició d'IMAGINA'87, diu així:

"El propio Benoit Mandelbrot, creador de la teoría fractal, reconocía que la frontera entre el arte y la matemática le resultaba en esos momentos realmente difusa. Confirmando que su mérito no radicaba tanto en haber inventado una teoría que en otros términos ya existía, sino en haber desarrollado una operación "cosmética" en las matemáticas. La transformación cualitativa de un objeto fractal resulta ser sintomática de sus manifestaciones fronterizas, transiciones

de fase, turbulencias, etc., por cuanto determina la existencia de una armonía oculta cuya organización paradògica es el propio caos (Mandelbrot, 1987:135)."¹⁹⁰

La teoria dels fractals com es pot deduir del paràgraf anterior se situa en el límit fronterer entre la ciència i l'art.

Durant molts anys la matemàtica ens ha ensenyat a percebre figures regulars, que ens han ajudat a representar alguns dels processos que tenen lloc a la natura. No obstant, estem envoltats de figures que no són geomètriques, la representació de les quals suposa un canvi radical que Benoit Mandelbrot, ha desenvolupat dins de la teoria anomenada "Geometria fractal".

Fractal, fa referència a les nocions de ruptura i discontinuïtat, aplicat tant a objectes reals, com a l'espai geomètric on aquestes formes són representades.

Per mitjà d'aquesta teoria, Benoit Mandelbrot, intenta explicar-nos, que possiblement el caos i l'aleatòriament que aparenten els fenòmens de la natura, juntament amb la seva constitució, segueixen un determinat ordre, el qual és possible traduir-lo a una fórmula matemàtica de manera que tant les estructures de la matèria, com els aparentment estats caòtics de la natura, es puguin fer intel·ligibles per a la ment humana. Teoria que justifica la idea de que la creació artística fluctua entre extrems que van des de menys ordre a més ordre, arribant a un màxim d'una considerable complexitat.¹⁹¹

¹⁹⁰ Op. Cit. nota nº 152, p. 114

¹⁹¹ Ibid. p. 115.

Paral·lelament a la formulació científica, Umberto Eco expressa en el seu llibre *Obra abierta*:

“La reacción del arte y de los artistas, de los programas poéticos y de las estructuras formales que las rigen ante la provocación del azar, de lo indeterminado, de lo probable, de lo ambiguo, de lo polivalente... proponen, en suma, la investigación de varios momentos en que el arte contemporáneo se ve en la necesidad de contar con el desorden”¹⁹²

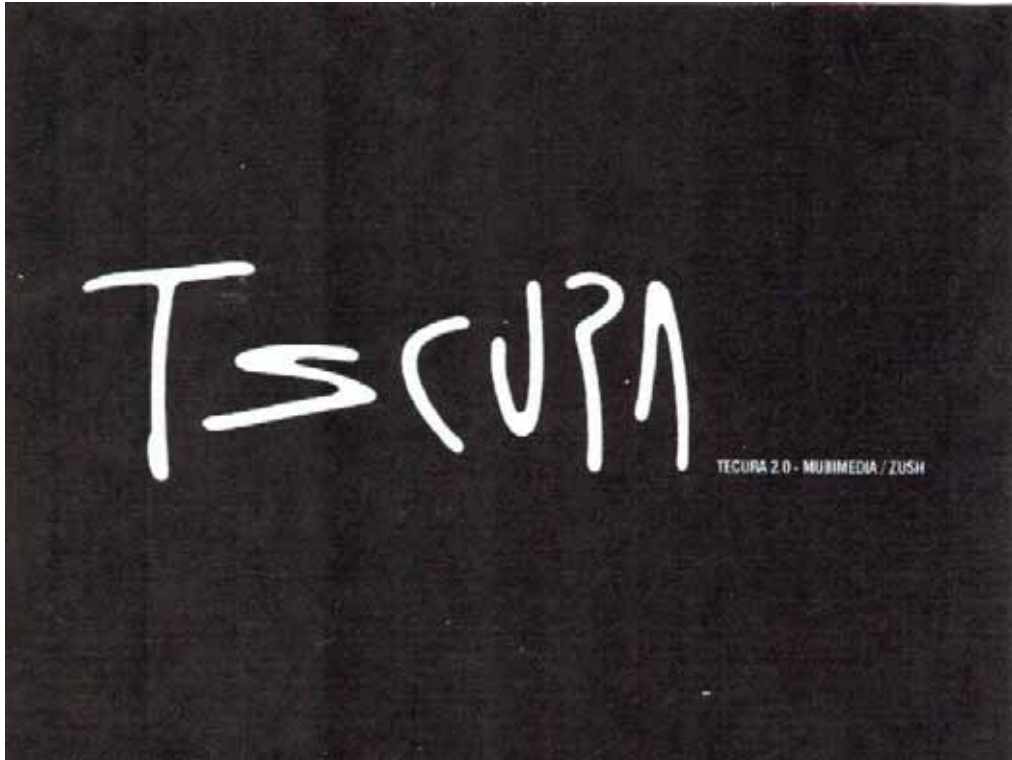
Sembla ser després de l'explicat fins aquí, que la frontera que antany dividia la ciència i l'art es fa cada vegada més fonedissa. Els precedents més propers al respecte els trobem ja a meitats dels s. XIX, propòsits però que es revelen cada cop més protagonistes, a mesura que el model econòmic occidental es va desenvolupant al llarg del segle XX.

No resulta rar així, trobar-nos avui científics que busquen en les seves investigacions, un reconeixement de tipus artístic, i artistes que es mouen i busquen una zona de lliure expressió, que només els hi proporciona l'instrumental científic.

Avui per avui, és la informàtica qui ens permet visualitzar i obtenir imatges, transformar-les, emmagatzemar-les i encara més, exhibir-les amb una rapidesa abans insospitada.

¹⁹² Eco, Umberto. Obra abierta. Barcelona: Ed. Planeta-Agostini, 1984.

4.3. "TECURA"



205. "Tecura", 2000

El programa de pintura Tecura, fou presentat el desembre del 2000 al MACBA dintre de l'exposició que pren el mateix nom que el programa.

L'objectiu d'aquest tipus d'obra, era el de realitzar un taller en el qual el públic tingués accés a realitzar la seva pròpia creació, a més a més de que aquesta fos exposada de manera totalment anònima, en una de les sales del museu.

Zush amb aquest tipus de manifestació, ens posa de relleu la seva creença de que cadascú posseeix dintre seu un artista, un científic i un místic, alhora que ofereix a l'espectador la possibilitat no només d'aproximar-se a la seva obra, sinó de participar conjuntament amb ell en la realització pràctica de treballs artístics. Zush trenca d'aquesta manera amb l'antiga concepció de geni, desmitificant a l'artista de quelcom privilegiat i d'excepcional.

Diu Zush:

"Vamos a proporcionar a los visitantes unas máquinas para que puedan pintar dentro del museo, y es para justo despertar este artista que lleva todo el mundo dentro. Y la idea es que el visitante de un museo, o sea, pero no solamente en el caso de una exposición, sino que es propuesta, sino incluso global para todos los museos, cuando visite un centro de arte tenga la posibilidad de marcharse del centro, o sea tenga la posibilidad de crear dentro del centro de arte y no solamente mirar. Tiene que ser interactivo, que interactúe con las obras de arte. En este caso, será con obras mías propias; pero se podría hacer con la colección del museo: que el

espectador viese la colección, pudiese pintarse su cuadro de la colección y luego, con una impresora llevarse esta obra de arte.”¹⁹³

Hom es podria preguntar per què el nom de Tecura. Segons Zush, l'art té una faceta terapèutica, el que cal és que tothom la pugui arribar a descobrir.

L'obra de Zush com la de d'altres artistes que treballen en determinades realitats que la raó no es capaç d'expressar, suposa entendre l'art des d'un punt de vista alliberador, acreditant a l'art un paper catàrtic i d'alguna manera terapèutic.

No es però, la primera vegada que l'artista manifesta aquesta idea sobre l'art. El Juny de 1994, Zush en una exposició seva a la Joan Prats convidava al públic a “Curar-se”.

Sobre això la crítica de l'Avui escrivia:

“Arte para curarte. Una exposición terapéutica, que durant tot l'estiu es pot veure a la galeria Joan Prats de Barcelona. El títol de la mostra -en castellà per aprofitar el joc de paraules d'*arte* i *curarte*- és molt significatiu. Es tracta d'una mostra amb obra recent de l'artista on de nou plasma el seu particular univers poblat de monstres i fantasmes. Un món barroc on l'artista utilitza i barreja una àmplia diversitat de tècniques: dibuix, collage, obres fetes amb ordinador i manipulades posteriorment.

Zush està convençut que l'art és terapèutic, tant per al creador com per a l'espectador. “Fins al segle XVI l'art estava considerat alguna cosa màgica i remeiera que ajudava a crear una harmonia entre la gent i el seu entorn. En el moment en què el consum de l'art va ser monopolitzat pels reis i els burgesos, els artistes també van caure en

¹⁹³ Op. Cit. nota nº 144

la trampa i a poc a poc l'art s'ha anat apartant de la gent. El que jo pretenc és reivindicar aquesta funció de l'art com a purificació, com a alliberament de toxines" explica l'artista.¹⁹⁴

¹⁹⁴ Frisach, Montse. "Zush convida el públic a "curar-se" amb una exposició seva a la galeria Joan Prats". Avui. (Barcelona), 13 de juny de 1994.

Funcionament i descripció de les eines de que consta el programa.

La (fig. 206) mostra la pantalla de treball al voltant de la qual hi podem trobar les eines necessàries per accedir al funcionament del programa.



Fig.206

Descripció de les eines de treball:

1- SAVE IMPORT PRINT

Les tecles SAVE i PRINT permeten guardar i imprimir una pantalla determinada en el cas de tenir instal·lat el Cd-Rom al nostre disc dur. En el cas de la tecla IMPORT, aquesta permet tenir en pantalla diferents dibuixos i pintures que Zush ha preparat i sobre les quals s'hi pot incidir, de manera que el resultat és pot entreveure com una obra executada per varis autors.

2- SOUND

Com el seu nom indica amb aquesta tecla és possible regular el nivell de so de la música que el programa porta incorporat. Música que específicament Zush, ha creat per aquest programa.

3- BKG

Cadascun dels punts successius a aquestes inicials, permeten treballar a partir de pantalles diferents: Pantalla de color blanc, Pantalla de color gris, Pantalla de color negre, i pantalles que mostren diferents obres de Zush, a partir de les quals és possible intervenir i treballar de manera conjunta.

4- MODES: NORM, LIGHT, DARK, TRANS, INVERT

4.1- Norm, Light, Dark


Aquestes tecles fan referència al valor de la llum (clar o fosc) en el qual estem treballant. El clar-obscur citat és referit a la icona que s'usa en cada cas determinat.

4.2- Trans

És interessant el treball que es pot fer amb la tecla TRANS. Per mitjà d'aquesta funció es visualitza al menys en part la pantalla anterior a la que estem treballant.

4.3- Invert

La tecla INVERT mereix especial atenció ja que pot actuar de dos maneres diferents, sola i aïlladament amb lo qual el que executa INVERT, és la inversió de color dintre de la icona en ús. I en el cas

d'utilitzar-la combinada amb la tecla  permet després de prémer en un determinat lloc de la pantalla, guardar aquest color en la paleta del propi programa. Amb lo qual s'augmenta i es facilita a la vegada la confecció de colors. El programa es converteix d'aquesta manera en una eina útil per a generar un tipus d'obra que ens apropa al collage, realitzat aquest darrer, per la combinació de diferents colors o tintes planes.

5- BLEND

És un paràmetre que gradua el nivell de transparència dintre d'un mateix matís de color.

6- R G B

Les tres inicials, constitueixen la paleta del programa, podem pintar doncs per combinació de quantitats diferents dels colors indicats, vermell, groc i blau.

7- SIZE

El paràmetre SIZE indica la mesura de la icona que estem utilitzant. Es pot variar el format movent el ratolí per damunt de la icona SIZE amb moviments que oscil·len de dreta a esquerra.

8-

Els paràmetres que es mostren, es troben a la part inferior esquerra de la pantalla. Aquestes icones, constitueixen eines creades per Zush, amb les quals es pot dibuixar o pintar i combinar-les amb les altres eines descrites.

9- UNDO – REDO

Amb aquestes dues tecles es possible anar endavant i enrera respecte de l'operació que acabem de realitzar.

10- 

A la part esquerra, inferior de la pantalla ens trobem amb una sèrie d'icones com les que es descriuen: Quadrats, cercles, guions, punts, etc... eines amb les quals per mitjà de la pròpia reiteració i combinació, és possible crear una determinada forma o textura.

11- 

Els símbols indicats, es troben a la part superior esquerra de la pantalla, tot seguit es descriu la funció de cadascun:



Permet obtenir una deformació del dibuix, donant lloc a un tipus de grafisme o textura que ens apropa a un mapa pixelat dels colors emprats.

La deformació aplicada ens dóna com a resultat, una pintura que es podria relacionar amb la factura d'una obra expressionista.



Amb aquesta eina, es possible anar canviant el color de fons segons s'indiqui en la paleta. Al prémer aquesta tecla sobre un

determinat fragment de dibuix, el color del mateix, quedarà modificat pel color desitjat.



La icona indicada ja ha estat descrita en la pàg. 401 en ocasió d'explicar la tecla INVERT. Aquesta permet assignar un color de l'obra en curs a la paleta del programa.



Aquesta tecla permet fer la funció de goma de borra, donant en el seu lloc, el color de fons del qual hom havia partit en l'operació anterior.

Les figs. 207, 208, 209, 210 i 211 corresponen a obres de Zush importades del programa "Tecura" amb les quals l'usuari hi pot interactuar obtenint com a resultat, una obra que es podria qualificar de col·lectiva.

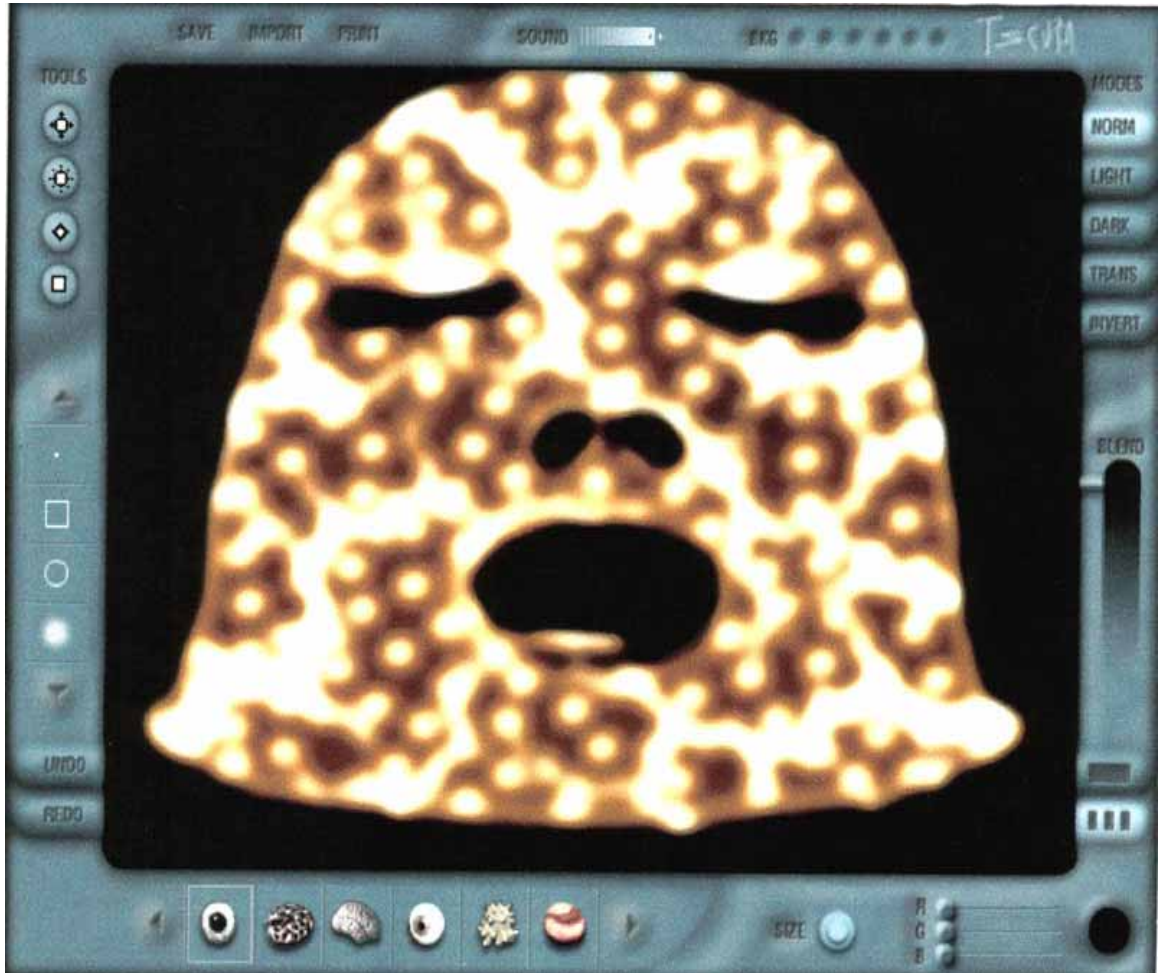


Fig.207



Fig.208

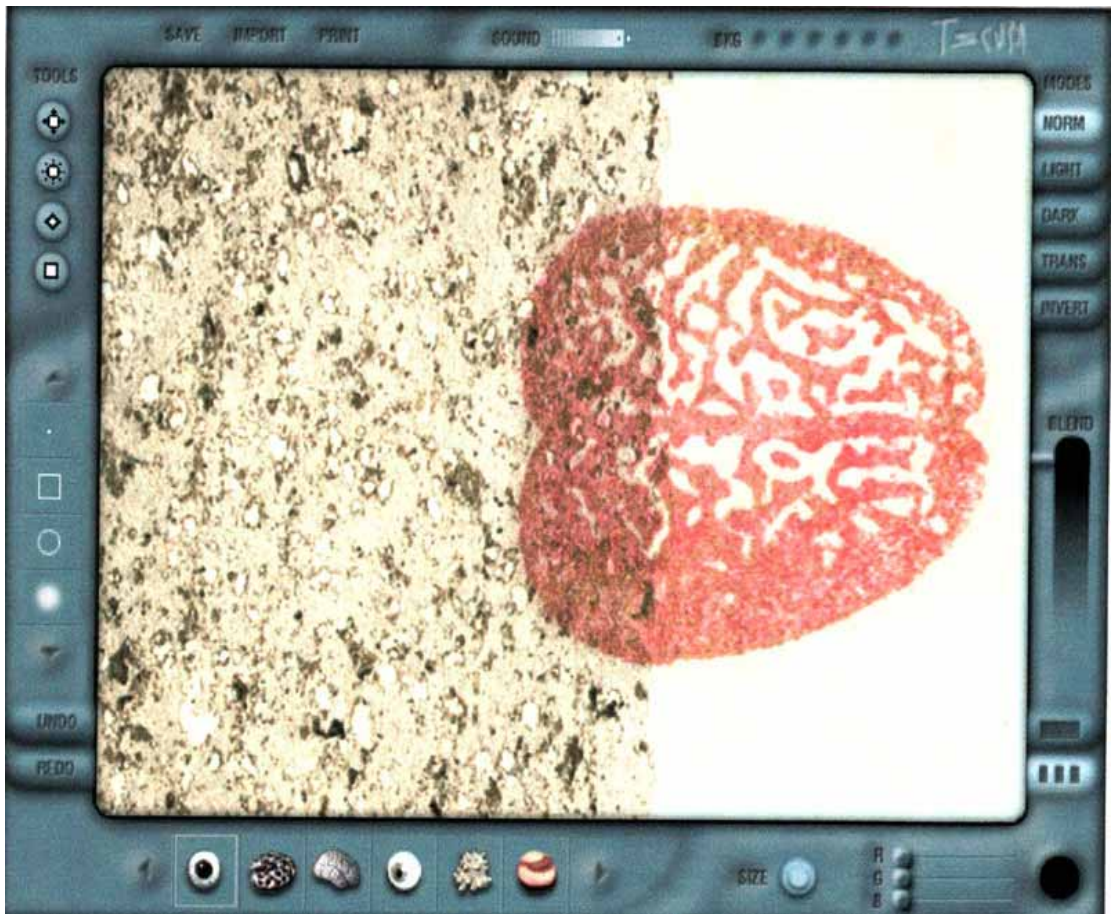


Fig.209



Fig.210



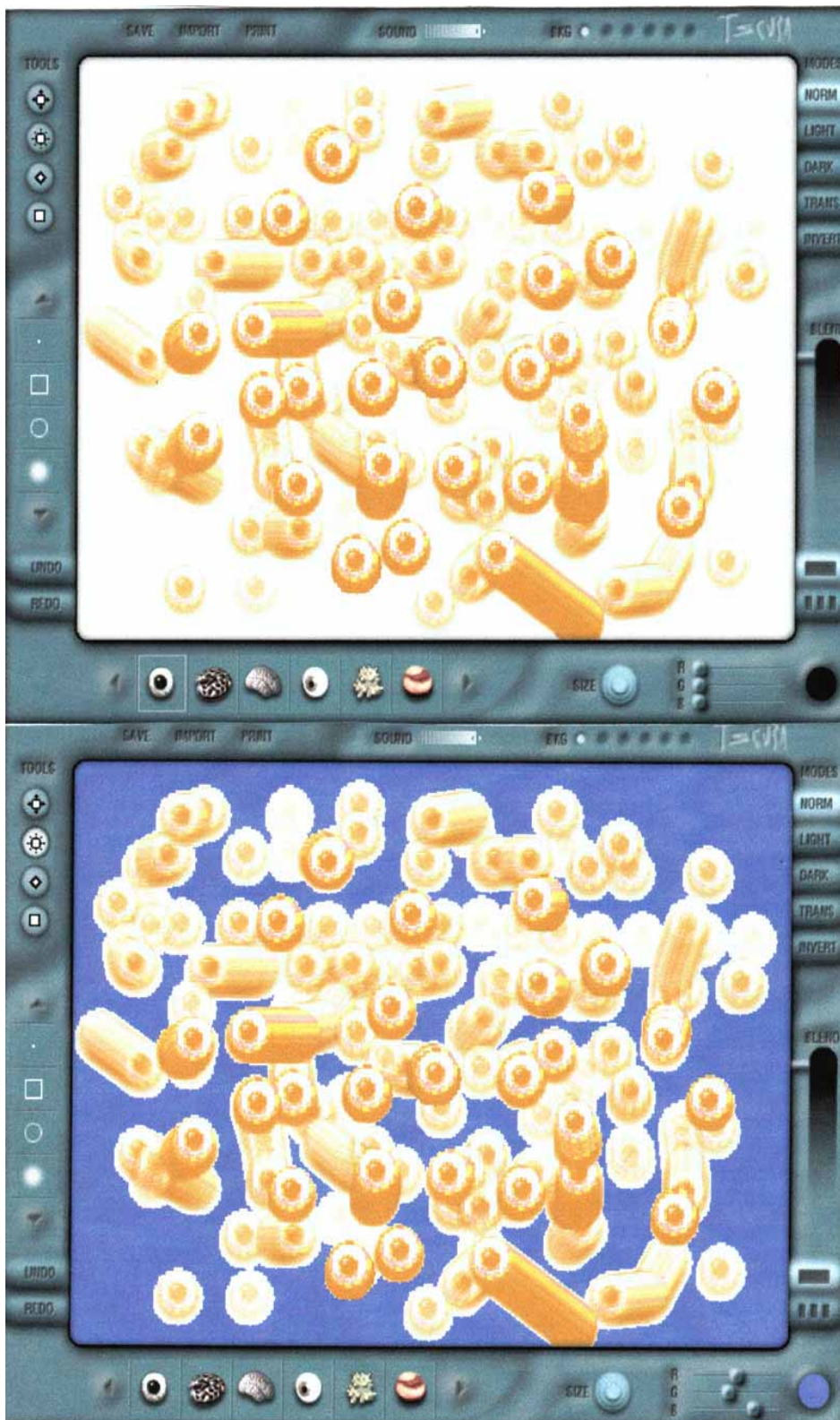
Fig.211


Exemples pràctics de la utilització del programa.

L'efecte visual de la (fig. 212), és el resultat de l'aplicació reiterada de la icona de l'ull, conjuntament amb diferents graus de transparència.

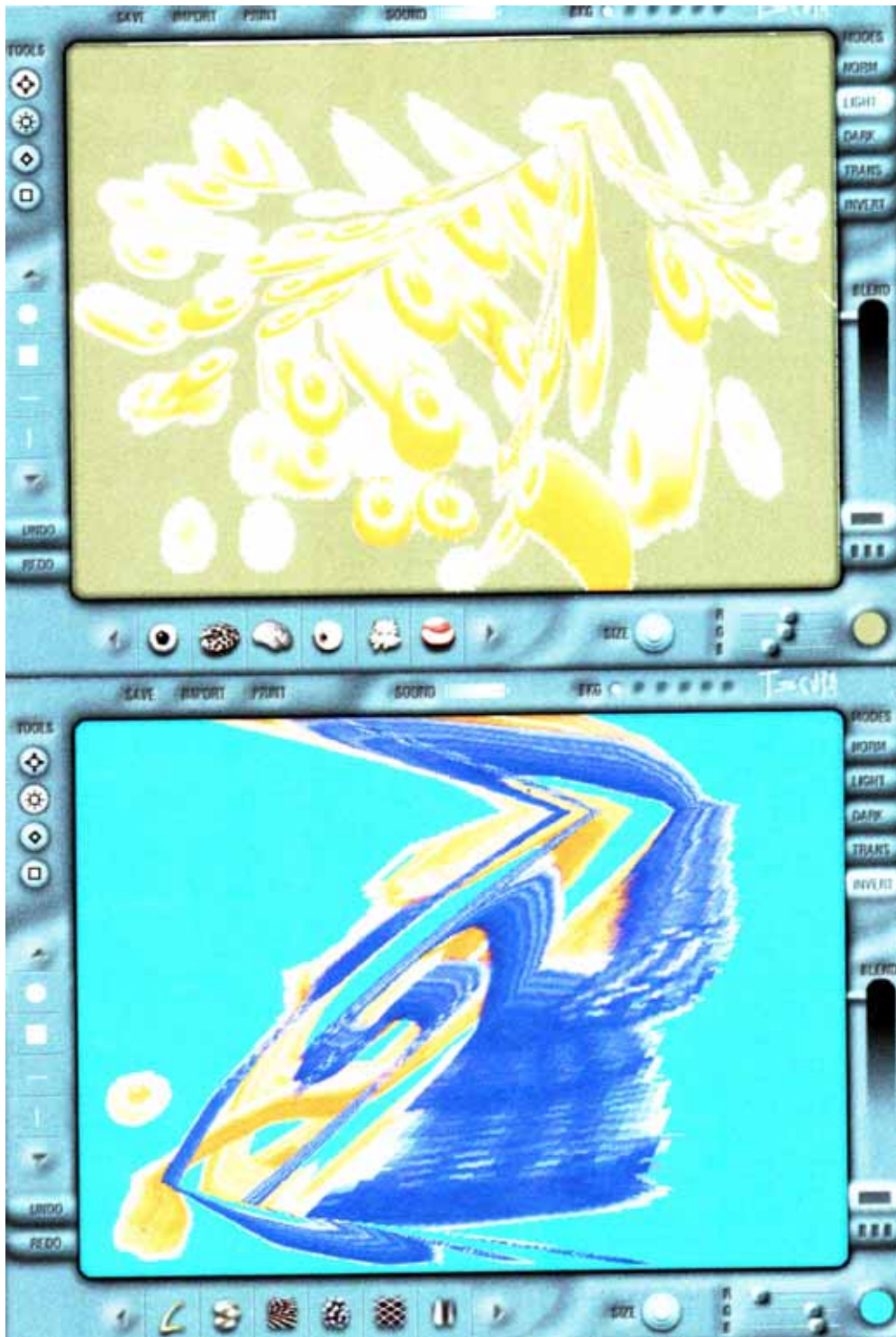
La (fig. 213) que es mostra en la part inferior de la mateixa pàgina, resulta d'aplicar a la (fig. 212), un canvi de color en el fons del dibuix, el qual es determinat prèviament en la paleta de pintura del programa.

A la pàg. següent: fig.212 i fig.213 (superior i inferior respectivament)



Les modificacions que mostren la (fig. 214) i la (fig. 215), són obtingudes a partir d'aplicar la tecla  i un canvi de color en la pantalla de treball respectivament.

A la pàg. següent: fig.214 i fig.215, (superior i inferior respectivament).



Evidentment són múltiples les combinacions que es poden dur a terme amb les eines que ens ofereix el programa.

En el cas de la (fig. 216) la textura creada és un exemple de la utilització conjunta, de les possibilitats de canviar el color i el brillo en la reiteració d'una mateixa icona.



Fig.216

Per a cloure amb el programa Tecura, Zush ha transformat el seu propi llenguatge pictòric, (manual) en eines d'un altre llenguatge, (el digital), amb les quals es pot generar una concepció artística conjunta entre el creador del programa i l'usuari del mateix.

Una de les conseqüències directes que hom pot extreure d'aquest tipus d'obra, és la proximitat que s'estableix entre l'art i el terreny del joc. Aspecte que deriva vers la faceta terapèutica de la qual Zush ens parla en aquesta ocasió.

Les característiques de les eines dissenyades per Zush en aquest programa, podrien considerar-se herència de la pintura tradicional, o si més no una lectura digitalitzada de la mateixa. Els principals trets són:

- Capacitat per a definir les propietats d'un determinat color, tant les referides al propi matis com a la lluminositat del mateix.
- Possibilitat de canviar el color en un determinat fragment (o varis) de l'obra. Recurs que com ja he comentat ens remet en cert mode al concepte de "collage".
- El programa ens ofereix la viabilitat de crear fàcilment textures diverses. La reiteració de determinades icones, és un dels mitjans que caracteritza en aquest cas l'obra resultant.

Evidentment l'objectiu del programa es arribar a un públic molt ampli de manera que cadascú pugui descobrir una vessant creativa que tal vegada no havia tingut ocasió de desenvolupar abans. Alhora que Zush ens fa partícips fins a cert punt, del seu procés creatiu.

4.4. "Spinmu"

En obrir la pàgina web de "Spinmu", la primera imatge que apareix en pantalla consta d'una sèrie de línies de diferent espessor, particularitat que juntament amb l'estructura que presenta, em fa pensar en la seqüència d'un codi de barres.

La singularitat del programa però, és que en prémer qualsevol lletra o número des del teclat, l'estructura de la imatge varia al mateix temps que ho fa la música que acompanya a "Spinmu".

Es tracta d'una obra interactiva on la intervenció de l'espectador no és indiferent, sinó que resulta del tot inqüestionable i indispensable per a visualitzar la totalitat del contingut de l'obra.

La pantalla que segueix consisteix en un conjunt de lletres i paraules situades de manera aleatòria, hom té la impressió de trobar-se davant d'un mapa o potser millor dit, d'un trencaclosques de lletres, de manera que en moure'n només una peça, l'estructura es reorganitza d'immediat.

Caos podria ser l'argument de l'obra, malgrat la presència d'unes escales numèriques i d'un cert nombre de paraules imaginàries, ens podria conduir a la idea d'ordre.

A la confusió gràfica si adjunta també la de la música, la qual de tant en tant es converteix en només un veritable soroll.

Una característica important que es desprèn d'aquesta obra, és la velocitat a la qual té lloc la transformació d'una imatge en una altre.

"Ir rápidamente para olvidar rápidamente." Afirma Lyotard en *Lo Inhumano*.¹⁹⁵

Frase que en el context que ens movem podem interpretar com la conseqüència de viure sotmesos obligatòriament a un procés de canvi.

Indubtablement, l'obra "Spinmu", podria entendre's com una traducció plàstica d'un mode d'actuar, referit aquest, a la cultura de la nostra societat, on la velocitat arriba a imposar-se fins al límit d'aniquilar la sensació de disposar de temps.

Al respecte, Paul Virilio, en el llibre *El arte del motor. Aceleración y realidad virtual*, diu:

"La proliferación anárquica de los instrumentos de comunicación (verdaderas prótesis) hacen que la velocidad sea la información misma cuando la información tiene solo valor por la rapidez de su difusión. Aceleración que borra las diferencias y confunde tanto el aquí y el allá como el presente y el futuro o lo real y lo irreal."¹⁹⁶

¹⁹⁵ [Http: //serbal.pntic.mec.es/cmuno11/debray.html](http://serbal.pntic.mec.es/cmuno11/debray.html)

¹⁹⁶ Ibid. p. 4

El paràgraf ens podria servir d'advertència per evitar confusions a les quals ens pot conduir la tecnologia. El que no podem obviar, és el fet de trobar-nos davant d'un nou mitjà de comunicació, causant a la fi de la creació de llenguatges diferents. Si d'una banda la tecnologia suposa una obertura vers un món per explorar, per altre costat, el seu ús desmesurat afavoreix un tipus de resposta (obra) un tant standarditzada i que anul·la la realitat personal.

Com ja he avançat abans, "Spinmu" podria interpretar-se des d'un punt de vista un tant irònic, una crítica de la nostra societat, on realment apostar per una construcció individual comença a ser una tasca difícil.

Al respecte, diu Marcuse en *El hombre Unidimensional*:

"El culto a la personalidad, a la autonomía, al humanismo, al amor trágico y romántico, es el ideal de una época superada... La sociedad tecnológica suprimió a los héroes trágicos eliminándolos, anulando todos los tabúes, diluyendo sus historias destruyendo la sustancia misma del arte."¹⁹⁷

Opinió que ens situa en una societat industrialitzada, però també uniformitzada en el seu mode de pensar i per tant en la manera de viure. Pensar que C. Ameller comparteix i explicita:

" Cada cop és més difícil aconseguir que l'art sigui un espai reservat per a l'experiència autèntica, perquè falten certes o veritats que li donin suport a causa de l'espectacle generalitzat. Si aquesta

¹⁹⁷ [Http://members.fortunecity.es/robertexto/archivo8/marcuse.htm](http://members.fortunecity.es/robertexto/archivo8/marcuse.htm)

experiència és possible és operant amb ficcions, amb simulacions, aplicant rigorosament el "com si", veient en les seves màscares a la persona, creant i utilitzant marcs cooperatius que posin en crisi la relació interior-exterior en l'intercanvi d'informació."¹⁹⁸

Ambdós autors citats, es ratifiquen sobre el risc que comporta una mala manipulació dels nous sistemes, a més a més de reafirmar l'autenticitat de l'art no en el medi emprat, si no en l'obra realitzada com a reflex del seu creador.

Reflexió aquesta darrera que podria resumir al menys una de les vessants que es desprenen del contingut de "Spinmu".

Les figs. 217, 218, 219 i 220 ens mostren diferents moments de "Spinmu". Consecutivament en les pàgs., 421, 422, 423 i 424.

¹⁹⁸ Aportació de C. Ameller al Catàleg de la Mostra d'Arts electròniques 2000. Op. Cit. nota nº 160, p. 12

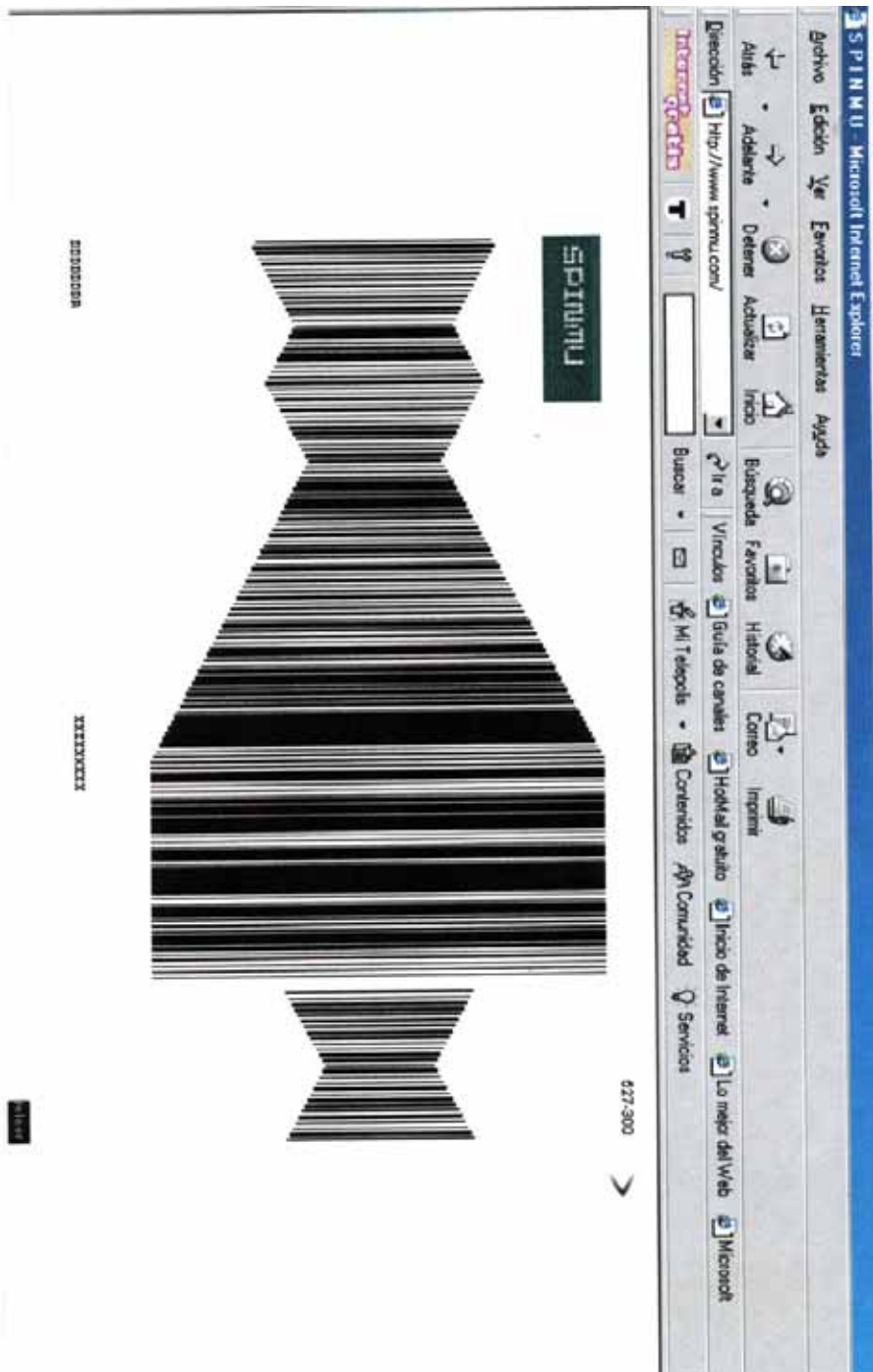
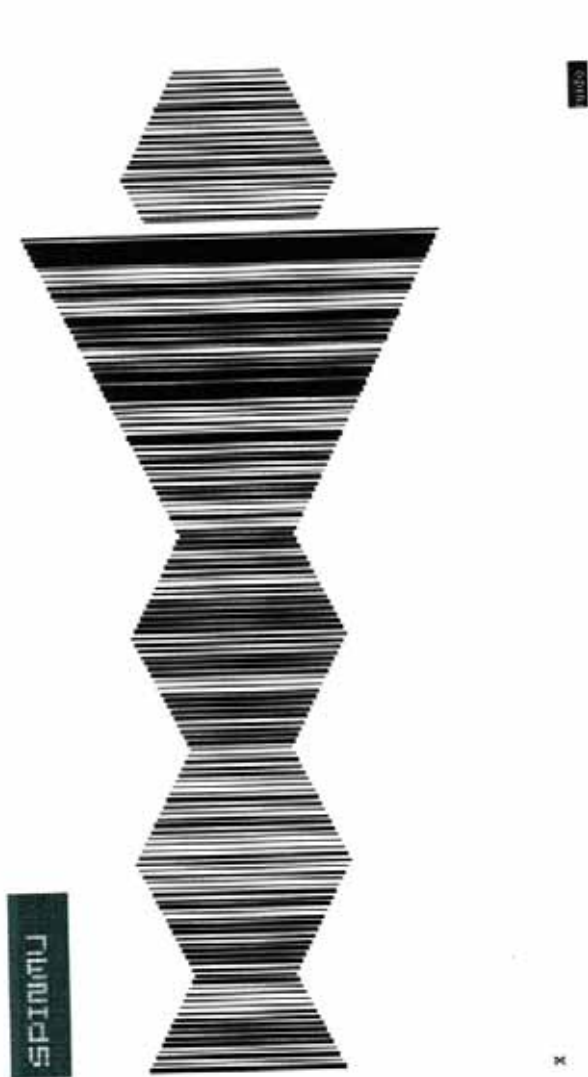
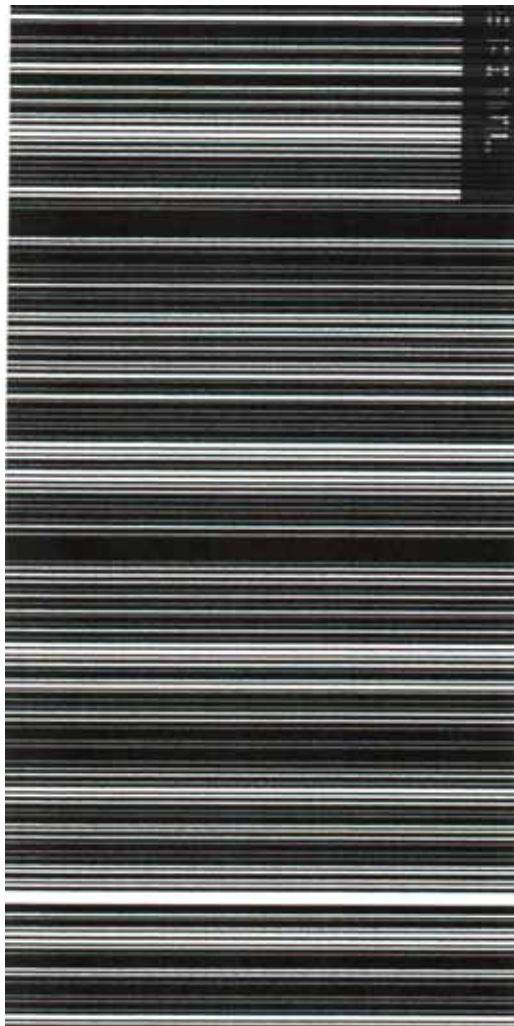


Fig.217

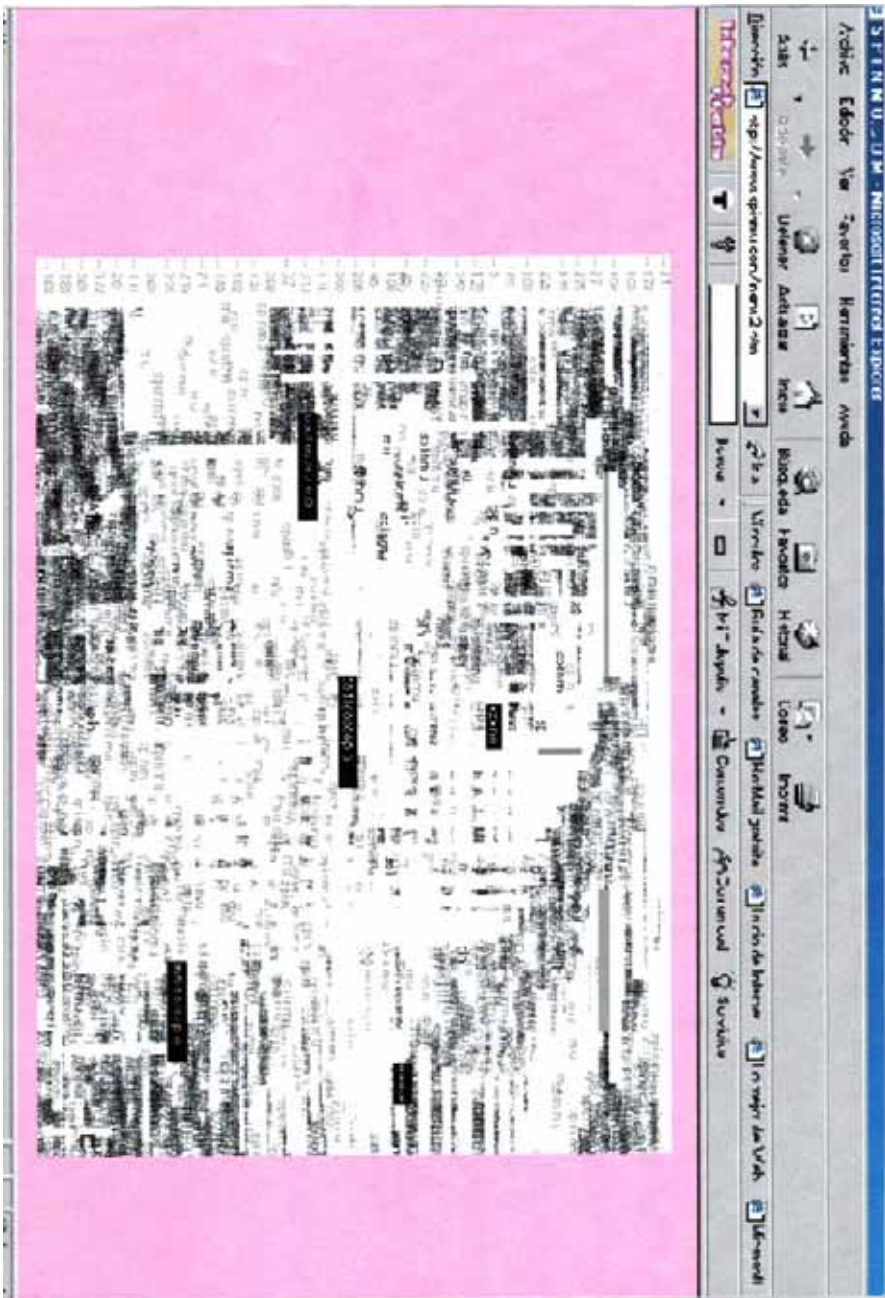


Fig.218





219. "Spinmu" 1999 (Detail)



220. "Spinmu", 1999 (Detail)

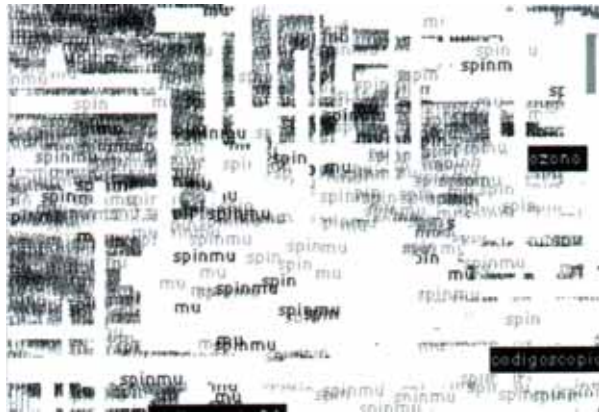
Després de visualitzar "Spinmu", es podria cloure que tot i tractar-se d'una obra digital, la temàtica i la plasticitat de l'obra enllaça clarament amb l'anàlisi, que en l'apartat 2.4. pàg. 242 es descriu arrel de "la multitud". L'únic que ha canviat és el mitjà d'expressió i la simbologia implicada, ara en lloc d'explicar aquest concepte per mitjà de neurones, cares, ulls i d'altres elements ja ressenyats, Zush ens presenta una obra en la qual la totalitat de l'espai pictòric (pantalla), és ocupat per dígitos electrònics perfectament estructurats, els quals varien de posició donant lloc a imatges diferents.

Fet que es correspon amb la teoria que enuncitava Piaget, segons el qual -una estructura és una sistema de transformacions que implica lleis com a sistema per oposició a les propietats dels elements i que es conserva i enriqueix pel joc mateix de la transformació-.¹⁹⁹ "Spinmu" es pot considerar una estructura variant, en la qual el caràcter orgànic distintiu del treball de Zush, ara es substituït per la incorporació del moviment i la velocitat de canvi entre una imatge i una altra, elements espai-temporals i característics a la fi, del suport digital.

Una altre variant que cal considerar és l'aportació de la convivència entre diferents disciplines artístiques, com són la música i el dibuix, coordinades ambdues per l'actuació del propi usuari.

¹⁹⁹ Piaget, El Estructuralismo. Buenos Aires: Ed. Prometeo, 1968, p. 10

Relació conceptual entre un fragment de "Spinmu" i una obra realitzada amb la tècnica tradicional del dibuix.



221. "Spinmu", 1999 (Detail)



222. "Addigies Olover" (1996)

4.5. "Evruvis"

Tot i ser la primera obra digital de Evru, personalment em remet al particular i personal món del Zush dels anys 60-70.

A diferència d'aleshores, els elements de l'obra transiten per un espai que ja no és el bidimensional del quadre, la realitat de l'obra és ara la realitat del mitjà tècnic, "la xarxa".

Evruvis converteix la pantalla de l'ordinador en petits microcosmos, formats cadascun d'ells per l'entrellaçat de línies i petits corpuscles que contínuament se succeeixen en la pantalla, en equidistants lapsus de temps. Creuaments i superposicions ens aproximen l'obra a un procés de transformació, en el qual es dictamina de manera instantània una estructura distinta a l'immediata anterior.

Realment l'acoblament de les peces que entren en joc, relacionen aquesta obra amb l'anterior descrita "Spinmu" on, l'ordre i el desordre, es van motllurant entre sí, com si algú en determinés la regla.

Davant d'Evruvis hom pot optar per diferents graus de lectura. L'un és referit a la relació que s'estableix entre les diferents parts de l'obra, aspecte que al·ludeix a la idea d'unitat dintre de la peça, l'altre en canvi, ens permet interpretar l'obra com un *puzle* o conjunt de microcosmos que no són sinó funció, dels moviments que fa l'usuari en intentar explorar cadascuna de les propostes que ofereix l'obra, les quals evidentment, el seu creador ha pensat amb anterioritat.

Des d'aquest angle hom es planteja quin és l'argument de l'obra. Arribar a conèixer com funciona la natura o mostrar-ne un esglaió, ha estat tema d'interès per a Zush des que comença a desenvolupar la seva tasca artística. D'altra banda copsar una visió microscòpica d'un determinat tall de naturalesa, així com esbrinar-ne qualsevol que sigui la irregularitat que hi tingui lloc en un precís instant, és un aspecte que reiteradament descobrim en el treball de Zush.

Evidentment es tracta d'un tipus de percepció que no pot obviar el moviment, fenomen aquest darrer que, amb els mètodes tradicionals només era possible representar-lo de manera fictícia. La imatge electrònica però, fa viable obtenir aquesta fisonomia de la natura, proposició que Zush incorpora ara a la seva obra com una eina més de treball.

Les figs. 223, 224, 225, 226, 227, 228 i 229 mostren diversos fragments d'"Evruvis".

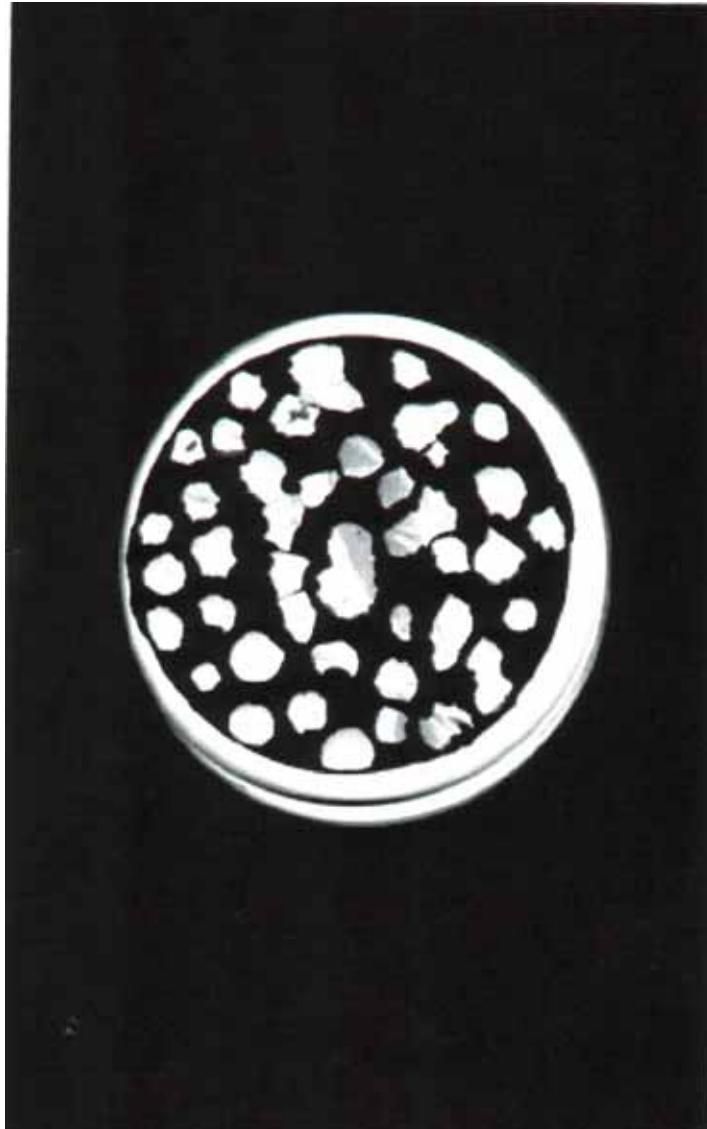


Fig.223

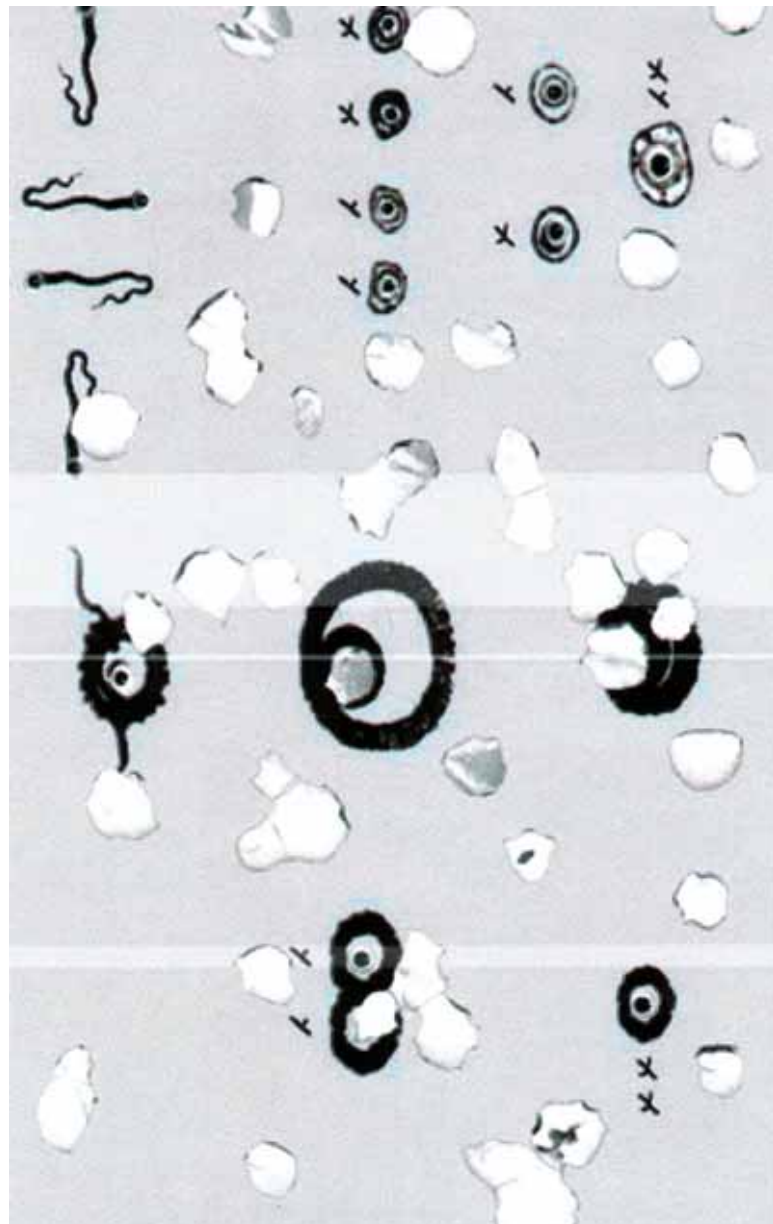


Fig.224

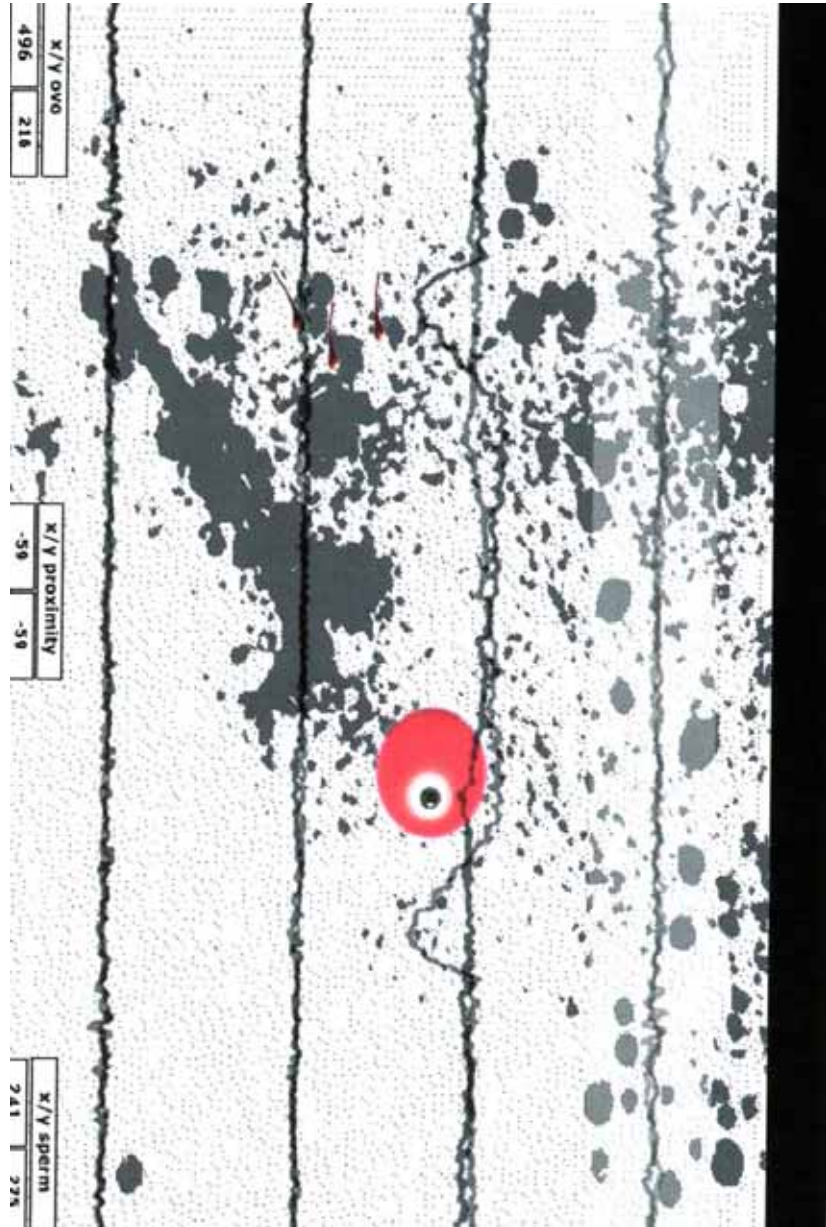


Fig.225

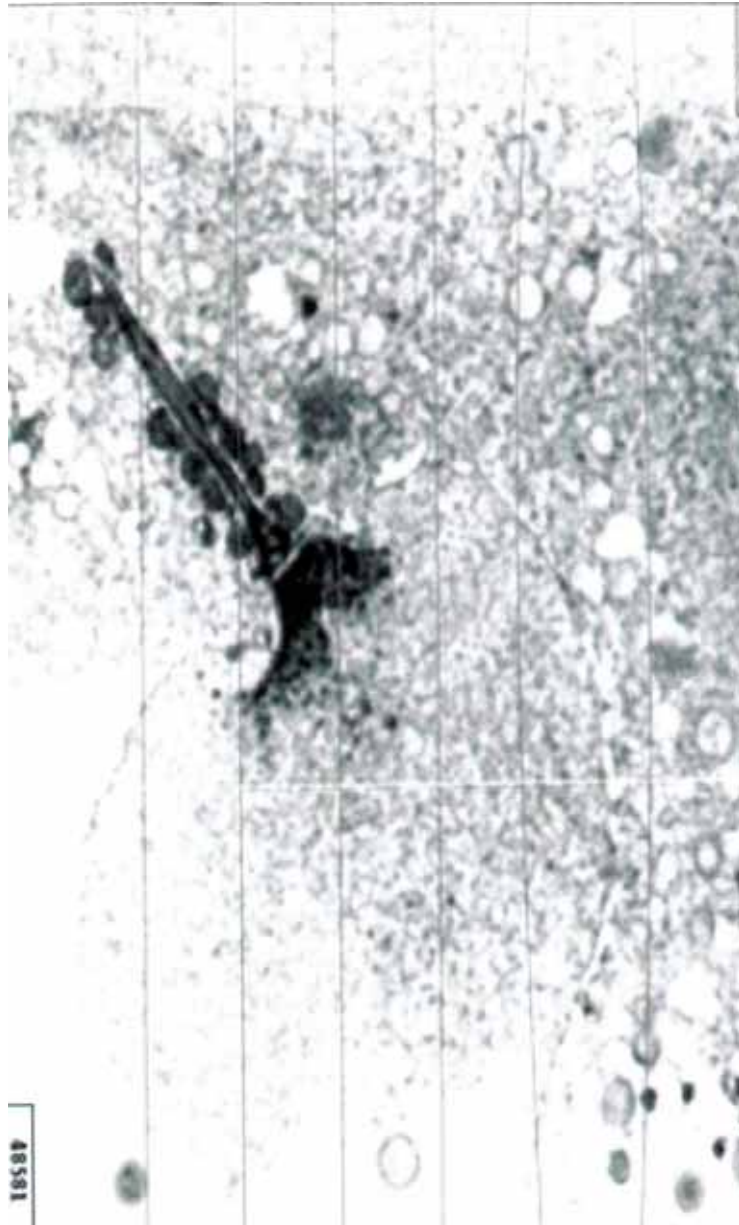


Fig.226

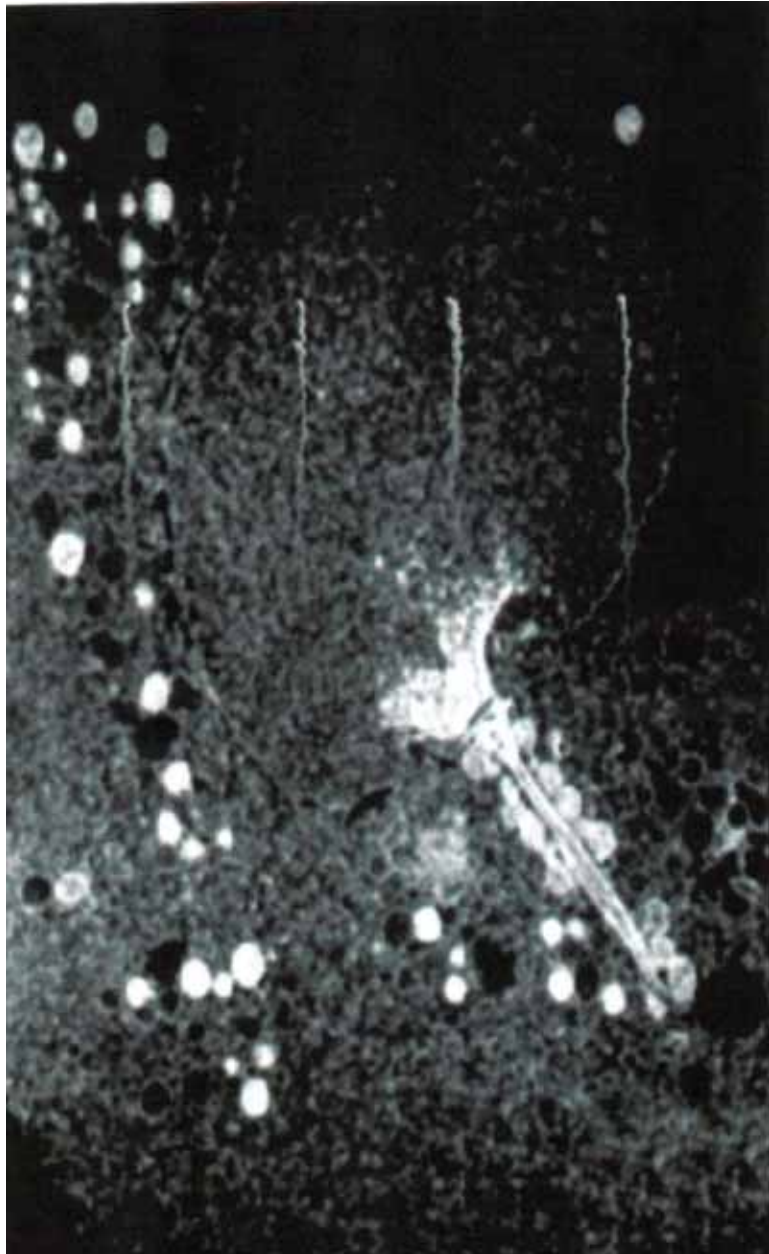


Fig.227

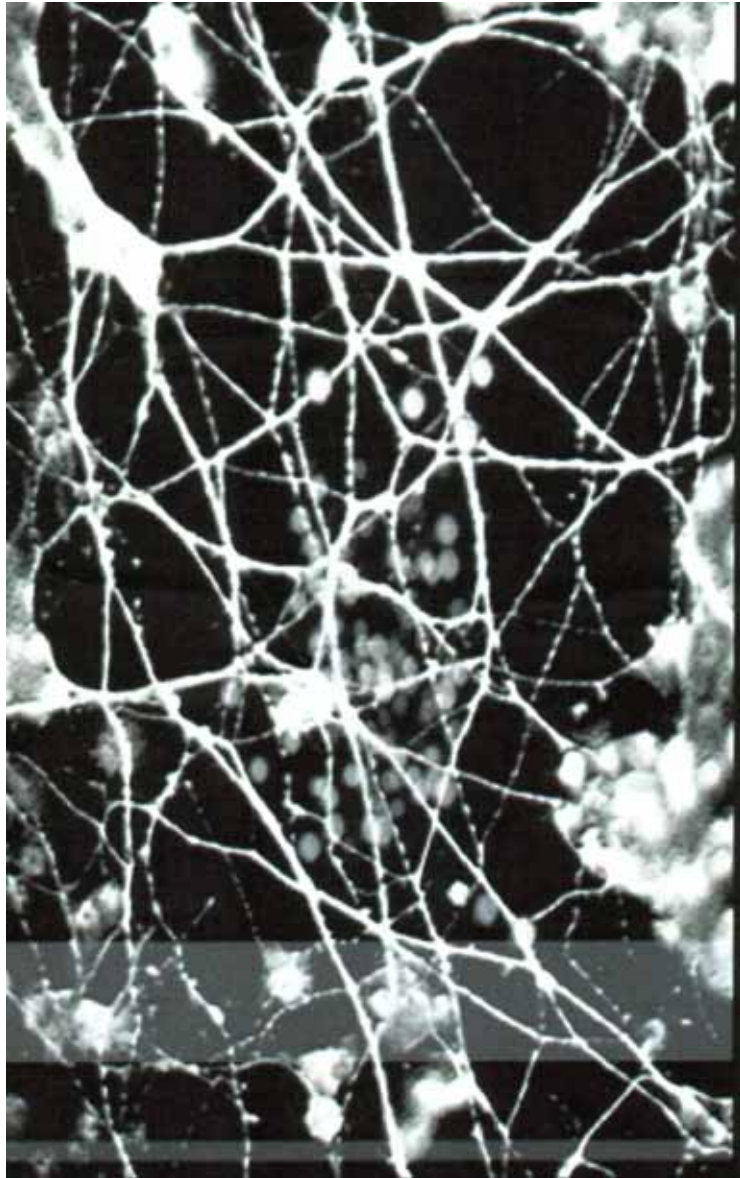


Fig.228

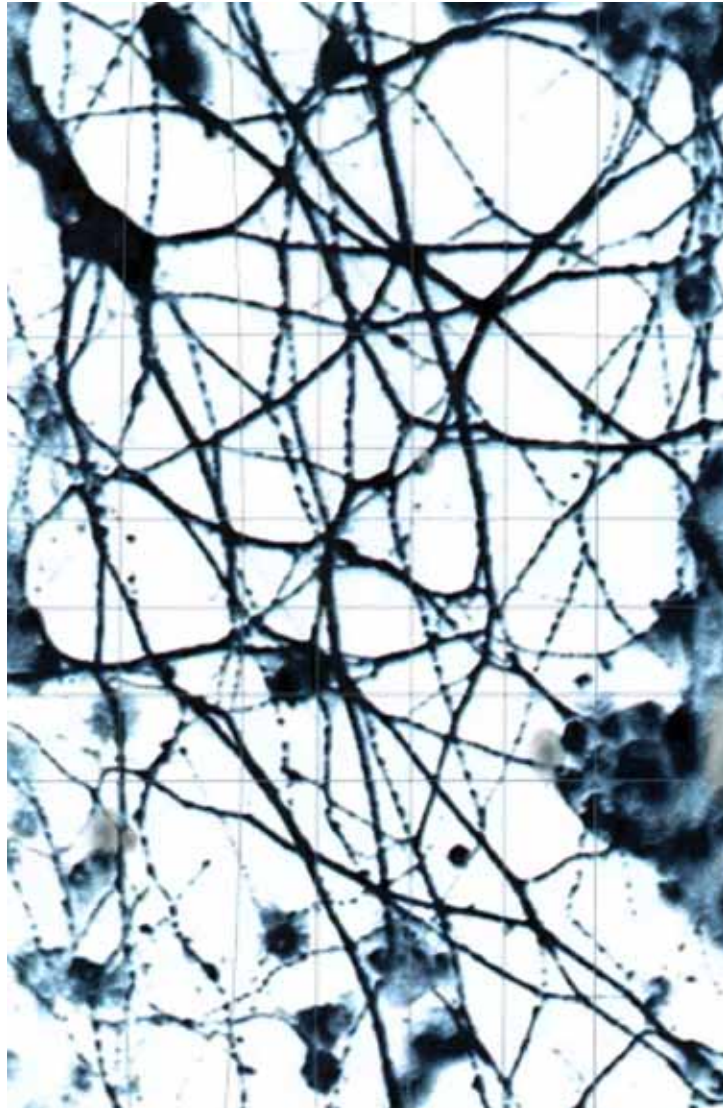
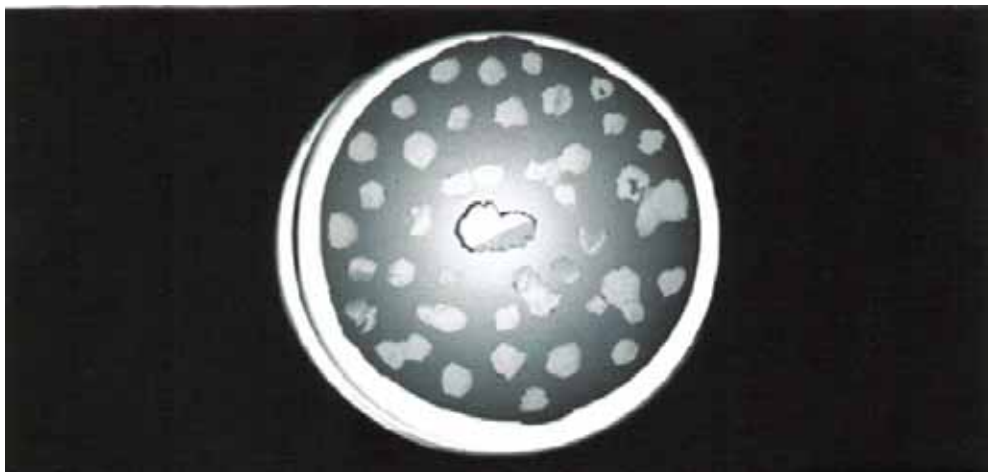
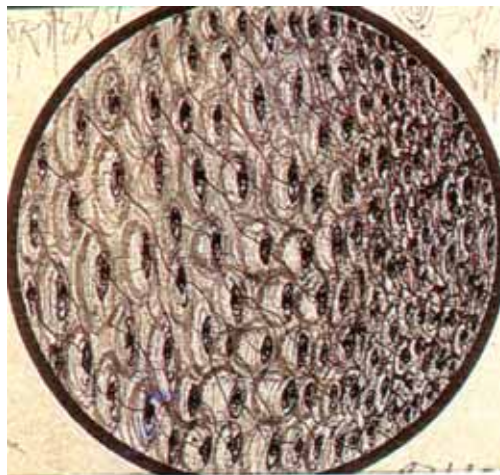


Fig.229

És una constant la unitat que es percep en l'obra artística de Zush, anomenat Evru a partir del Febrer del 2001. En aquest sentit ho corroboren les obres que se citen realitzades amb mitjans tradicionals, respecte de l'obra digital en estudi.

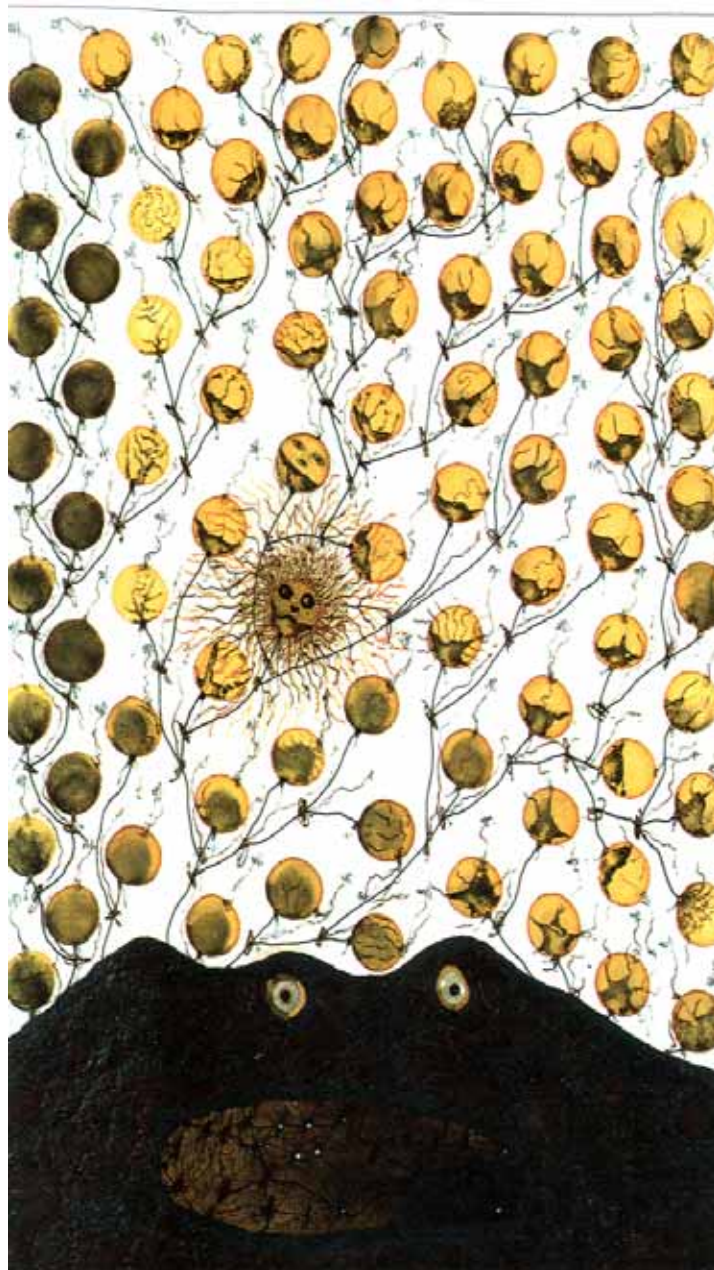


230. "Evruvis", 2001 (Detall)



231. "Ayagunis money", 1988 (Detall)

És òbvia la relació entre ambdós detalls, tant pel que fa al format com a la textura visual emprada.



232. "Neurone", 1990

Si comparem el quadre "Neurone", amb un fragment d'"Evruvis" (fig. 233) ens adonem de que verament els dos temes són molt propers, així com també la utilització que se'n fa de l'espai pictòric (pantalla d'ordinador en el seu cas).

L'al·lusió al moviment i a una determinada fluidesa estan determinats en els mitjans tradicionals pels grafismes que genera el propi autor, mentre que amb els medis digitals, aquestes propietats esdevenen gairebé una característica inherent a la pròpia tècnica.



233. "Evruvis", 2001 (Detall)

En el psicomanualdigital, es pot observar també, aquesta mena de medi viscós en la qual es mouen els personatges de Zush.

La fotografia mostra algun dels espais fluids que proposa Zush en el CD-Rom.



234. Psicomanualdigital (Detall)

La iconografia generada per l'ordinador permet la confusió entre la realitat fisiològica del cos i la seva dissolució en forma de matèria orgànica.

El tipus d'espai líquid o, de substància mediàtica podríem dir-ne, que es generen tant en el CD-Rom "El Psicomanualdigital", com en el

treball "Evruvis", guarden una curiosa relació amb el que Tarkovski ens explica en motiu de la pel·lícula "Sterlak":

"El deseo humano de emanciparse de sus ataduras adquiere un lugar físico en el que desarrollarse, ese espacio conocido como "la Zona" es la representación misma de la pelea entre lo racional conocido y lo irracional desconocido, es el espacio en constante metamorfosis, es en definitiva el mejor ejemplo del concepto de "espacio líquido."²⁰⁰

En la pel·lícula Tarkovski ens presenta el personatge protagonista sota l'encarnació de la trilogia representada pel científic, l'escriptor i el guia ètic, Sterlak.

Tant l'espai escenificat en la pel·lícula per "la Zona", com el protagonista encarnat per "Sterlak", guarden certa correspondència amb el concepte ideològic que tanca en sí el terme "psicomanauldigital". El científic en aquest cas seria equiparat al terme que Zush proposa de "digital", l'escriptor al "manual" i el guia ètic amb el prefix "psico".

Sterlak engendra el concepte contemporani basat en la dissolució de l'espai sòlid ocupant el seu lloc, un conjunt de relacions espai-temporals que en Zush es posen de manifest malgrat la utilització de diferents llenguatges, com hem pogut comprovar en els exemples citats: "Neurone", "Psicomanauldigital" i "Evruvis".

Finalment davant dels treballs descrits, no podem deixar de preguntar-nos què ens aporten artísticament parlant les noves

²⁰⁰ Op. Cit. nota nº 167, p. 20

tecnologies, i en tot cas, de què parlem quan parlem d'art. Interrogants que en els darrers anys se'ns plantegen al igual que se succeeixen els canvis.

Si tenim en compte que el context d'un obra havia estat sempre un factor determinant per a la producció artística, caldria que reconsideréssim aquest aspecte des de principis dels anys 90.

Per mitjà de la xarxa es possible avui la creació de comunitats virtuals, i adquirir fins i tot una identitat artificial, la qual en l'entorn que ens movem, més que una disfressa significa una transformació de la mateixa personalitat, qüestió que dificulta en moltes ocasions definir l'autèntic responsable d'una obra, i més encara si tenim en compte la necessària participació de professionals de diferents camps, per a dur a terme la complerta realització d'una determinada peça artística. Hom arriba a la conclusió, de que, la màquina ens està creant unes formes de vida noves, les quals lluny de ser fictícies tenen una realitat pròpia.

Som conscients doncs, de que ens enfrontem a uns nous mecanismes socials de la cultura de masses, i a una subcultura popular, que dintre del treball artístic formulen plantejaments com els següents:

- Quin és el paper de la imatge en la contemporaneïtat?
- Quina és la funció de la figura de l'artista?
- L'exhibició i la distribució pública com han canviat?
- Quin grau de participació se suposa que ha de tenir l'espectador?
- Quina és la durabilitat i materialitat de l'obra?

Evidentment resulta difícil trobar una resposta concreta, l'únic que podem afirmar és que ens trobem davant d'una progressiva

ampliació dels marges operatius, com diu M. Clot, "...de vegades potser de forma no gaire conscient ni deliberada i en una indeturable hibridació i impurificació dels llenguatges i del mitjans.....Mirant el temps que ha passat i com han evolucionat les situacions que ara conflueixen en aquesta evident complexitat de l'art, de la idea de l'art, reconeixem com molts dels seus aspectes inaugurals procedeixen d'anys immediatament anteriors, anys de reformulacions estètiques i reconsideracions conceptuals que han fet del treball artístic una zona de trànsits i d'intercanvis, un veritable territori *interzonal* en que les múltiples interferències i contaminacions procedents d'àmbits situats al seu exterior n'han fet un terreny complex construït amb fragments i materials ben diversos." ²⁰¹

Cada cop són més nombrosos els artistes que incorporen mitjans electrònics als seus treballs. N'hi ha que inclús s'inclinen per afirmar que la frontera entre art electrònic i contemporani va desapareixent, si bé personalment penso que hi ha quelcom de cert, també hom pot pensar que no hem d'arribar a confondre una cosa per l'altre.

El que no es pot obviar és la gran quantitat d'imatges visuals a les quals estem sotmesos a diari, tot i ser una imatge que de vegades i segurament degut a la seva juvenesa, cau dintre d'un marc d'instabilitat important.

Segurament el resultat de la convivència amb els nous medis, afecta i interfereix en el nostre mode de pensar, així imatges generades diguem-ne que artificialment, poden ocupar el lloc de les nostres

²⁰¹ Clot, M. *Inter/Zona. Arts visual i Creació Contemporània a Barcelona*. Barcelona: Ed. Institut de Cultura. 2000, p. 55

pròpies imatges interiors, fins al punt de no poder distingir entre les unes i les altres.

Si pensem que cada cop és més difícil discernir entre una imatge digital i una d'analògica, podríem també suposar que les màquines cada cop són més properes a la natura humana.

Ens explica Claudia Giannetti, que pensadors actuaes, com Vilém Flusser, Götz Grobklaus, Régis Débrau o Dietmar Kamper, plantegen que avui dia els éssers humans ja no vivim exclusivament "en" el món, ni "en" el llenguatge, sinó sobretot "en" les imatges: en les imatges que hem fet del món, de nosaltres mateixos i de les altres persones que ens han estat proporcionades pels mitjans tècnics.²⁰²

La reflexió ens fa pensar no tant sols en com la nostra ment pot resultar afectada per les imatges que rebem, sinó en la resposta que el llenguatge màquina espera de nosaltres com espectador que d'un mode u altre, s'incorpora en l'obra d'una manera activa i participativa.

Igual que Paul Virilio crec que:

"Todas las imágenes son consanguíneas. No hay imágenes autónomas. La imagen mental, la imagen virtual de la consciència, no se puede separar de la imagen ocular de los ojos, ni se puede tampoco separar de la imagen corregida ópticamente, de la imagen de mis gafas. Tampoco se puede separar de la imagen gráfica dibujada, de la imagen fotográfica. Creo en un bloque de imágenes, es decir, en una nebulosa de la imagen que reúne

²⁰² Op. Cit. nota n° 159, p. 18

imagen virtual e imagen actual. Les ruego me perdonen por hacer una lista de estas imágenes: imagen mental, imagen ocular, imagen óptica, imagen gráfica o pictórica, imagen fotográfica, imagen cinematográfica, imagen videográfica, imagen holográfica, y, por último, imagen infográfica. Forma una sola y misma imagen. Creo que todo el trabajo de los behavioristas sobre la distinción entre imagen virtual e imagen real está superado hoy día.”²⁰³

La reflexió de Paul Virilio posa en evidència la complexitat en la qual ens trobem immersos en parlar d'una imatge. Com a conseqüència del fet s'entén que parlar d'originalitat sembla avui del tot impossible o si al menys molt difícil de trobar.

I el mateix Zush ens diu al respecte:

“La teconología, acelera lo que ya existe, pero no crea cosas nuevas. La verdadera fuente de expresión sigue estando en el interior. Hay programas que han resultado más importantes para la evolución del arte que Picasso o Duchamp, pero también tienden a despersonalizarlo.

El arte digital necesita ser más personal y al utilizar los mismo programas es inevitable a veces que el resultado sea parecido”²⁰⁴

En l'obra digital de Zush és de destacar la relació que guarda respecte de la seva obra manual i com en molts casos ambdues s'intercanvien d'un mode del tot normal, fins arribar a ser difícil distingir on comença una i acaba l'altra.

²⁰³Pérez Ornia, José Ramón. El Arte del Video. Barcelona: Ed. Serbal, 1991, p. 14

²⁰⁴ Arajol, Jaume. “Hay programas más importantes que Picasso para la evolución del arte”. El País. 30 de julio de 1998, p. 9

El propi artista en una entrevista amb Xavier Montanyà, ens explica sobre el seu món:

“El meu món és molt complicat. Faig infografia, aiguaforts, pintura, música... No és una dispersió. Tot forma part d'un tot. La pintura em dóna de viure; en canvi, música, en faig per viure. Professionalment sóc un pintor, però no vull que em categoritzin només com a tal. Per això m'interessa tant la informàtica. Tant de bo que pogués prescindir de galeries i museus. Em trobo en el procés de matar Zush.”²⁰⁵

Evruvis és la primera obra digital de Evru. Personalitat que encarna a Zush, després de la seva desaparició el febrer del 2001 durant la seva exposició en el MACBA.

²⁰⁵ Montanya, Xavier. “Jo no sóc un artista català, sóc un artista evrugi. És així com em coneixen a tot arreu”. El Temps. 5 de desembre de 1994, p. 41