

- en cuanto al uso de la computadora, el derecho -y deber, en casos- de cualquier artista a utilizarla es tan evidente como el que le asiste de usar plásticos, aerosoles, aparatos electroacústicos y demás medios de la actual técnica, so pena de hacer el memo permitiendo que los utilicen los demás hombres en exclusiva.

El arte y sus producciones parece que puedan influir poco en el despertar liberador del hombre medio...

Pero, además de divertimento, la obra de arte de vanguardia:

- puede provocar confusión, duda -en cuanto tiene de rebelión contra formas de expresión caducas y sobadas-, lo cual es prometedor.

- puede dejar adivinar otros mundos posibles, distintos a los de los pueriles discursos y escritos de los personajes, pueriles y estúpidas obritas teatrales más representadas, pueriles películas populares, ..., lo que sigue siendo prometedor...

etc.

INFORME SOBRE LA REUNION DE ZAGREB

Por F. Briones

Invitado por el Sr. Bozo Bek de la "Galerija Grada Zagreba", de Yugoslavia, he asistido durante los días 26 y 27 de junio a unas reuniones sobre "Arte y Ordenadores" que se celebraron en la Universidad Laboral de dicha ciudad.

Aparte de gran número de artistas yugoslavos, asistieron a los coloquios los Sres. Moles, Molnar, Dupré, Huitric, Halgand y Marquette (Francia, y los últimos concretamente de la Universidad de Vincennes), Benthall (Inglaterra), Laszlo (Hungría), Kawano (Japón) y Franke (Alemania), entre otros. Los coloquios estuvieron dirigidos por el Sr. Abraham Moles.

El objeto de la reunión era el comenzar a preparar un posible Congreso Internacional sobre "Arte y Ordenadores" a celebrar en Zagreb en 1973.

Se hicieron una serie de comunicaciones sobre el estado actual de los trabajos, tanto a nivel teórico (Moles, Benthall y Nake. Este último mandó su comunicación por escrito, ya que no pudo asistir), como práctico (Kawano, Franke, Briones y grupo de Vincennes). También se hicieron una serie de sugerencias para temas de estudio, que doy al final.

En este breve nota quisiera sólo destacar que en la reunión se hizo hincapié en la necesidad de elaborar criterios para escoger las obras (sugestión 1), habiendo sido acogidas con interés las experiencias que a este respecto estamos haciendo aquí sobre criterios de selección en pintura modular. También quisiera hacer notar que parece opinión unánime que los artistas deben escribirse ellos mismos sus propios programas (y de hecho parece que sólo es aquí donde no se hace) de igual forma que se supone que son los artistas los que manejan los pinceles cuando pintan al óleo. La dificultad estriba en los lenguajes actualmente en uso, que no son apropiados para las artes plásticas (sugestiones 5 y 7).

SUGESTIONES PARA TEMAS DE ESTUDIO

- 1 - Estudio de la estética científica. Elaboración de criterios de base para escoger las obras. Percepción y color. Criterios de una estética informática.
- 2 - ¿Cuál es la validez de una estética científica?
- 3 - Arte conceptual y su relación con el mundo del arte.
- 4 - Sociología del papel del ordenador en el arte.
- 5 - Lingüística, ordenador y arte.
- 6 - Circulación de las obras con sus programas.
- 7 - Lenguaje de programación ligado a la realidad sensible.
- 8 - Expansión del "Arte y ordenador" fuera de las artes visuales (táctiles, happenings ...).
- 9 - Topología estética.
- 10 - Aplicación de las calculadoras al diseño del entorno (arquitectura, urbanismo, ...).
- 11 - El placer con el ordenador.
- 12 - Capacidad de información óptima en un mensaje pedagógico (artístico).
- 13 - Valor estético integrado a la información semántica.
- 14 - Análisis de los métodos de programación en estética.
- 15 - Censo anual de trabajos sobre arte y ordenadores.
- 16 - Exploración de los grupos creadores de novedades.
- 17 - Nueva forma de la galería de arte y su actividad en la difusión estética.
- 18 - El museo o la galería como estructura topológica de cuatro dimensiones.