

# BARCELONA PRODUCCIÓ 2022-23

ENRIQUE RADIGALES

CAT

## LA SALVATGE EXPERIÈNCIA D'USUARI

EXPOSICIÓ 24.01 – 26.02.2023

*La salvatge experiència d'usuari* és un projecte d'Enrique Radigales dins de la modalitat d'entorns digitals de Barcelona Producció 2022-2023, que, en la seva presentació pública, dona lloc a un format expositiu per a l'Espai Vestíbul de La Capella. El projecte proposa recuperar l'heterogènia esfera multimèdia en format CDROM que entre el 1999 i el 2001 es va mostrar a Barcelona sota la iniciativa de fiftyfifty, una distribuïdora i agitadora cultural fundada per Pedro Soler i Enrique Radigales.

El propòsit és recuperar/mesurar/qüestionar aquella primera experiència davant la pantalla en un moment de transició ple d'epifanies. Centrar l'atenció en aquell espai borrós que ens travessava aleshores i que es produïa quan ajuntàvem les esferes del coneixement analògic amb el primer despertar digital. Per aconseguir-ho, l'artista genera un dispositiu físic –un petit habitacle, íntim i solitari– que ocupa la sala i s'obre i es tanca d'una manera semblant a l'habitació d'una casa.

Actualment, explorar aquestes interfícies suposa gairebé un exercici antropològic. La interacció entre obra i usuari respira una llibertat salvatge, molt allunyada dels conceptes d'usabilitat que es van aplicar més endavant.

### UNA EXPERIÈNCIA SALVATGE I INNOCENT

Parlar avui dia d'experiència d'usuari a internet suposa utilitzar termes com *usabilitat*, *utilitat* i *eficiència*. Facilitat d'ús per sobre de l'experiència estètica i sobretot eficiència en el disseny en nom d'un objectiu últim, que l'usuari dugui a terme uns processos determinats i que no abandoni la pàgina. La màxima satisfacció d'usuaris i companyies és que el flux de navegació sigui el correcte. L'arquitectura de la informació ha de ser digerible, les interfícies estructurades, la interactivitat ja prevista per endavant, i els camins d'anada i tornada ben traçats. Sobretot tenir la sensació de control constant sobre aquest vagareig pel maremàgnum d'informació, una cosa així com viure en parcel·les ben delimitades i encerclades amb tanques com un xalet unifamiliar. Però aquesta sensació de control és un simulacre, dissenyat perquè el flux de navegació sigui el correcte, segons criteris comercials i mercantilistes.

L'experiència de l'usuari que es dona en la producció artística immediatament anterior a l'accés domèstic a internet és el focus de LSUX, a mig camí entre la recuperació arqueològica, la memòria històrica en terrenys esteticotecnològics i la reflexió activista. Recuperant l'arxiu de fiftyfifty es revaloren pràctiques d'experimentació que es van produir en aquesta edat de la innocència tecnològica entre la segona meitat dels noranta i els inicis del dos mil. Quan Manuel Castells parlava aleshores de les quatre capes culturals d'internet (la universitària, la cultura hacker, la contracultura i l'empresarial), la impressió que teníem era que aquestes quatre capes se superposaven sense una predominança excessiva. Un quart de segle després (que en anys d'internet és com unes quantes eres geològiques), la sensació que tenim és que la capa empresarial ha monopolitzat l'esfera i l'imaginari social tant de la xarxa com de les seves tecnologies d'accés.

Recuperar les pràctiques artístiques realitzades en CDROM suposa un viatge a aquest territori salvatge en què el camp estava per descobrir, sense llaurar ni monitoritzar.

L'experiència d'usuari que ens proposen des d'aquest passat és la llibertat de perdre's sense rumb, del plaer de la descoberta sense full de ruta, d'horitzontalitat, de control real sobre la quantitat de pantalles i imatges que vols consumir i produir, i des d'on fer-ho. La nostàlgia entesa com a eina emancipadora, des de la qual potser podem obtenir pistes per exercir en el present més autonomia de la nostra manera d'habitar i recórrer els camins de la informació. I parlar més de Richard Stallman o Linus Torvalds i menys de Mark Zuckerberg o Elon Musk.

La història del CDROM (*compact disc read-only memory*) és realment fugaç. Introduït per Philips l'any 1979 per emmagatzemar i reproduir àudio al principi dels vuitanta, aquest suport expandeix les seves capacitats per guardar informació digital. A l'inici del nou mil·lenni, el CDROM és substituït pel seu successor, el DVD, però aquest només és capaç de reemplaçar-lo com a dispositiu d'emmagatzematge, no com a suport per a experiències interactives —que només es donen si hi ha un usuari que les activa i hi interactua.

Aquestes experiències interactives es traslladen a la web, i el seu llenguatge, que no és exactament verbal, passa a formar part del llenguatge d'internet. En aquest idioma, els usuaris (la part humana de l'equació) parlem a cop de clic del ratolí i algun altre teclieg ocasional. És quan neixen (o es consoliden) moviments com el clic, el doble clic, el *mouse-over* i l'*scroll*, i es comencen a imaginar el *swipe* i la resta de gestos que utilitzem en el nostre contacte diari amb les interfícies de les pantalles.

Al principi dels noranta s'introdueix el CDR, el suport de CD gravable, amb el qual es transformen les indústries de la música i el cinema, i el CDR emergeix com a sistema de difusió cultural i, sobretot, contracultural. Els CD torrats passen de mà en mà, hi habiten carpetes de música, imatges, pdf, videoclip i *warez* (software pirata). Entre els *warez* més populars hi havia les eines d'"autoria" de software (com Macromedia Director o Flash), que permetien crear les experiències interactives contingudes en els CDROM i pàgines web.

La història de fiftyfifty, fundada el 1999 pels artistes Enrique Radigales i Pedro Soler, és tan fugaç com la dels CDROM autoeditats. El Pedro i l'Enrique es coneixen a mitjan anys noranta; el Pedro col·leccionava CDROM i l'Enrique feia un cert temps que hi treballava, però no és fins a uns anys després que el Pedro proposa a l'Enrique de muntar fiftyfifty. Fascinats pel CDROM i per l'experiència d'interactivitat que no es podia trobar en cap altre format, al cap de ben just tres mesos havien muntat l'estructura que els va permetre de presentar-se en societat i començar a fer shows del seu catàleg. Era un moment força èpic de promeses i descobertes entorn d'allò digital. Allò digital era progrés, no tenia càrregues pejoratives, tot estava per fer en el camí de l'alfabetització digital.

Aquesta "distribuidora de productes multimèdia d'autor i agitador cultural" no només va posar en circulació art interactiu, música i vídeo, sinó que també va connectar la comunitat digital de Barcelona a través de festes, presentacions, tallers i altres activitats. Amb la incorporació de Mia Makela, seguit per Once11, el temps real va anar agafant cada vegada més pes i van ser els primers a fer *streaming*, amb DJ i VJ, predient el futur en temps real a

mesura que creixien els amplexos de banda, la capacitat dels discos durs i la velocitat dels processadors. De fet, si prenem les dues inicials que formen part de la paraula fiftyfifty (FF), obtenim l'acrònim de *fast forward*, és a dir, avançar en el temps a alta velocitat. Però aquesta és una altra història de les moltes que fiftyfifty va atresorar durant la seva breu existència entre el final del segle XX i l'inici del nou mil·lenni, i que va connectar artistes i entusiastes tant locals com internacionals de l'escena digital emergent d'aquell moment.

Dues dècades després, com a proposta seleccionada a Barcelona Producció 2022-2023, es recupera la història i el catàleg de fiftyfifty. Una selecció dels treballs que s'ha aconseguit ripejar està disponible en una estació de consulta a La Capella, amb un ordinador de l'època. La instal·lació representa una habitació al final d'un passadís. Les mampares d'aquesta cambra protegeixen l'usuari del "soroll exterior" de la sala d'exposicions per concentrar-lo en la pantalla d'un G3 de l'any 2000. Aquesta mampara es construeix amb diverses pintures abstractes inspirades en una tècnica de visualització de dades anomenada *mapes de calor*, que rastreja el recorregut de l'usuari per la pantalla mentre navega per les interfícies d'aquests CDROM.

Antònia Folguera / Pilar Cruz

## LSUX (LA SALVATGE EXPERIÈNCIA D'USUARI)

A les acaballes del segle XX, molts desenvolupadors combinaven la pràctica de l'escriptura de codi font amb la del disseny. Les restriccions tècniques del mitjà donaven poques opcions al camp de la comunicació visual, i molt pocs dissenyadors i artistes tenien el coneixement tècnic suficient per ordenar gràficament el contingut a la pantalla. El disseny de les interfícies era un tema que es fonia amb la tècnica, així que aquests primers artistes digitals havien de tenir una formació transversal en arts i programació, o la perseverança suficient per tancar acords amb el programador de torn.

En aquesta gesta de pactes i retines cremades es va formar una escena a l'entorn d'un format tecnològic, el CDROM, que, juntament amb l'empresa de software de gràfics Macromedia (Authorware, Director, Shockwave), va fer brotar uns multimèdia barrocs que canviarien per sempre la nostra experiència amb les pantalles. Aquests CDROM, amb una resolució de 800 × 600 píxels i una capacitat de 700 Mb, contenen imatges d'una profunditat de color de 24 bits, so de 8 bits, gràfics animats i fins i tot vídeos. En aquest context formal i físic del CDROM, el joc, la dinàmica íntima d'usuari i l'acció-reacció fluida comprenen un biòtop de diversitat que mirava de trencar qualsevol determinació estètica o lingüística a favor de l'experiència d'usuari i de l'èxtasi sensorial com a vehicle de reflexió.

En l'actualitat, explorar aquestes interfícies suposa gairebé un exercici antropològic. En aquestes obres, la interacció respira una llibertat salvatge, que no té res a veure amb els conceptes d'usabilitat que es van aplicar més endavant, sobretot amb la democratització de l'accés a internet i les normes d'usabilitat web (Jakob Nielsen). Una Nova Economia associada a l'auge de les empreses .com començava a capitalitzar el coneixement. La deriva i el joc en les interfícies ja no era una bona estratègia de negoci.

LSUX pretén recuperar i mesurar aquella primera experiència davant la pantalla en un moment de transició cap a allò digital que sentíem curull d'epifanies. Centrar l'atenció en aquell espai borrós que ens travessava aleshores i que s'esdevenia quan ajuntàvem les esferes del coneixement analògic i el primer despertar digital. Produir un territori transitori. Un territori que juga a esquivar-nos com un mont anàleg.

Enrique Radigales

## UN LABERINT DE CARPETES

Susan Sontag, en el seu llibre *El amante del volcán* (una novel·la que en el seu contingut, al meu parer, amaga diametralment un assaig sobre el col·leccionisme), afirmava que "el món del col·leccionista revela l'existència aclaparadorament àmplia d'altres mons, energies, reialmes, eres anteriors a aquella en què es viu. La col·lecció aniquila la petita porció d'existència històrica del col·leccionista". I el significat d'aquesta frase és potser la que més ha pogut definir la meua experiència treballant en el projecte fiftyfifty. No pas des de la mirada d'una col·leccionista, perquè no és el meu cas, sinó des del punt de vista d'una arxivista de materials filmics que s'enfronta per primera vegada a una col·lecció d'aquesta tipologia, en què el contingut dista molt de la materialitat fílmica.

I és que quan vaig començar a treballar amb la col·lecció fiftyfifty, es va produir una fragmentació del meu propi passat tecnològic i de la meua visió dels artefactes audiovisuals. No va ser en un sentit extrem ni radical, sinó que simplement el meu ventall de visió es va obrir i em va deixar veure, per primer cop, el passat audiovisual i estètic d'un format que, sense ser tan antic com el cel·luloide, em va arribar com un format obsolet i inservible. La visualització dels continguts d'aquesta col·lecció no només va canviar la meua manera de pensar sobre aquest format, sinó que, a més, em va fer reflexionar sobre les estètiques emprades avui per mostrar contingut a la web.

Des de la meua experiència, la comunicació amb el mitjà canvia des que un CDROM no és com una fotografia que es pot veure a contrallum. Per reproduir el contingut d'un disc, cal fer partícip una tecnologia que avui dia es considera obsoleta, i anhelar que aquesta conservi el seu bon funcionament.

Aquesta experiència, similar a la que vaig tenir quan vaig estudiar materials magnètics (VHS, Betacam, U-matic), ha creat en mi una nova relació amb el mitjà, tant pel maneig com per la forma en què el contingut es disposa a l'interior.

Les carpetes dins d'altres carpetes, els menús desplegable i laberíntics, són part de la radicalitat estètica que molts artistes van abraçar a través d'aquests dispositius i les seves possibilitats.

És tanta la repercussió que va tenir aquesta creació artística que el meu treball s'ha convertit gairebé en una tasca ideològica amb l'objectiu de rescatar aquests continguts i donar-los l'oportunitat de ser estudiats i visualitzats actualment.

Martha Helga

## BREU HISTÒRIA CULTURAL DEL CDROM

Els primers a desenvolupar continguts artístics o informatius a través del CDROM amb una finalitat comercial (si bé van acabar en bancarrota) van ser Voyager Company, de San Francisco. El seu lema va ser "Bring your brain" (Porteu el vostre cervell) i van aconseguir ajuntar alta cultura i tecnologia en un moment en què els ordinadors tenien poc ús creatiu. El 1991, el fotògraf mexicà Pedro Meyer va publicar la sèrie *I photograph to remember* amb la companyia, i durant el mateix període altres artistes consolidats també van començar a experimentar amb el nou mitjà: el 1992, Tadanori Yokoo, seduït per la possibilitat d'animar els seus collages i dissenys, va publicar una peça meravellosament estranya titulada *Angel Love*, i el 1995 Katsuo Tetsui va fer els seus experiments amb el color a *Elfin Light*.

A Alemanya, entre 1994 i 1999, el ZKM (Centre d'Art i Mitjans) va publicar la sèrie Artintact —cinc llibres de textos crítics, cadascun amb un CDROM—, que presentava artistes reconeguts, i va situar les pràctiques medials fermament dins l'art contemporani, una cosa poc comuna a l'època. Mentrestant, a Tòquio, un petit espai entre galeria, editorial independent i estudi de disseny anomenat Digitalogue editava l'extraordinària sèrie Reactive Books (de 1993 a 1999), de John Maeda: petits llibres que contenia un disquet o, més tard, un mini-CDROM. Tot i citant explícitament la forma del llibre —potser irònicament—, no va haver-hi cap pretensió de narrativa tradicional ni la comunicació de quantitats d'informació. Al contrari, van ser superminimalistes, formalment perfectes, exploracions del que podria ser el mitjà en els seus propis termes.

Tòquio va ser central en aquesta nova sensibilitat digital emergent, profundament connectada amb la música electrònica i altres formes de cultura digital, més influenciada pel disseny i la moda que per les belles arts, irreverent, experimental i ambiciosa. No hi ha res que resumeixi millor aquest esperit que la sèrie Gasbook (1995 – anys 2000), una compilació multimèdia que combina impresos, llibretes i CDROM, i va aconseguir aplegar alguns dels creatius més interessants de la cultura digital pop internacional dels noranta.

Entre ells, va ser el misteriós artista JODI qui, el 1997, havia publicat el CDROM OSS amb la revista *Mediamatic* (editora de diversos CDROM europeus interessants durant la dècada dels noranta) a Amsterdam. Aquesta obra va ser una fita important en l'elaboració d'un llenguatge específic de l'entorn digital, en produir un trencament amb les tecnologies prèvies que el van marcar (el llibre, el cinema, el teatre) i amb el paper de l'ordinador com una eina sempre al servei d'un altre fi. A OSS, jugar en l'espai del codi és el fi, un fi que no pot existir en un altre mitjà.

A Barcelona, Miquel Jordà va publicar *El viaje inmóvil* el 1996, i Toni Serra, *Welcome to Interzona* el mateix any. L'IUA-UPF, amb la direcció de Xavier Berenguer, va exercir un paper important donant suport a aquestes investigacions i experimentacions, i oferint formació per al perfil emergent de l'artista-programador. Després, a finals de la dècada, fiftyfifty va emergir breument i gloriosament, compartint el moviment digital mundial a Barcelona i editant la seva pròpia compilació, *FFMIX01*, amb creadors locals com Area3, Glaznost o SOLU. El CDROM *Karoushi* va fer el mateix a Viena l'any 2000, aplegant artistes magnífics com Lia o Dextro. Ja entrats els anys 2000, es va estendre l'accés a l'internet de banda ampla i el CDROM va esdevenir història.

Pedro Soler