



LA IMATGE DIGITAL: UN ALTRE ART

SILVIA SUSMANSKY BACAL

Dic que si es col·loca un gran mirall de cristall molt fi en una sala amb excel·lents pintures i escultures meravelloses, és evident que en mirar-lo aquest mirall no és pas l'únic objectiu del meu esguard, sinó també un objecte que, al seu torn, representa davant els meus ulls, clarament i distinta, totes les pintures i escultures. I, tanmateix, totes les pintures no s'hi troben pas amb la seva substància. Apareixen en el mirall només amb les seves formes espirituals. D'aquesta manera, cal que filosofin els qui vulguin comprendre allò que és, en general, el dibuix”.

Federico Zuccaro

Idees de pintors, escultors i arquitectes (1607)

Certament, hi ha infinites maneres de relacionar-se amb una imatge visual i, en gairebé totes, el suport, la manera com han estat construïdes, la tècnica, en fi, queden amagades sota la potència de la imatge.

Fins fa no pas més de cinquanta anys, tècniques i suports formaven part d'una herència secular, fins i tot mil·lenària, que, vista retrospectivament, no fa l'efecte d'haver constituït una veritable revolució. I, això no obstant, quin salt no hi ha entre la pintura mural i el quadre de cavallet,

o entre aquest i la fotografia. I encara més: quin canvi conceptual entre la fotografia —el suport material de la qual la fa familiar a l'horitzó de contemplació de qualsevol espectador— i el cinema, que existeix com a tal amb relació al públic en tant que és projectat sobre una pantalla. I és així perquè actua com una bombolla, una ampliació de l'espai de l'experiència i de la imaginació. Allí les formes van passar a ser escultures de temps, si se'm permet parafrasejar el concepte del cineasta rus Andréi Tarkovski.¹ Aquest nou espai que el cinema convocava forma part del que avui s'entén com a espai virtual, i a ell pertany el *computer art*.

Per raó de la seva relativa novetat —d'ençà de la dècada dels noranta— les noves imatges produïdes d'aquesta manera van ser jutjades de bon principi, positivament o negativament, mitjançant un aparell teòric inadequat i que, curiosament, trobava les seves raons en un criteri el descrèdit del qual forma part de la història de l'art occidental del segle XX: el de la bellesa.

Més enllà d'aquestes controvèrsies crítiques, crec que el més interessant del camp de recerca obert, encara més que les imatges que es poguessin obtenir per mitjans tecnològics, és el nou paper de l'artista enfront d'una eina gens passiva com és l'ordinador, però molt menys poderosa del que l'imaginari públic li atribueix, atès que és l'artista

1. *Esculpir en el tiempo. Reflexiones sobre el cine*, Rail, 1991.

qui engega tot el procés a través del programa. És en ell que resideix l'aspecte conceptual i com a tal està inclòs en el contingut de l'obra al mateix nivell de la forma.

L'ésser contemporani està tan acostumat a l'auxili de les màquines, al suport que li presten les pròtesis, que tota aquesta tecnologia de recolzament sembla tornar-se invisible i no mereixedora d'una consciència quotidiana del subjecte, d'una autoreflexió al voltant dels canvis que produeix en la seva mentalitat, en els seus comportaments i en la seva visió de la realitat i en el paper que hi juga la intuïció.

L'ordinador “simula” la intuïció de l'artista, que li permetria triar la imatge més apropiada. I si es té en compte que el diccionari etimològic de Julio Casares defineix *simular* com “representar una cosa fingint o imitant allò que no és”, es pot admetre que resulta una definició acceptable del funcionament de la “intuïció” de la màquina, respecte d’“allò que és”, que correspondria a la intuïció humana.

L'“OBRA ORIGINAL”

I LA REPRODUCCIÓ MECÀNICA

Una de les moltes qüestions que planteja el *computer art* és la qüestió —no menys econòmica que un contracte— de l’“obra original” sorgida a partir de la possibilitat de la reproducció tècnica de les obres d'art.

Al llarg de la difícil dècada dels anys trenta del segle passat, Walter Benjamin observava el començament del procés de desmitificació de l'objecte artístic, paral·lel al paper de la tècnica en la democratització de la cultura, cridant l'atenció sobre la independència que la reproducció adquiriria respecte de l'original, amb el conseqüent naixement de noves formes de percepció.²

2. BENJAMIN, Walter, “L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductivité technique” (darrera versió de 1939) a *Genres III*. París: Gallimard, 2000. Folio Semas. La traducció és meva.

Benjamin prenia com a paradigmes d'aquest fenomen el cinema i la fotografia, amb els seus recursos d'angulació, variació de grandària i escala, acceleració o alentiment alienes a tota contemplació natural, la qual cosa no feia més que accentuar el caràcter artificial de tota producció artística, que ja havien posat en evidència Viktor Shklovski i el primer formalisme rus. Shklovski afirmava que l'objecte en si no tenia importància en l'art, la finalitat del qual consistia a experimentar les propietats artístiques d'un objecte.³

El cinema i la fotografia van acabar escombrant l'*autoritat de la cosa*, en paraules de Benjamin, en tant que eren imatges reproduïdes i projectades a partir d'un negatiu “original”; jocs de llum sobre un pla.

Benjamin va recórrer a la noció d’“aura” per diferenciar l'obra original de la seva reproducció. L'aura li atorgaria el segell d'autenticitat, ja que hi residiria “tot allò que conté de transmissible a causa del seu origen, de la seva durada material, del seu poder com a testimoni històric”. Tanmateix, una imatge digitalitzada, no s'enquadraria per ventura en aquesta definició? ¿No porta per ventura la marca del seu origen tecnològic, de la seva edat, del seu caràcter si es vol, etern, de la seva clara cronologia, per la seva dependència de la capacitat tecnològica d'un moment per ser allò que és? Al mateix temps, l'esmentada imatge seria, alhora, original i objecte de reproducció. ¿Encara podríem parlar, en aquest cas, d'aura? I si poguéssim fer-ho, ¿quines serien les noves propietats per reconèixer la nova imatge com a obra d'art? ¿Què passa quan, en comptes d'un suport, hi ha un pla de projecció, quelcom més semblant a una pantalla cinematogràfica que no pas a una tela? Entre altres coses, ¿es podrien sostreure aquestes imatges a la transformació en fetitxe de què és objecte la pintura —i, darrerament, també les còpies fotogràfiques “originals” de l'autor— en tant que objecte únic?

3. SHKLOVSKI, Viktor, *El arte como técnica* (1917).

ENTORN A L'OBRA DE XAVIER VIVES I SABATÉ

Fa poc més de vint anys vaig tenir l'oportunitat de conèixer l'obra de Xavier Vives i Sabaté *Llunes i llàgrimes* i escriure sobre aquesta obra.⁴ El petit format de les escultures i els materials naturals emprats —canyes, paper i fusta balsa, en una selecció d'indubtable influència zen— van ser tractats de forma artesanal, en un gest que donava l'esquena a la tecnologia com a llenguatge acceptable en el camp artístic. Per contra, una constant de totes les seves exposicions, i sobretot de la darrera de totes, és la vinculació dels llenguatges visuals amb els plàstics. D'aquesta manera, l'obra torna sobre si mateixa, no en forma de metallenguatge, sinó com un desdoblament de la potència expressiva.

En aquella mostra, les formes naturals ja no eren natura, ja que havien estat retallades i emmarcades per la intenció. En la darrera, es fa un pas més enllà: els elements naturals —flors, fulles, canyes— s'hi troben en diàleg i confrontació amb els elements produïts per una indústria antiquada. La mirada retrospectiva de l'artista els veu ingenus —“*perquè hem sabut anar molt més lluny*”— i inquietants —“*perquè sabem que juguem, i jugàvem, amb foc*”—. I en l'espai estrany d'ingenuïtat inquietant, que l'atansa un xic a les fronteres d'allò que és sinistre, es produeix una torsió intencionada del concepte de matèria i de la idea d'objecte. En aquest espai, la imatge com a tal és analitzada i criticada des de l'interior de la seva pròpia construcció mitjançant la intervenció de l'alta tecnologia.

De tot plegat en resulta que la intervenció de l'artista no funciona com el dit que assenyala allò que existeix en el món real —Marcel Duchamp sostenia que era art tot allò que l'artista individualitzava com a tal—, sinó com el constructor d'objectes virtuals, que només existeixen en la seva

ment aliens a la mimesi directa de la realitat, o de la seva experiència. Són el producte mediatitzat d'un procés d'informació acumulada que enfronta allò que és formal des d'allò que és intel·lectual i científic operant en una pantalla.

A *Llunes i llàgrimes*, la relació sensorial i analítica de l'espectador amb l'objecte, pel que fa a com havia estat construït, era transparent. Podia refer les maniobres tècniques que havien conduït a l'objecte que tenia al davant. Contràriament, en la mostra d'ara, aquesta relació sensorial es limita a la contemplació, ja que el seu aspecte constructiu resulta opac per a qui no conegui la manera com han estat produïdes les imatges.

Les imatges tecnològiques semblen culminar el procés de desmaterialització i destrucció de l'objecte i la seva conversió en imatge autosuficient, no mimètica, espiritualitzada i finalment aïllada i mediatitzada. Aquest és el tipus d'imatge contradictòria que he contemplat: un objecte estètic i fascinant que ens mira des d'un espai tecnològic que podem contemplar, però no sempre comprendre. I els esquinçalls de frases que pengen de l'aire i resten a l'aire representen una bufada d'afectivitat contradictòria que es debat en un espai tenyit d'un lirisme enrarit, producte d'una consciència constructiva. L'expressió anímica quedaria fragmentada en les paraules. Es tracta d'un camp de confrontació, d'un paisatge mental una mica malenconiós, com el que dibuixa la pèrdua de la mirada innocent.

Una conversa amb l'artista, en la qual van sortir algunes d'aquestes qüestions, va posar en relleu les possibilitats “*infinites*” de creació i llibertat de l'ús d'ordinadors en el sentit que descarreguen de la necessitat d'especials habilitats tècniques —¿potser en part rau en elles l'aura?— per desplegar la imaginació: “*Ara te la pots inventar. La fusta i la pedreta*”, malgrat que totes les nostres imatges semblarien estar construïdes amb memòria i experiència (Gauguin no necessitava pintar a *plein air*, ja que ho feia sempre de memòria). Les imatges inventades, per molt realistes que semblin,

4. Periòdic *Aiona*, Igualada, 6 de maig de 1983.

són conseqüència de la seva independència d'allò que és material: no es tracta d'"aquesta" pedra, sinó de "la" pedra, de la informació que omple el concepte i aquesta diferència les apropa més "a les tasques del disseny d'una nova realitat virtual"⁵ que no pas a la problematitzada realitat pictòrica.

La grandària de la pantalla, condicionant de l'art digital, ho redueix tot a una mateixa mesura durant el procés constructiu, cosa que exigeix un exercici de traducció espacial per a cada imatge completa que, com tota traducció, és una versió —una traïció, fins i tot— en la qual s'operen canvis de significat. La projecció i impressió de la imatge en un suport material —paper, tela tractada, com és el cas que ens ocupa— planteja les mateixes exigències de qualitat material que una pintura.

Paradoxalment, semblaria tractar-se en aquest cas d'un retorn a un suport i una problemàtica propis de la pintura. Però aquí, en les qüestions materials, s'acaben les coincidències. La imatge digitalitzada, a més a més de construir-se de manera inversa a la pictòrica, en el sentit que no es va resolt sobre la tela com aquesta, no guardarà visibles a l'anàlisi els esbossos i *pentimentos*, que potser també formen part de l'aura de l'obra original.

En tant que superfícies de representació, les imatges de Xavier Vives es perceben com delicades criatures artificials,⁶ no sols pel seu origen tecnològic sinó també poètic, ja que estan construïdes com un *haikú*, segons indica el seu autor: "*primer plantejo un ambient, situació o fons, després apareix el detall, la sorpresa, el contrast*". El *haikú*, en la seva síntesi, amaga una retòrica matemàtica i perfecta com la del sonet, qualitat que comparteixen les teles exposades. (¿Com anomenar-les per fer justícia a aquesta trobada fortuïta entre poesia i tècnica?).

Un aire de nostàlgia predigital, diria, impregna les teles, ja que l'univers cultural a què es refereix l'artista no són els elements prehistòrics de la natura, sinó els objectes prehistòrics de la indústria: "*la tecnologia de les ràdio galena, dels aïllants de ceràmica, carcasses de baquelita, controls i aixetes de llautó, tubs d'assaig, engranatges de rellogeria...*" El diàleg es desenvolupa en diversos plans temporals de la tecnologia, alhora que es multipliquen els subjectes que participen en aquesta polifonia: l'artista en les seves diverses edats que impliquen tants canvis en la mirada com diferents graus d'aprofundiment en la seva matèria; l'univers format per llenguatges en diferents estadis de desenvolupament; i un mitjancer, que és la màquina. Ella és llenguatge mitjancer i instrument alhora; i a causa d'ella, potser, el dit de Duchamp es devia desviar de la realitat que era el seu repertori i devia prémer ara la tecla de l'ordinador. En la voluntat que dirigeix el dit que prem i la tecla que respon rauria l'aura i l'originalitat d'aquestes imatges.

LES NOVES MANERES DE PERCEBRE: L'ESTÈTICA DEL SIMULACRE⁷

Alguns dels qui encara vivim som néts del cinema i de la ràdio i fills de la televisió i els còmics. Per a molts, la cadena genètica els faria, en primer lloc, fills de la televisió i l'ordinador. La nostra cultura visual és potent i pregnant. Però, ¿com veiem i com entenem el que veiem?

Les imatges de Xavier Vives semblen voler posar de manifest una dualitat permanent a través de confrontacions xocants —en "*espera captiva no sé si passió o tendresa*"— de figuracions descontextualitzades

5. SUBIRATS, *op. cit.*, p. 27.

6. El qualificatiu d'"artificial" no té res de pejoratiu, sinó que és consubstancial a l'art entès com una construcció i no com una il·luminació o l'expressió d'una ànima.

7. "... bajo aquellos aspectos transformadores de la conciencia moderna y su percepción de la realidad, de la producción industrial de mundos y realidades sucedáneas, de la estética del simulacro, y de la organización y colonización de las masas en los nuevos espacios virtuales de la comunicación electrónica..." (Eduardo SUBIRATS, *Linterna mágica*).

i desfuncionalitzades. O bé mitjançant l'experiència de l'alteritat, tancats el subjecte i l'altre en espais irreductibles al diàleg, com en *"El tu i el jo"*.

Potser la imatge més expressiva en la seva antinaturalitat, la que adquireix valor de paradigma, sigui *"sense espines ni olor has florit en record generós"*. S'hi veu un espai acotat per les vores d'una tapa d'una capsula de cartó, que figura l'espai de la representació; aquestes vores estan subjectades per grapes a les cantonades. El centre de la composició està ocupat per una flor que sura, delicada i fràgil, projectant una ombra quasi amenaçadora sobre el fons. A la dreta, un llumet de neó encès flota també, gairebé com una flor, amb la seva tija composta per dos llargs terminals que la mantenen connectada a l'aire, en realitat, ja que els seus extrems cauen fora de la vora inferior de la tapa de la caixa. També el llumet projecta una ombra poc tranquil·litzadora que, en aquest cas, està visiblement separada de l'objecte que la projecta, mentre que la flor queda superposada a la seva ombra. La flor s'ha esbadellat, com diu el text, *"sense espines ni olor"* de la manera antinatural com està encès, sense connexions, el llumet. Florir o encendre's ja no són propietats funcionals de la flor i del llum, que operen sota certes condicions, sinó que són qualitats que resideixen en algú o en alguna cosa exterior que els les atorga; literalment, en la memòria, que els dona vida mitjançant un gest.

Un cordill divideix horitzontalment l'espai en un d'interior i un altre d'exterior a la tapa, marcant el límit del pla vertical a l'altura dels laterals. En el pla interior queda la flor i, fora d'aquest, el llum. Malgrat la seva dependència del mateix poder exterior, tots dos semblen tancats en àmbits diferents. La seva existència i la tridimensionalitat des de la representació queda accentuada per la distància que separa l'objecte de la seva ombra: més petita en la flor, més gran en el llum.

D'aquesta manera s'opera amb una lògica realista en la concepció espacial de les distàncies i la distribució dels seus elements en els espais, però no s'esdevé el mateix amb el seu comportament

funcional —"natural", podríem dir— de florir i encendre's. Això no obstant, aquesta classe de contradicció els agermana, com ja hem dit, de manera implícita, perquè Xavier Vives dóna a les seves imatges prou realisme —valent-se de les tècniques infogràfiques— perquè s'acostin al límit entre el possible i l'improbable. Aquesta incoherència produeix un clima d'intranquil·lilitat, que subjeu oculta en l'aparença altament estètica del conjunt i planteja sospites sobre la seva credibilitat.

El simulacre de realitat, accentuat a través del color local present en tota l'obra, per l'establiment de diferents plans, amb un espai interior i un altre d'exterior, amb una "il·luminació" natural, per no parlar de la reproducció quasi fotogràfica de la flor i el llum, porten l'espectador a establir imatges de conjunt fragmentàries i amb prejudicis (una flor, un llum encès), ja que es tendeix a veure-les per separat i quan se'ls relaciona es produeix, no un passatge, sinó un salt del camp visual al simbòlic, en una primera mirada. I no és que sigui una lectura impròpia, sinó que limita els significats en acreditar les imatges en sentit primari, com estan donades i no com estan produïdes. Cal el recurs a l'anàlisi per establir l'estatut de la imatge total i la complexitat del seu significat. Això és, precisament, el que mai no es fa amb les imatges mediàtiques a les quals serveix tan bé la infografia. I no es fa perquè aquesta és la manera com s'ha anat construint, de manera acrítica, la mirada contemporània, que hi veu però no llegeix.

Tanmateix, cal fer la reflexió sobre el retorn d'imatges i de tècniques il·lusionistes espectaculars —com és la infografia— a les quals la plàstica semblava haver renunciat en el segle anterior, i la pregunta que es planteja és per què les recobra, tenint en compte que aquest retorn no és pas ingenu, com ho denota una altra de les imatges mostrades: una fulla d'arbre enganxada amb *cel·lo* a un fons,⁸ fixat al seu torn a un altre amb zones esquinçades i limitat per un marc

8. *"Has vist el migrat reflex d'una quimera"*.

estriat, toscament subjectat amb grapes als angles. El fons sobresurt del marc i es transparenta contra el primer. Sobre aquest mil·lles de fons i plans de forta referencialitat (s'assemblen a papers artesanals, fets a mà), la fulla enganxada sembla projectar una ombra vaga i distanciada sobre el mateix paper al qual està adherida, la qual cosa és impossible en un espai real —entre altres coses, la llum contradiu la mateixa possibilitat de l'ombra esmentada—, si no fos que aquí no es tracta d'una ombra real, sinó del “*migrat reflex d'una químera*”. Aquesta espècie d'avís per a navegants sobre que res no és tan transparent com apareix a primera vista, constituïria, amb l'obra anterior, una certa mena de crítica, o potser només un intent de descriure la constitució de la mirada contemporània.

Aquesta classe d'imatges pertanyen tant als espais mentals com als físics i es mouen en una temporalitat enrarida, congelada. Formen part d'un particular univers de transformacions que documenten l'absurd com una possibilitat de la ment creadora de manera ben diferent al dadaisme, al surrealisme o a la metafísica. Són com *ready-made* mentals en la mesura que semblen funcionar com a reflexos de la realitat i, tanmateix, són simulacres, producte d'una reflexió crítica i conscient; no són una mimesi, sinó una reconstrucció.

Aquesta actitud d'ironia soterrada representa una aproximació entre l'art, la vida i la realitat de les coses gens ingènua, que deixa constància de la seva complexitat polifònica. El laboriós procés informàtic d'explicitació visual semblaria representar la tornada als aspectes artesanals de construcció de l'objecte artístic, de les quals Xavier Vives havia renegat quan militava en els rengles de l'art conceptual. Això no obstant, tot retorn no es fa pel mateix camí, ni s'arriba tampoc al mateix lloc. Si “*la meta de l'art conceptual consistia a alliberar impulsos de conscienciació que, per la seva referència a la complexitat de la realitat, podrien ser al mateix temps factors de transmutació*”;

el tractament digital de les imatges, la relació amb l'artefacte-màquina com a mitjaner, produeix canvis en la consciència de l'artista que es tradueixen en les imatges que produeix.

Per això, l'acció artística mediatitzada tecnològicament es converteix en un problema central de reflexió, deixant constància del procés de visualització i de construcció de la imatge, en el qual la sensibilitat i la racionalitat no troben una traducció directa en la producció, sinó que passen pel filtre d'un programa, alhora límit i alliberament de l'energia creadora.

Les condicions i possibilitats de la producció d'imatges aconseguides d'aquesta manera són també, al meu parer, una resposta a l'exposició de 1983, en tant que aquesta indagava sobre l'espai i els objectes reals des de l'aparença i l'experiència, mentre que ara s'interna en qüestions, diria, més filosòfiques, com són els conceptes de realitat i de veracitat, amb referència a allò construït des d'una imatge mental, mitjançant un projecte i un programa informàtic amb les capacitats de la infografia. Perquè, en paraules de l'artista, “*el món de l'ordinador és el món de la simulació. Simulem la màquina d'escriure, simulem un laboratori fotogràfic, simulem el llapis... i simulem també la realitat*”.

Quan va néixer la fotografia, fa gairebé dos-cents anys, semblava que no hi havia cap altre testimoni tan veraç de la realitat. L'ús artístic d'allò que no semblava més que una tècnica va demostrar que la veracitat de la fotografia —Xavier Vives la qualifica com una “*veracitat fantasmagòrica*”— era tanta o tan poca com la de la pintura. Quelcom de semblant s'esdevé amb aquestes obres, on la veracitat es fonamenta en una simulació que guarda relacions amb la veritat de la cosa representada a través de la informació necessària per constituir-la.

Víctor Stoichita¹⁰ consigna una sèrie de definicions històriques de *tableau*, entenen “quadre”

9. THOMAS, Karin, *Diccionario del arte actual*. Barcelona: Labor, 1978.

10. STOICHITA, Víctor, *La invención del cuadro*. Barcelona: Ediciones del Barral, 2000, p. 9.

com a objecte artístic, no ja com a objecte ritual. En la primera de totes, de 1609, se'l definia com a “imatge o representació d'una cosa feta per un pintor amb els seus pinzells i els seus colors”. S'hi destaca en primer lloc, observa Stoichita, la importància concedida a la imatge (o representació) d'un objecte figuratiu. El pintor i l'aspecte material hi són presents, però en un segon pla.

Contràriament al que passa en la pintura, la forma i el color, que donen entitat a la imatge, existeixen desmaterialitzats en l'espai virtual. La màquina, “com a eina invisible, soterrada, transparent” sembla desaparèixer, com l'artista, darrere l'autor. Potser no quedin honestament clars els límits entre les aportacions d'aquest i la màquina, en la mesura que ella imposa unes condicions i unes formes de “pensament” paral·leles al pensament humà. O potser, el terme “simulació” suporta càrregues ètiques que tal volta ja no corresponen als criteris de legitimitat que haurien sofert importants modificacions.

Crec veure en aquestes qüestions l'existència d'una certa perplexitat per part de l'artista que l'execució de l'obra no aclareix, sinó que sembla complicar encara més. No solament per deixar borrosos els límits entre realisme i veracitat, sinó per establir un nou tipus de relació entre l'artista i les seves eines que no se li plantejava al pintor; o, si més no, no se li plantejava en els termes tan extrems en què es fa ara i que canviaria el seu univers mental de tal manera que de moment sembla resultar inassimilable. (Tinc present la relació establerta entre la computadora Hal2000 i l'astronauta, a 2001, *odissea de l'espai*, d'Stanley Kubrick.

Tant Xavier Vives com altres artistes del *computer art* mantenen dubtes sobre l'artisticitat dels seus productes. I hi ha imatges de la mostra que ratifiquen aquesta ambigüïtat, al meu parer, com s'esdevé a “No vol, diu, més embolcall que l'horitzó”. La seva expressió assertiva podria interpretar-se més com una esperança que no pas com una realització actual, ja que les imatges configurades projecten les seves ombres volumètriques —simu-

lades, mimètiques— sobre el paper mil·limetrat, reconeixent alhora que negant el seu origen purament matemàtic i abstracte.

Aquesta mena de pactes del *computer art* entre el que s'ha considerat en diferents moments com a veritable o versemblant i la seva simulació, entre art i disseny, entre creació i creativitat, configuren un espai de probabilitats artístiques que muda amb la capacitat de les màquines i que, en molts aspectes, sobretot en els relatius a la seducció de la realitat simulada, obliga a demanar-se quin és el sentit d'aquest maridatge que obliga el factor humà a una adaptació en la qual ha perdut definitivament tot contacte amb el temps natural i amb l'experiència directa. Sense obtenir, a canvi, res més que la perplexitat.

CURRÍCULUM DE XAVIER VIVES I SABATÉ

1952 Neix a Igualada, el 10 de gener

1971 Inicia els estudis de Disseny Industrial a l'Escola Elisava a Barcelona.

1972 Exposició XAPA conjuntament amb Pau Llacuna a la Sala del Cercle Mercantil d'Igualada. Es tracta d'una mostra heterogènia i experimental que explora diverses tendències artístiques.

1973 Exposició MIXAPA conjuntament amb Pau Llacuna i Miquel Isanta a la Sala de l'Agrupació fotogràfica d'Igualada. És una experimentació en el camp de l'art conceptual amb reflexions sobre la idea i la imatge fotogràfica.

1974 Exposició XAPA *Capses* conjuntament amb Pau Llacuna a la Sala de la Biblioteca de “La Caixa” d'Igualada. En una combinació objecte/text reflexiona sobre la condició i definició de l'objecte.

Es gradua en Disseny Industrial per l'Escola Elisava i revalida el títol a l'Escola d'Arts i Oficis "La Llotja" de Barcelona.

Inicia l'activitat professional en el disseny industrial i gràfic.

1975 Imparteix classes de Teoria del Disseny a l'Escola Elisava de Barcelona fins al 1980.

1977 Exposició individual *13 Conflictes* a la Sala de la Biblioteca de "La Caixa" d'Igualada dins del marc del Congrés de Cultura Catalana. És una exposició molt estructurada utilitzant dibuix i *collage* amb molts pocs elements i fort contingut polític i social.

Col·laboracions al periòdic *Igualada* amb diversos articles.

1978 Amb el col·lectiu Equip 5 publica el llibre *El Casc Antic d'Igualada* i col·labora en diferents articles de crítica urbanística.

1981 Exposició individual *Poemes de la mar i Mirant Llumetes* a la Sala l'Auca d'Igualada. Exposició escultòrica amb objectes trobats amb un vessant natural-orgànic i un altre d'artificial-tècnic vinculats a uns textos poètics.

1982 Inicia la col·laboració amb el periòdic *Aiona*.

1983 Exposició individual *Llunes i Llàgrimes* a la Sala d'Exposicions Municipal d'Igualada. Un conjunt d'escultures de petit format realitzades amb canyes, paper i fusta de balsa amb influència zen oriental.

Es llicencia en Filosofia per la Universitat de Barcelona amb una tesina sobre l'estètica del mal gust.

1984 Finalista en el concurs de remodelació de la Plaça de Catalunya de Barcelona (projecte en col·laboració amb els arquitectes Pere Puig i Jaume Riba).

1986 Compatibilitza el treball empresarial amb classes de Teoria del Disseny a l'Escola Massana de Barcelona fins al 1989.

1987 Exposició col·lectiva al Museu Comarcal de l'Anoia.

1992 Inicia el treball com a il·lustrador i dissenyador gràfic entrant de ple en la infografia.

1994 Finalista en els premis LAUS 94 de disseny gràfic.

Finalista en els premis FAD d'arquitectura (projecte en col·laboració amb l'arquitecte Jaume Riba).

1995 Entra de professor de Projectes de disseny gràfic a l'Escola d'Arts i Oficis Gaspar Camps d'Igualada.

1997 És nomenat director de l'escola, que passa a ser Escola Municipal d'Art Gaspar Camps. L'escola sofrirà una transformació a fons tant en continguts com organitzativament.

El novembre comença a experimentar amb la creació d'obres de gran format realitzades en 3D.

1998 Il·lustracions seleccionades per Society of Illustrators de Nova York en la International Category.

Publica el relat de caire filosòfic *L'Ermità*.

2002 Deixa la direcció de l'escola i la docència.

Inicia la creació de la sèrie *Diàlegs* recuperant la temàtica dels 80.

2004 Exposa a la fira St'Art d'Strasbourg amb la galeria Art Sud.

Exposició individual a la galeria Art Sud de Tolosa de Llenguadoc.

2005 Exposició individual a la Sala d'Exposicions de la Biblioteca Central d'Igualada

Exposició individual a la galeria Gòmez Turu de Barcelona

SILVIA SUSMANSCKY BACAL (Buenos Aires), llicenciada en Història de l'Art per la Universitat de Buenos Aires i la Universitat de Barcelona, és professora de Teoria de la Imatge a Època d'Art i Lucius Gaspar Campas d'Igualada. És, també, professora d'Història de l'Art i Estètica en el batxillerat artístic de l'IES Joan Mercader d'Igualada.





