

MAGBa

Orígens

L'art generatiu és l'art que, independentment del format i el mitjà –música, art visual, animació, escultura,...– està basat en algoritmes. I un algoritme és una llista d'instruccions que permet portar a terme una tasca determinada o resoldre un problema concret. Però en mans dels artistes, els algoritmes guanyen altres funcions: pinten, barregen, dibuixen, giren, mouen, componen partitures, toquen, sonen, acumulen, esculpeixen,... Els artistes d'art generatiu no dibuixem o amassem el fang, escrivim les instruccions detallades per tal que de manera automàtica es creïn, generin, obres de tota mena seguint aquestes indicacions. Alguns artistes fins i tot consideren que l'algoritme, és a dir, les instruccions per realitzar l'obra, ja és, en ell mateix, l'obra.

La paraula algoritme ens suggereix que per fer art generatiu hem de fer servir ordinadors, i és així, però... no sempre. Un dels artistes més representatius del que podríem anomenar «art generatiu sense ordinador» és l'americà Sol LeWitt. Els seus murals són, més que murals, instruccions per fer-ne: «Pinta 50 punts aleatoris a la paret i uneix-los tots entre ells» (*Wall Drawing #118*) o bé «Fes totes les combinacions possibles de pintar quatre quadrats amb quatre colors, un de cada color» (*Wall Drawing #413*) són dues de les seves obres.

De fet, a partir de mitjans del segle passat i al mateix temps que Sol LeWitt proposava els seus murals i altres obres geomètriques generatives, uns altres artistes començaven a fer servir l'ordinador per dibuixar; a Alemanya, a Croàcia, als EUA, a Espanya,... allà on hi havia disponible un ordinador hi havia artistes o bé científics disposats a fer-lo servir per fer art. Per exemple, una de les primeres en posar-s'hi va ser l'artista d'origen hongarès Vera Molnár, interessada en la relació entre ordre i desordre, i que ben aviat es va dedicar a explorar les variacions quasi infinites que l'ordinador posa al nostre abast.

Des dels primers temps de l'art amb ordinador —no li vam dir generatiu fins molt més tard— fins avui hi ha hagut una evolució molt ràpida de la tecnologia i, per tant, de les

Què és l'art generatiu

maneres de crear amb la tecnologia. Seguim, però, fent art generatiu: generem una obra a partir d'un sistema o un conjunt de regles, l'algoritme, que és propi de cada obra i que es tradueix, si cal, a un llenguatge de programació (n'hi ha molts!). No hi ha un algoritme que pugui crear qualsevol cosa que vulguem, sinó que en cada obra, l'artista pren decisions concretes per construir un microcosmos acotat i controlat.

Però llavors l'obra incorpora aleatorietat com a recurs per obtenir variació, per explorar les possibilitats diferents que el sistema ofereix: cada vegada que l'algoritme es posa en marxa l'artista perd el control, deixa anar les regnes i deixa que el propi procés creï, faci, sigui; i ens doni una versió diferent, única, irreplicable i sovint sorprenent de l'obra. Una obra creada a partir d'instruccions i efimera alhora, ja que si no l'enregistrem d'alguna forma es perd i no tornarà a aparèixer mai més. I aquesta és una de les característiques més essencials d'aquesta mena d'art.

A MAGBa som artistes generatius. Un petit ecosistema que viu dins de l'ecosistema dels artistes generatius de tot el món. Ens comuniquem, interactuem, intercanviem idees,... I els nostres gegants són els pioners com Vera Molnár i molts d'altres, que van començar uns mitjans molt més primitius i escassos que els que tenim cadascú de nosaltres. Són els artistes que ens han inspirat en les obres d'aquesta exposició.

What is generative art?

Generative art is art that, regardless of format or medium — music, visual art, animation, sculpture... — is based on algorithms. And an algorithm is a list of instructions used to carry out a specific task or solve a particular problem. But in the hands of artists, algorithms gain other functions: they paint, mix, draw, rotate, move, compose scores, play, sound, accumulate, sculpt... Generative artists do not draw or knead clay; we write detailed instructions so that works of all kinds are automatically generated from them. Some artists even consider that the algorithm — that is, the instructions for making the work — is, in itself, already the work.

The word algorithm suggests that to make generative art we have to use computers, and this is true, but... not always. One of the most representative artists of what we could call “generative art without a computer” is the American Sol LeWitt. His murals are, more than murals, instructions for making them: “Paint 50 random dots on the wall and connect them all” (*Wall Drawing #118*) and “Make all possible combinations of painting four squares with four colors, one of each color” (*Wall Drawing #413*) are two examples of his work.

In fact, from the middle of the last century, at the same time that Sol LeWitt was developing his murals and other generative geometric works, other artists began using computers to draw; in Germany, Croatia, the USA, Spain... wherever a computer was available, artists and scientists were ready to put it to creative use. One of the first to do so was the Hungarian-born artist Vera Molnár, drawn to the relationship between order and disorder, who soon dedicated herself to exploring the almost infinite variations the computer opens up to us.

From the early days of computer art — we didn't call it generative until much later — to the present, technology has evolved rapidly, and with it the ways we create. Yet we continue to make generative art: we generate a work from a system or set of rules, the algorithm, which

What is generative art?

is specific to each work and translated, if necessary, into a programming language (there are many!). No single algorithm can create whatever we wish; instead, in each work the artist makes deliberate decisions to build a contained and controlled microcosm.

But the work also incorporates randomness as a means of generating variation, of exploring the different possibilities the system offers: each time the algorithm runs, the artist loses control, lets go of the reins, and lets the process itself create, act, exist — giving us a different, unrepeatable, and often surprising version of the work. A work created from instructions and ephemeral at the same time, since if we do not record it in some way it is lost and will never appear again. And this is one of the most essential characteristics of this kind of art.

At MAGBa we are generative artists. A small ecosystem nested within the broader world of generative artists from all over the world. We talk, we interact, we exchange ideas... Our giants are the pioneers who, like Vera Molnár and many others, began making generative art with far more limited means than any of us have today. They are the artists who inspired the works in this exhibition.

Presentació MAGBa

La Mostra d'Art Generatiu de Barcelona (MAGBa) va néixer com un punt de trobada dels artistes de la ciutat dedicats a l'art generatiu, l'art algorítmic. Una comunitat petita que inclou pràctiques ben variades i aglutina diverses generacions d'artistes. Arrelats en la tradició de l'art digital nascut a mitjans del segle passat, ens relacionem, conversem i compartim pràctiques artístiques i batalles amb els nostres coetanis de tot el món a través d'internet, xarxes socials i també de trobades presencials més o menys autoorganitzades.

La primera edició, l'estiu de 2024, va ser un recull de peces de 9 artistes locals, un presentar-se en comunitat, que va servir per mostrar la diversitat de visions i aproximacions a l'art generatiu i els resultats artístics de cadascú. Nou projectes visuals executant-se en pantalla a temps real, dibuixant-se, creant-se, al moment exacte en què els mirem. Tot això, posant èmfasi en distanciar-se, d'alguna manera, de l'art digital fet amb intel·ligència artificial que té poc a veure, malgrat les confusions dels darrers anys, amb l'art generatiu.

En la segona edició, el 2025, sota el títol de *Més enllà de la pantalla*, vam decidir fer el salt, créixer en nombre d'artistes i mostrar com l'art creat amb sistemes algorítmics, de regles i instruccions pot sortir de la pantalla, els seu hàbitat més usual. Els formats tradicionals, com dibuixos de plotter i impressions, conviuen amb televisors de tub, microorganismes, còmics, el cos o altres materialitats.

En la tercera edició, un total de 21 artistes, vinculats d'alguna manera a la comunitat creativa de Barcelona, dialoguem amb els orígens de l'art generatiu, el nostre llenguatge artístic.

The Barcelona Generative Art Exhibition (MAGBa) was born as a meeting point for artists in the city dedicated to generative and algorithmic art. A small community encompassing diverse practices and spanning several generations of artists. Rooted in the tradition of digital art born in the middle of the last century, we connect, converse, and share artistic practices and battles with our peers from around the world through the internet, social media, and loosely self-organized in-person gatherings.

The first edition, in the summer of 2024, was a collection of pieces by nine local artists, a collective introduction that showcased the diversity of visions and approaches to generative art and each artist's individual work. Nine visual projects running on screen in real time, drawing and creating themselves at the very moment we look at them. All this with an emphasis on distancing generative art from AI-generated digital art, which despite the confusion of recent years, has little to do with it.

In the second edition, in 2025, under the title *Beyond the Screen*, we decided to take a leap forward, expanding the number of artists and showing how art created with algorithmic systems, rules, and instructions can escape the screen, its most natural habitat. Traditional formats such as plotter drawings and prints coexisted with tube televisions, microorganisms, comics, the body, and other physical forms.

In the third edition, a total of 21 artists, each with some connection to the creative community of Barcelona, engage with the origins of generative art, our artistic language.

Orígens proposa un diàleg entre els treballs dels artistes pioners de l'art algorítmic i les pràctiques contemporànies de l'art generatiu.

Enguany es compleixen cinquanta anys de la revista *Computer Graphics and Art*, publicació que entre 1976 i 1978 va documentar els primers experiments i la recerca d'una generació d'artistes que usen els primers ordinadors com a eina creativa. La repetició i l'atzar que permet el nou llenguatge artístic basat en instruccions obre un espai de possibilitats infinites de dibuix on la creativitat s'escampa, flueix i desborda el que pot abarcar el pensament i la inspiració.

En les pàgines en blanc i negre de la revista, plenes de traces de plotter, anotacions d'idees i geometries algorítmiques, els artistes deixen empremta en la història de l'art. Sense saber-ho documenten el naixement d'un nou llenguatge de creació, un nou mitjà d'expressió: l'art dels sistemes i les instruccions.

En l'exposició *Orígens*, cada artista ha escollit una obra publicada en aquells números de *Computer Graphics and Art* i l'ha reinterpretada lliurement, produint una peça original que dialoga amb el passat sense reproduir-lo. Cada peça es basa, es crea i es construeix a partir d'instruccions, com llavors, però usant nous llenguatges de programació, contemporanis. Amb noves mirades i nous contextos.

Totes les obres són en blanc i negre estricte, en homenatge a l'estètica dels primers sistemes gràfics. Una mostra de com l'art d'avui, creat a partir de sistemes i de codi, pot mostrar l'essència del mitjà, l'ús minimalista de formes i traços i també diverses maneres de treballar, tot defugint tendències i modes.

Les peces físiques —dibuixos de plotter, impressions, escultures— conviuen amb obres algorítmiques que s'executen en temps real a les pantalles de l'espai expositiu.

La referència a l'obra i l'autor de partida acompanya cada treball a la sala, de manera que l'exposició esdevé també un relat sobre els fonaments d'aquest art.

Origins stages a dialogue between the works of algorithmic art pioneers and contemporary practices of generative art.

This year marks the fiftieth anniversary of the magazine *Computer Graphics and Art*, a publication that between 1976 and 1978 documented the first experiments and research of a generation of artists using early computers as a creative tool. The repetition and chance afforded by this new instruction-based artistic language opens onto an infinite space of drawing possibilities, where creativity spreads, flows, and spills beyond what thought and inspiration alone can contain.

In the magazine's black and white pages, filled with plotter lines, handwritten annotations, and algorithmic geometries, artists leave their mark on the history of art. Unknowingly, they documented the birth of a new creative language, a new means of expression: the art of systems and instructions.

In the exhibition *Origins*, each artist has chosen a work published in those issues of *Computer Graphics and Art* and freely reinterpreted it, producing an original piece that engages with the past without reproducing it. Each piece is built from instructions, as before, but using new, contemporary programming languages. With new perspectives and new contexts.

All the works are in strict black and white, in homage to the aesthetics of early graphic systems. A testament to how today's art, created from systems and code, can reveal the essence of the medium: the minimalist use of forms and lines, varied ways of working, and a quiet resistance to trends and fads.

Physical pieces—plotter drawings, prints, sculptures—coexist with algorithmic works that run in real time on the screens of the exhibition space.

A reference to the source work and its original artist accompanies each piece, so that the exhibition also becomes a narrative about the foundations of this art form.

Estructura - Reinterpretant Sýkora

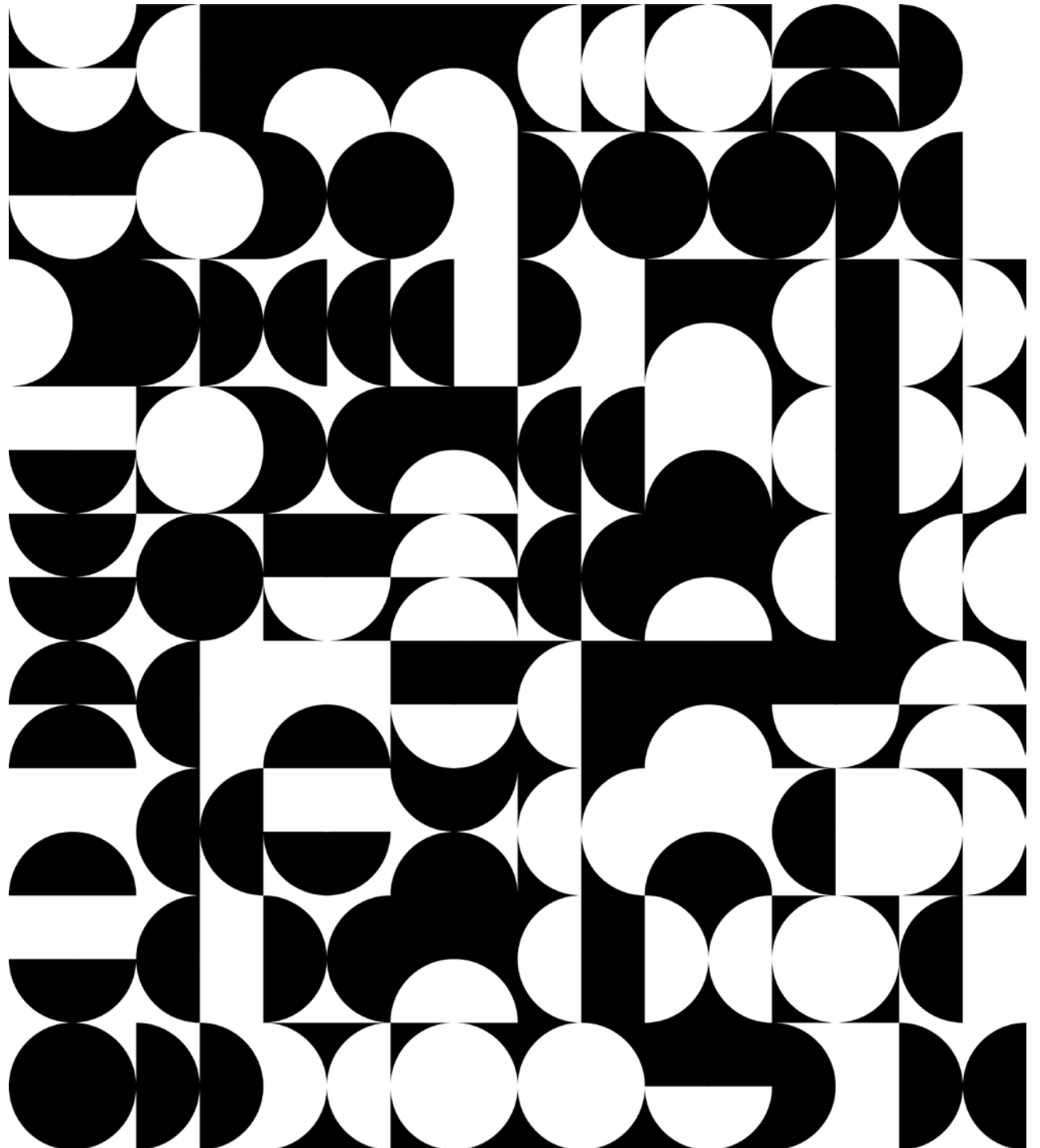
Aquesta peça parteix del llenguatge visual de *Structure* de Zdeněk Sýkora per re-interpretar-lo des d'una mirada contemporània. Mitjançant un script de Python, el projecte recupera les vint formes geomètriques definides per l'artista i les reorganitza en noves configuracions. L'aleatorietat hi juga un paper central, però no és arbitrària: està modulada per patrons matemàtics i estructures inspirades en sistemes biològics, que introdueixen lògica, repetició i variació. El resultat és un diàleg entre control i imprevisibilitat, entre sistema i intuïció. Tant el pòster com la col·lecció de postals exploren la idea de sèrie estructurada, fidel a l'esperit pioner de Sýkora en l'ús de processos computacionals.

Structure - Reinterpreting Sýkora

This generative art piece draws from the visual language of *Structure* by Zdeněk Sýkora to reinterpret it from a contemporary perspective.

Using a Python script, the project revisits the twenty geometric forms defined by the artist and reorganizes them into new configurations.

Randomness plays a central role, but it is not arbitrary: it is modulated by mathematical patterns and structures inspired by biological systems, introducing logic, repetition, and variation. The result is a dialogue between control and unpredictability, between system and intuition. Both the poster and the postcard collection explore the idea of a structured series, faithful to Sýkora's pioneering spirit in the use of computational processes.



Orígens

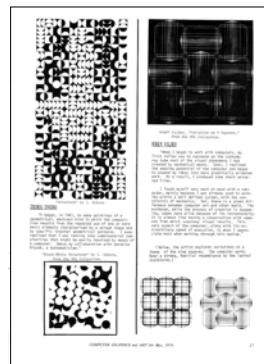
Albert Carles i Prat, Barcelona, 1969. Dissenyador, desenvolupador i docent. Els darrers anys treballa de dissenyador UX/UI i visual data en el camp de l'eficiència energètica. Artista i activista digital, impulsor del col·lectiu Booleans i membre del Grup Promotor de la Sobirania Tecnològica.

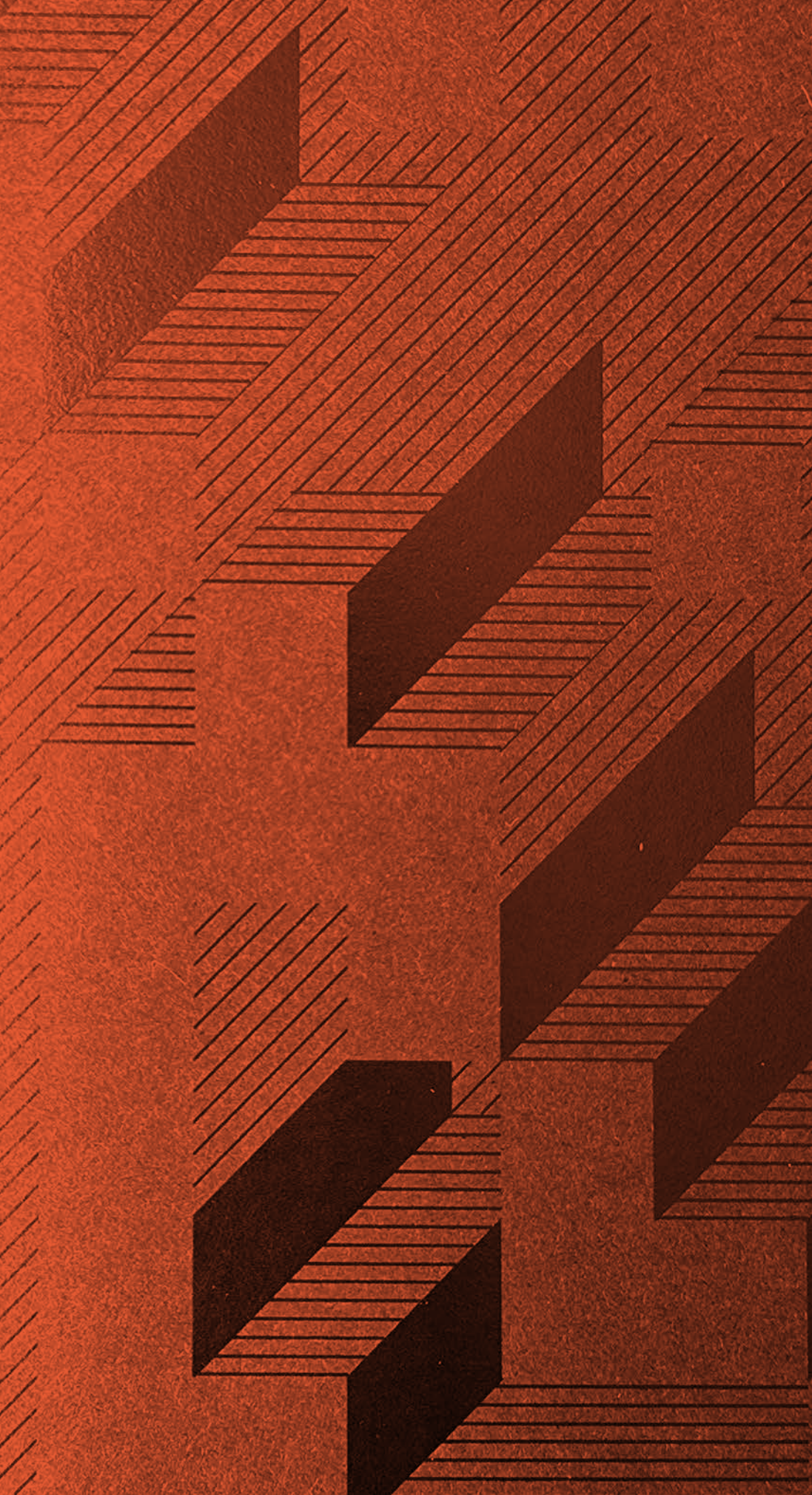
Albert Carles i Prat, Barcelona, 1969. Designer, developer, and educator. In recent years, he has worked as a UX/UI and visual data designer in the field of energy efficiency. Digital artist and activist, founder of the Booleans collective and member of the Promoting Group for Technological Sovereignty.

Computer Graphics and Art
Vol 1 nº 2
1976



Structure de Zdeněk Sýkora,
pàgina 17
Facsimil > Pàgina 3





Anna Carreras

// // = =

El projecte // // = = crea un sistema de dibuix, interactiu, que permet crear qualsevol forma a l'estil de la serie *The Cube* d'Edward Zajec. L'algoritme de dibuix ha introduït alguns errors (bugs), no planificats, a la peça final. Els errors trenquen la perspectiva tridimensional i li confereixen detalls de geometria impossible que la fan encara més humana i l'apropen també a les exploracions de José María Yturralde. Un projecte per investigar l'abstracció kinètica i les construccions geomètriques, quasi arquitectòniques, que guanyen volum segons la perspectiva, i en aquest cas, segons la llum.

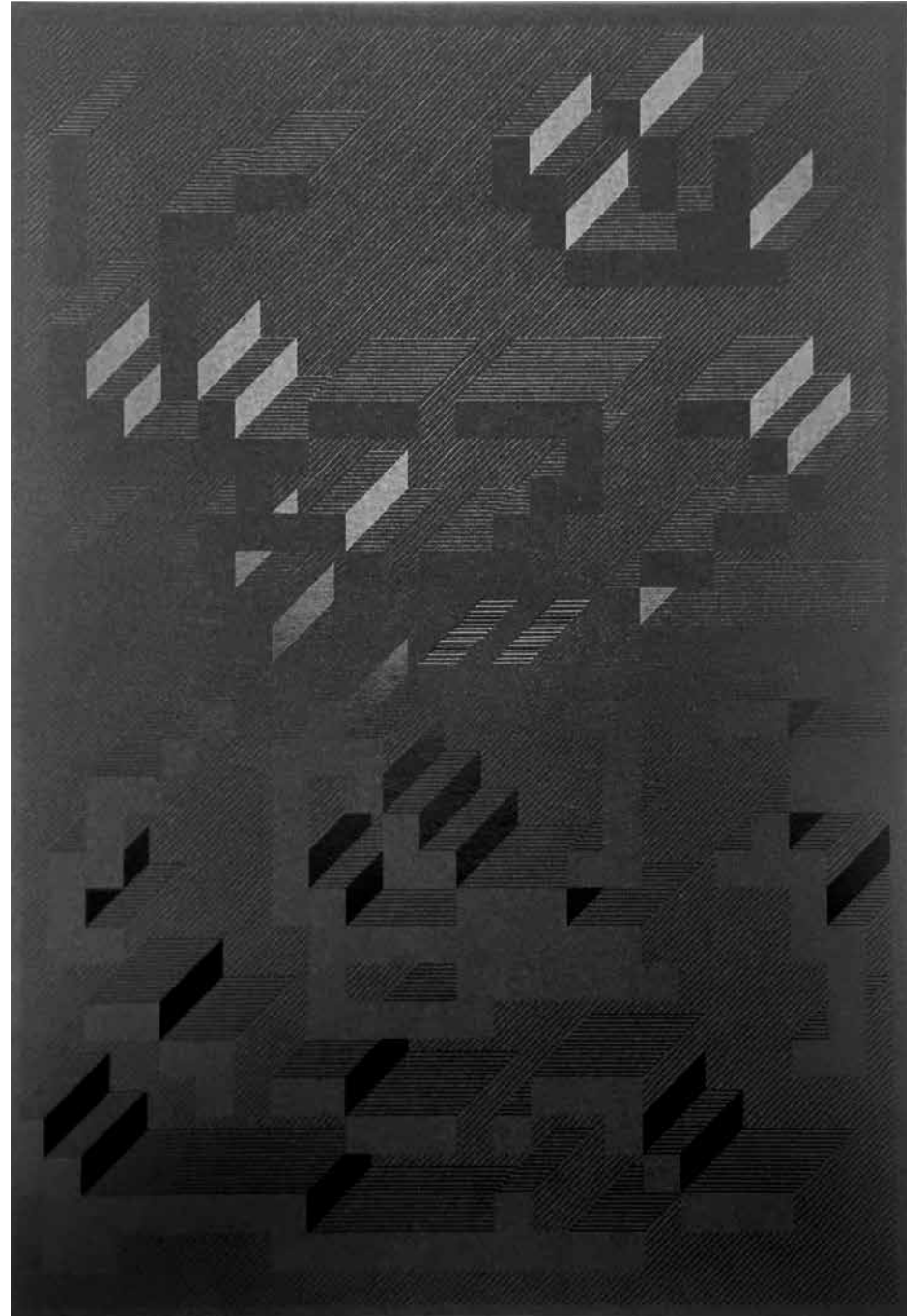
// // = =

This project creates an interactive drawing system that lets you create any shape in the style of Edward Zajec's series *The Cube*. The drawing algorithm introduced some unplanned bugs into the final piece. These errors break the three-dimensional perspective and add details of impossible geometry, making it feel more human and bringing it closer to the explorations of José María Yturralde. A project that investigates kinetic abstraction and geometric, quasi-architectural constructions that gain volume through perspective—and, in this case, through light.



/// = =

Impressió d'un instant generat
amb codi. Processing, java.
Print negre sobre cartulina
negra, detalls grabats amb
burí, 2026.



Orígens

Anna Carreras, artista visual, usa algoritmcs per pintar obres que parlen d'experiències quotidianes.

I que, alhora, obren preguntes sobre conceptes amplis del nostre entorn i univers. Començant amb el llenç en blanc programa sistemes 'babaus' que exploren senzilles instruccions metòdiques que creen imatges complexes i inesperades.

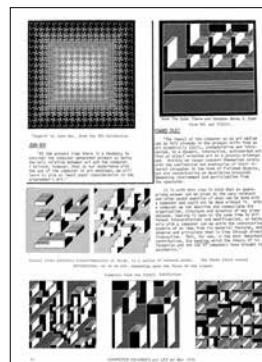
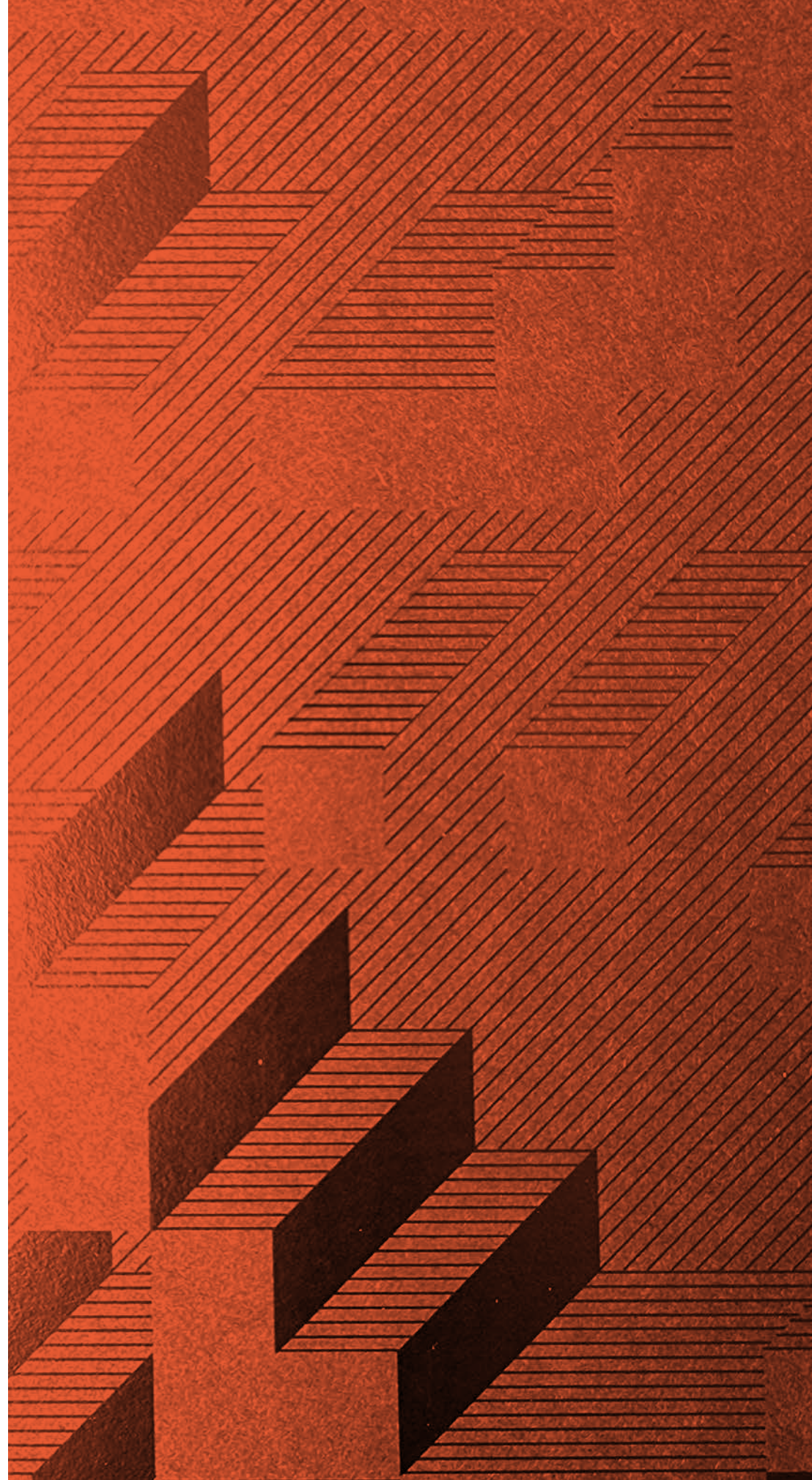
Anna Carreras focuses her work on the use of algorithms to create visuals that depict generic concepts, foster memories, and evoke new discussions. Working from scratch, she codes 'dumb' minimal procedural systems to explore how simple rules can produce complex, unexpected, beautiful results that question our understanding of technology, life, and relationships.

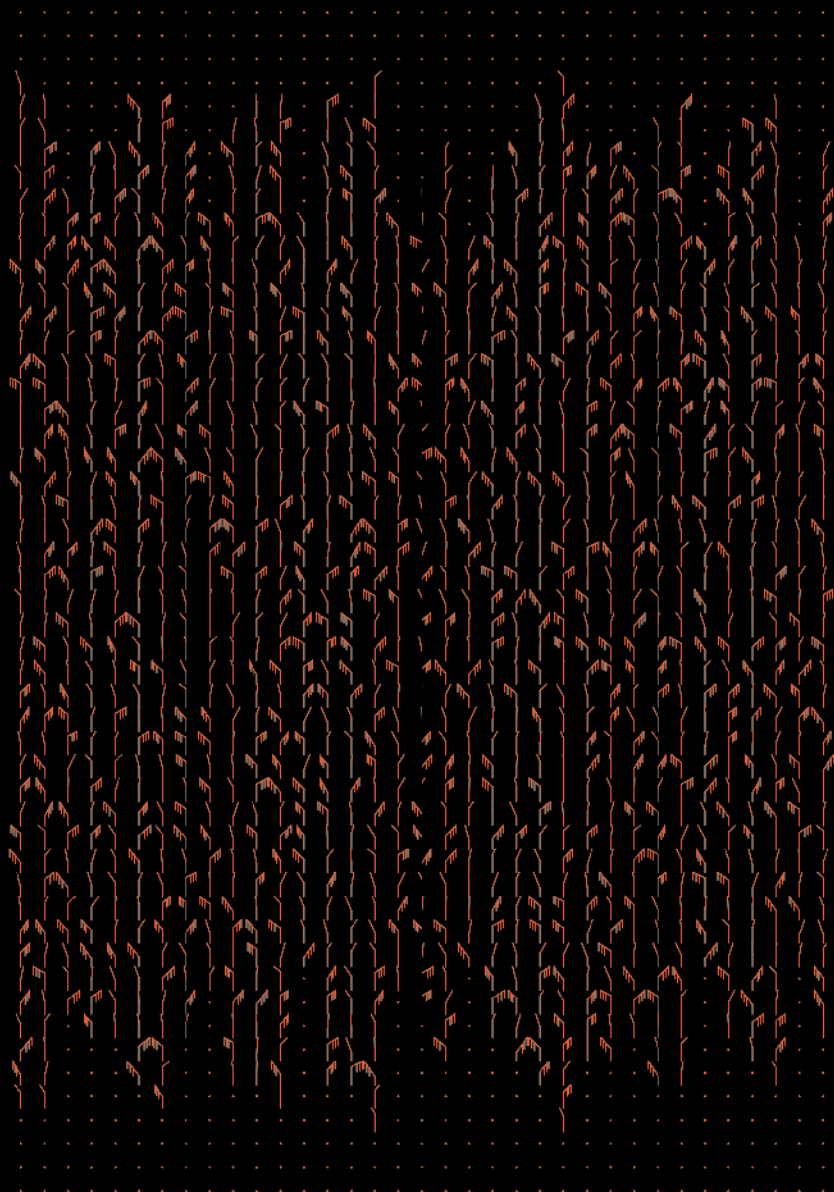
Computer Graphics and Art
Vol 1 n° 2
1976



The Cube Theme and Variation d'Edward Zajec
pàgina 16

Facsímil > Pàgina 4



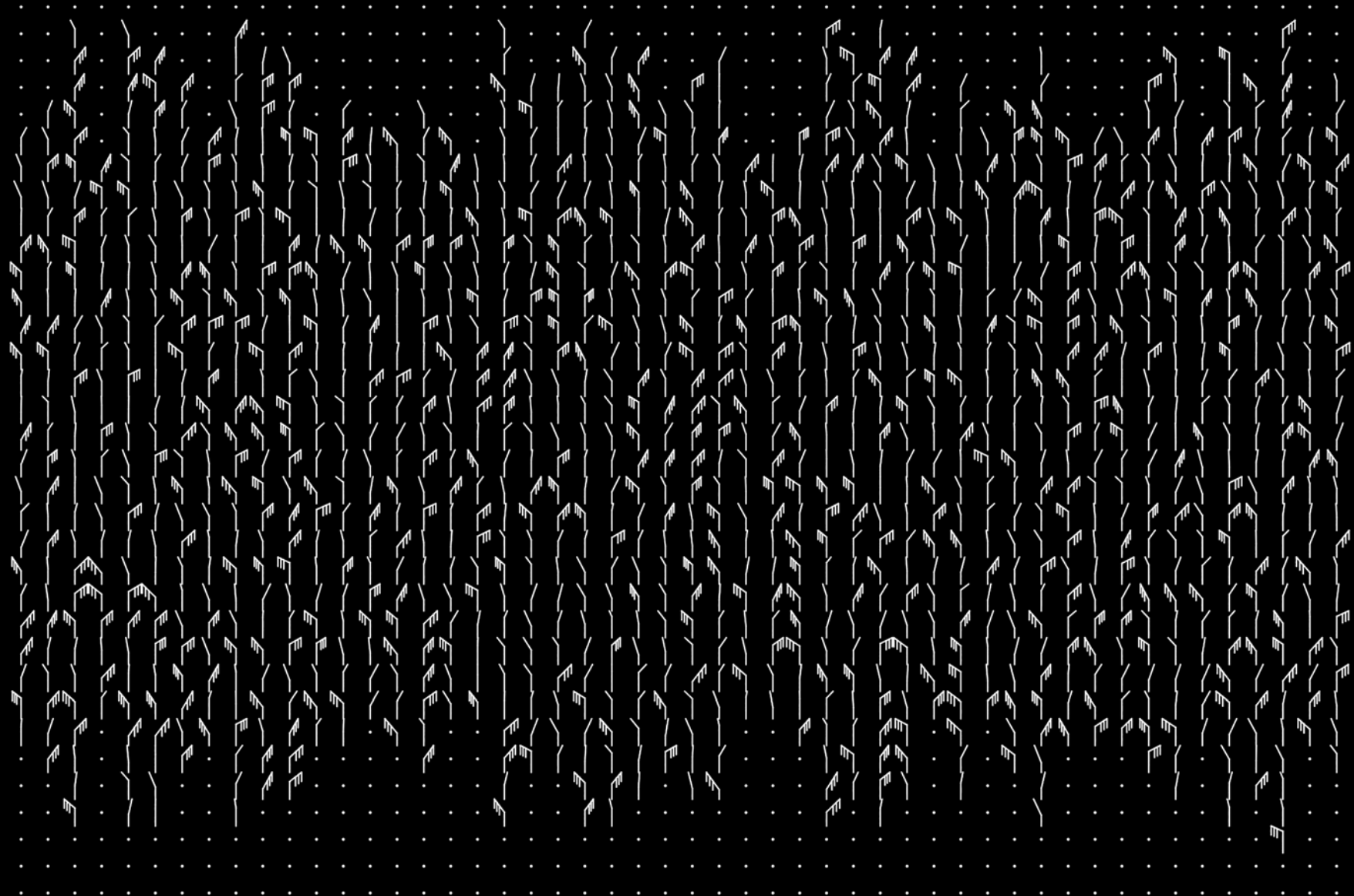


La Milpa

Recordo la meua àvia assenyalant-me la milpa al seu hort, i les grans extensions de blat de moro que vorejaven el camí en cada visita a Actopan, poble de l'estat d'Hidalgo, Mèxic. Aquesta peça és una representació abstracta del glif toponímic d'Actopan (del nàhuatl atoctli pa: sobre la terra humida i fèril). El glif mostra una planta de blat de moro en estat de 'jilote', reconeixible per la seva cabellera llarga, sobre un disc amb punts que representa la terra. En la peça, la repetició generativa d'elements remet a la milpa (del nàhuatl milli pa: sobre la parcel·la sembrada), sistema agrícola mesoamericà de blat de moro, frijol i carabassa. Els mots 'actopan' i 'milpa' comparteixen la partícula 'pan', el locatiu nàhuatl que ho situa tot sobre la terra.

La Milpa

I remember my grandmother pointing out 'la milpa' in her garden, and the vast expanses of corn that lined the road on every visit to Actopan, a town in the state of Hidalgo, Mexico. This piece is an abstract representation of the toponymic glyph for Actopan (from the Nahuatl atoctli pan: "on the moist and fertile earth"). The glyph depicts a corn plant in the jilote stage, recognizable by its long tassel, atop a dotted disc representing the earth. In the piece, the generative repetition of elements refers to the milpa (from the Nahuatl milli pan: "on the sown plot"), a Mesoamerican agricultural system where corn, beans, and squash grow together. "Actopan" and 'milpa' share the particle "pan," the Nahuatl locative that places everything on the earth.



Orígens

Citlali Hernández, Ciutat de Mèxic/Barcelona, 1986, és artista i dissenyadora. Els seus experiments entrellacen les materialitats de l'art de la performance en directe, els cables, els píxels i els circuits, i exploren la relació entre el cos físic i la digitalització a través de robots, instal·lacions i actuacions en xarxa. És professora de disseny i interacció, visualista amb la comunitat Toplap Barcelona i forma part del col·lectiu artístic Axolot.cat.

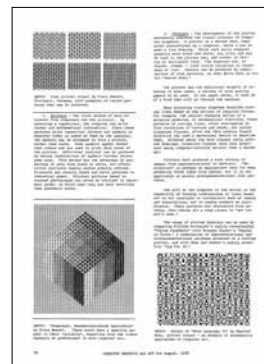
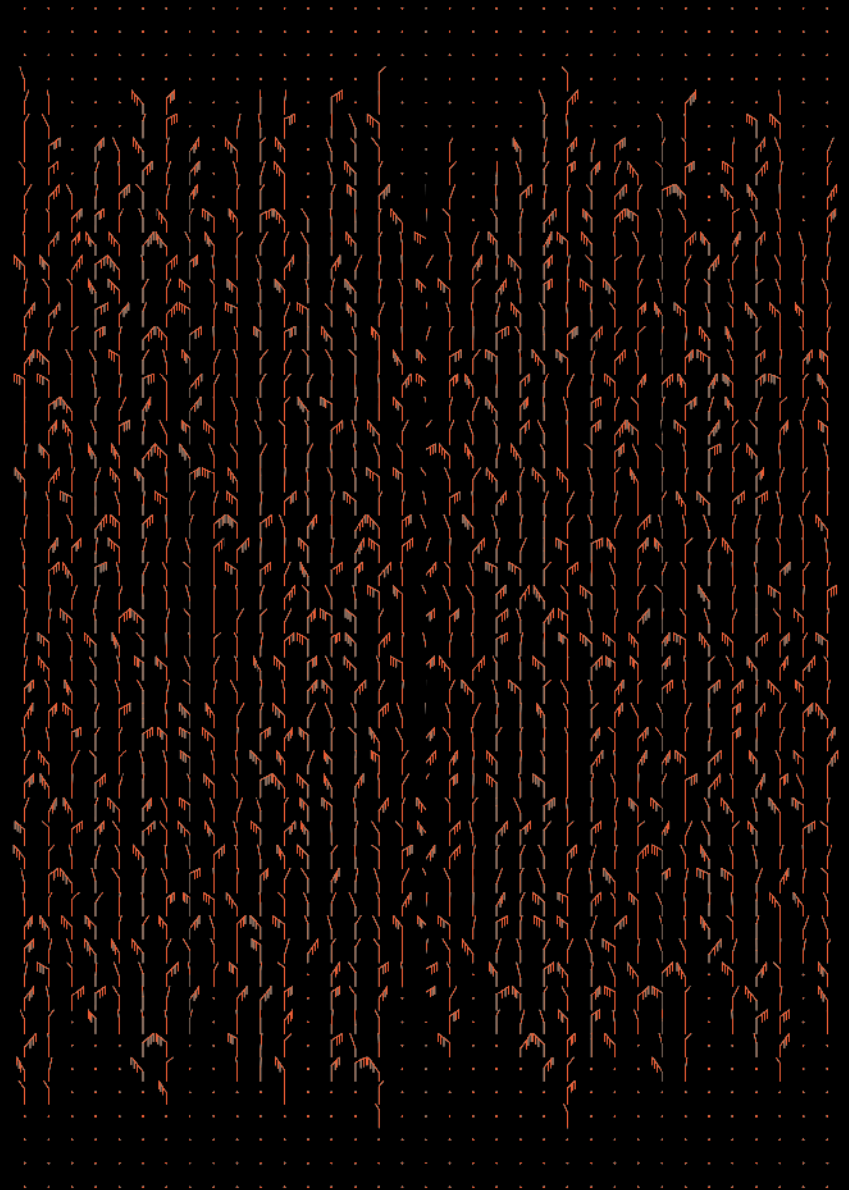
Citlali Hernández (1986, Mexico City/Barcelona) is an artist and designer. Her experiments intertwine the materialities of live performance art, wires, pixels and circuits, and explore the relationship between the physical body and digitality through robots, installations and networked performances.

She is a design and interaction teacher, a visualist with the Toplap Barcelona community and is part of the art collective Axolot.cat.

Computer Graphics and Art
Vol 3 n° 3
1977



Meta Language II de
Manfred Mohr, pàgina 30
Untitled Serigraphs del
Groupe de Belfort
Facsimil > Pàgina 5





Flowr

Flowr és un sèrie generativa infinita que explora la manera com la natura crea formes. Cada peça de la sèrie és una variació del mateix sistema, com passa a la natura, on tot és semblant però mai idèntic.

Està inspirada en l'obra de Gregory Mirow, un dissenyador industrial que feia motius florals amb l'estil folk i geomètric dels anys 70. Aquí les flors i plantes són el resultat d'un conjunt de regles i paràmetres que permeten infinites combinacions. Cada composició incorpora variacions que evocuen el creixement orgànic i imprevisible de la natura.

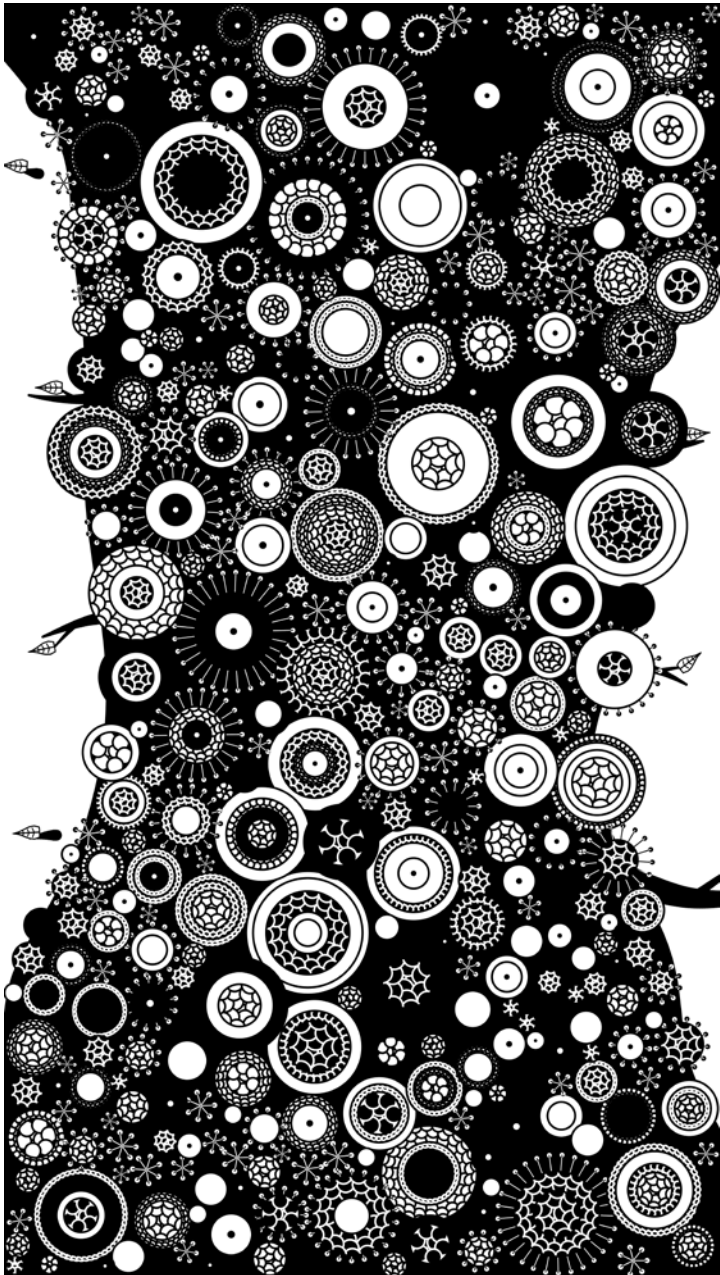
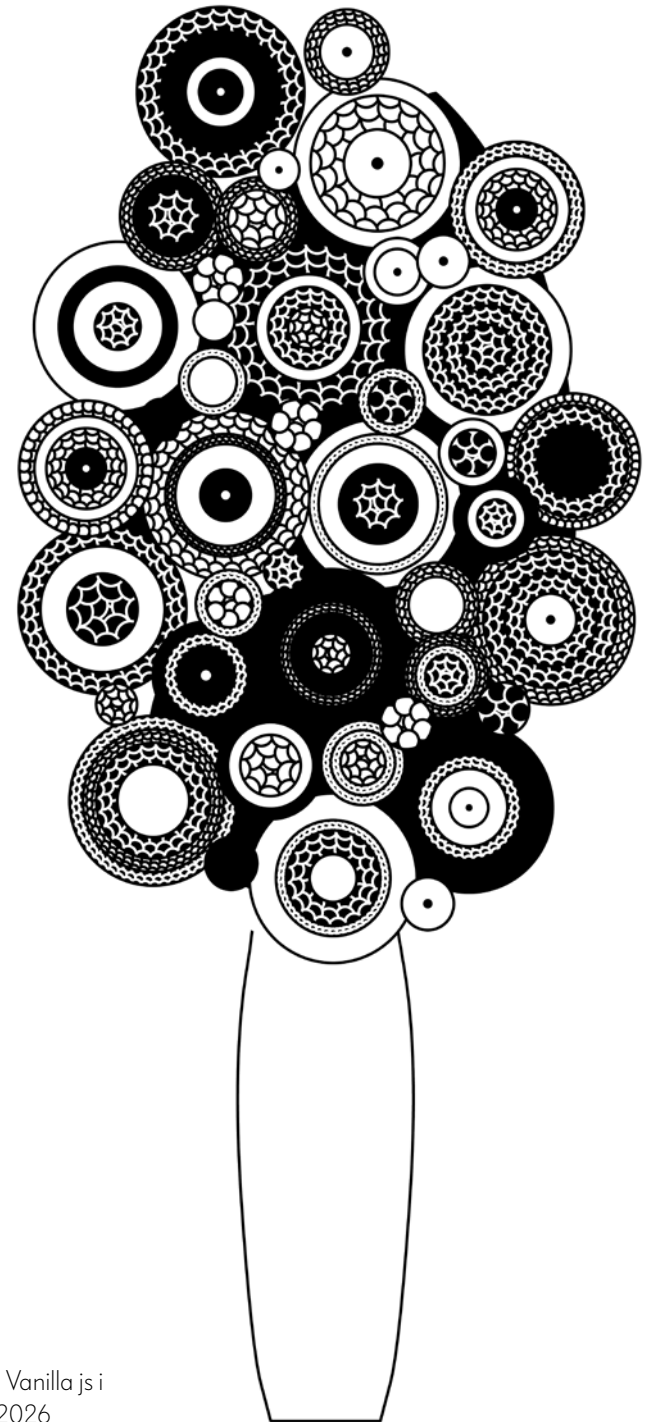
L'algoritme està creat amb vanilla js i canvas 2D.

L'obra física pren forma a través d'impressions seleccionades, produïdes per la comunitat a la web i curades posteriorment per l'autor.

Flowr

Flowr is an infinite generative series that explores how nature creates forms. Each piece in the series is a variation of the same system, as in nature, where everything is similar but never identical. It is inspired by the work of Gregory

Mirow, an industrial designer who created floral motifs in the folk and geometric style of the 1970s. Here, flowers and plants are the result of a set of rules and parameters that allow for infinite combinations. Each composition incorporates variations that evoke the organic and unpredictable growth of nature. The algorithm is built using vanilla JavaScript and the Canvas 2D API. The physical work takes shape through selected prints, produced by the community on the web and later curated by the author.



Flour
Impressions. Vanilla js i
canvas 2D, 2026

Orígens

Daniel Julià, desenvolupador d'aplicacions web, docent i artista generatiu a temps parcial resident a Badalona. Treballa amb algorismes inspirat per la natura, creant sistemes generatius on les formes emergeixen a partir de regles i paràmetres que generen variacions imprevisibles que, a vegades, poden produir bellesa a través de la iteració, l'ús de paràmetres i l'atzar.

Daniel Julià, web application developer, professor and part-time generative artist based in Badalona. He works with nature-inspired algorithms, creating generative systems in which forms emerge from rules and parameters, producing unpredictable variations that can sometimes give rise to beauty through iteration, the use of parameters, and randomness.

Computer Graphics and Art
Vol 2 nº 3
1977



Floral cluster de Gregory
Mirow, pàgina 25
Facsimil > Pàgina 6



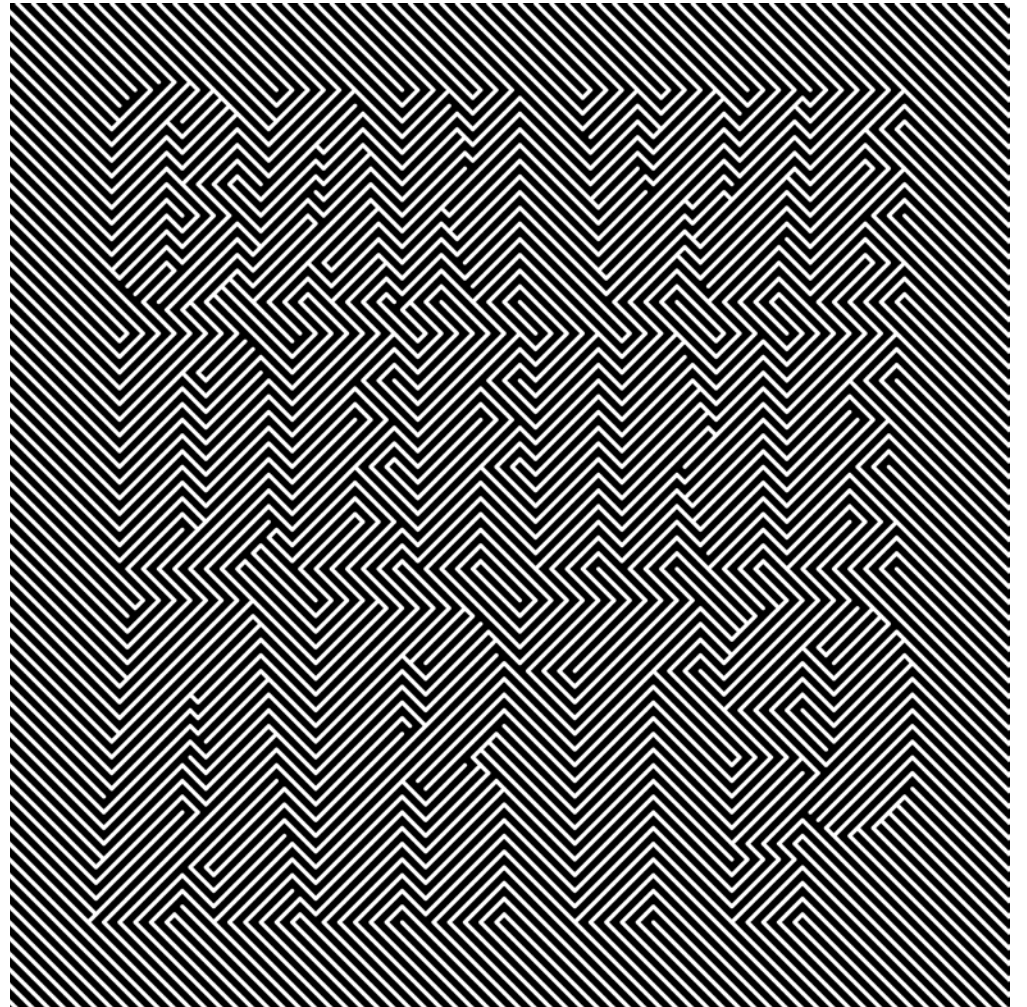
Can We Define Art?

En l'editorial de *Computer Graphics and Art*, Vol. 1 Núm. 2. de 1976, l'editora Grace C. Hertlein es qüestiona per l'estat de l'art del que ella anomena 'computer art'. Avui al 2026, 50 anys més tard i amb l'evolució de tot alló digital en tots els aspectes de la nostra civilització, aquella reflexió de l'editora em sembla molt reveladora per contextualitzar, entendre i definir el que avui possiblement anomenarem 'art digital' envers el 'computer art' del 76. A partir d'aquesta reflexió l'obra revisa la pregunta que tanca l'editorial 'Can we define art?' amb una proposta d'op-art generativa, propera a la il·lusió òptica. L'algoritme darrera la creació és un binaritzador (blanc / negre) que mitjançant una estructura geomètrica formada únicament per línies diagonals genera una imatge agressiva per al sistema perceptiu humà. La percepció de l'obra canvia segons la distància i el sistema perceptiu de cada persona, una metàfora gràfica sobre la pregunta de l'editora.

Can We Define Art?

In the editorial of *Computer Graphics and Art* Vol. 1 no. 2, editor Grace C. Hertlein reflects on the state of the art of what she calls "computer art." Today, in 2026—50 years later—and with the evolution of everything digital across all aspects of life, that reflection by the editor seems very relevant for contextualizing and defining what we might now call "Digital Art" in contrast to the "Computer Art" of 1976. Based on this reflection, the work revisits the question that closes the editorial—"Can we define art?"—through a proposal of optical art, close to optical illusion. The algorithm behind the creation is a binarizer (black/white) using a geometric structure made exclusively of diagonal lines, generating an image that is aggressive for the human perceptual system. The perception of the work changes depending on viewing distance and each person's perceptual system, serving as a graphic metaphor for the original text.

Can We Define Art?
Tall làser sobre metraquilat
negre i caixa de llum,
2026



Orígens

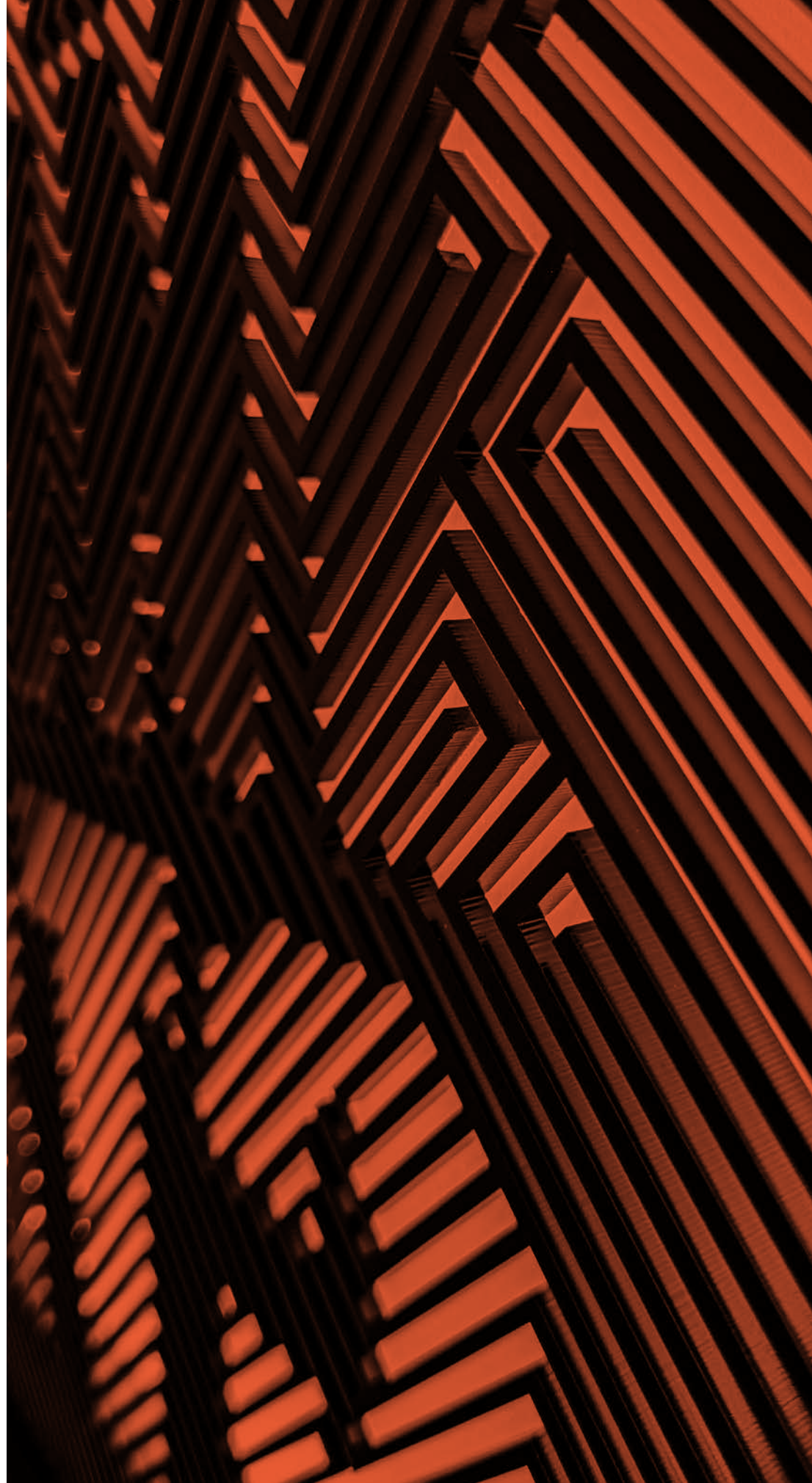
Eloi Maduell, 1975, és artista audiovisual i cofundador de Playmodes. Format com a enginyer informàtic, des de fa més de 25 anys que experimenta la creació digital en un ampli espectre de formats.

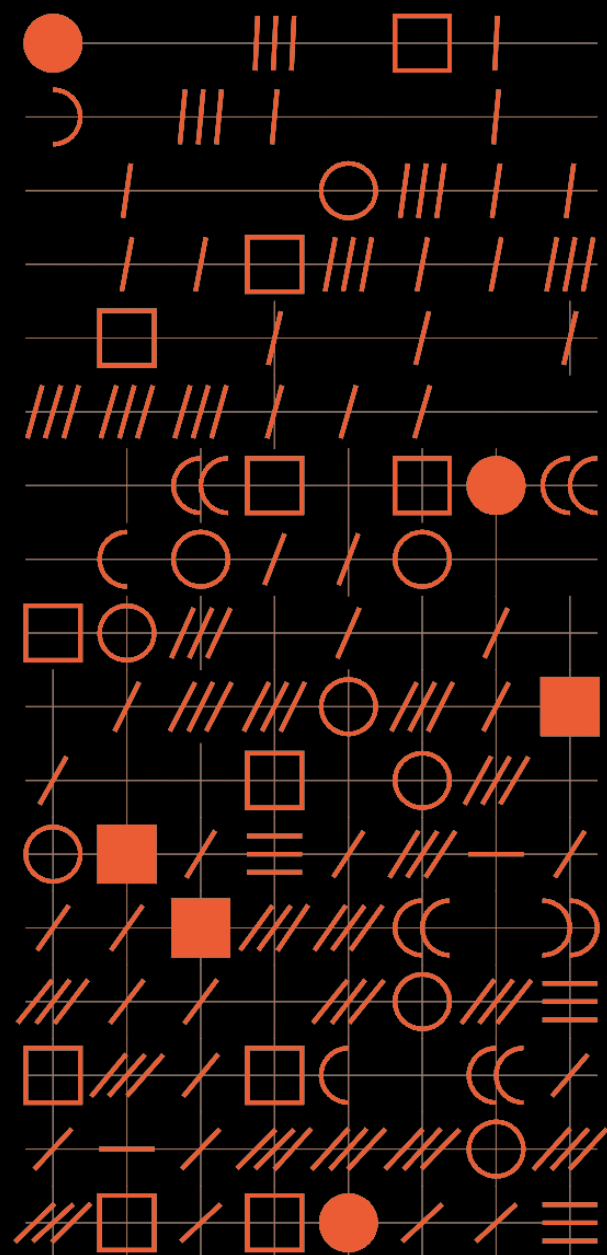
Eloi Maduell (1975) is an audiovisual artist and co-founder of Playmodes. Trained as a computer engineer, he has been experimenting with digital creation across a wide range of formats for more than 25 years.

Computer Graphics and Art
Vol 1 n° 2
1976



Editorial de Grace
C. Hertlein, pàgina 4
Facsimil > Pàgina 7



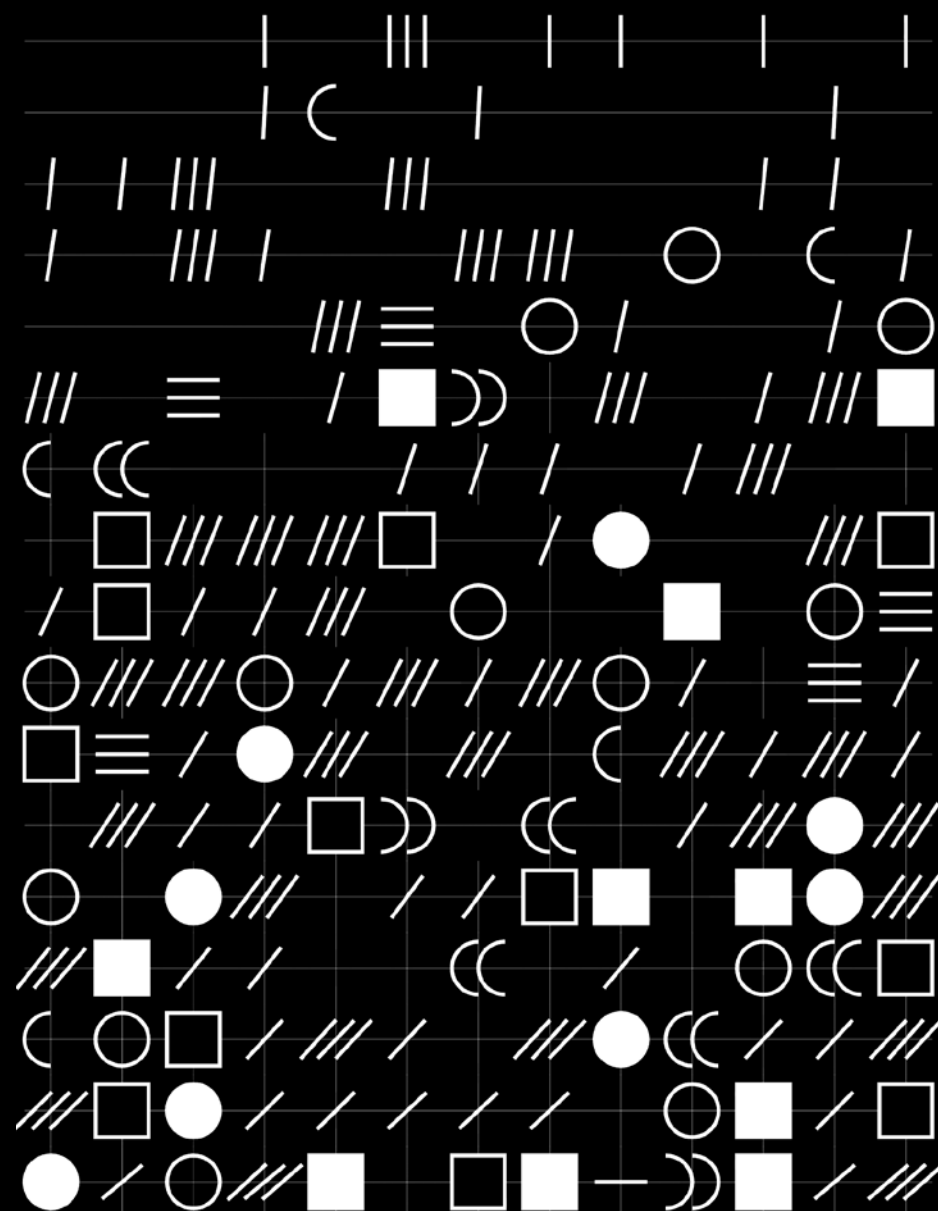


Tramagrama

La combinació de repetició i variació de signes pot constituir un vocabulari quan s'articula com a sistema sobre una retícula. Cada element esdevé una unitat simbòlica i el conjunt es desplega com una estructura oberta entre ordre i desviació. Aquest treball es basa en l'articulació d'estructura, repetició, variació i desviació, i dialoga amb els sistemes visuals d'Aaron Marcus i les experimentacions de Vera Molnár sobre variació sistemàtica i ruptura de la regularitat, presents a *Computer Graphics and Art*, Vol. 3 Núm. 2.. A nivell formal, la peça desplega una variació progressiva entre lleugeresa i densitat, i entre simplicitat i complexitat. Amb un inici lleuger i contingut, el vocabulari guanya pes, intensitat i diversitat, generant una tensió que activa la imatge i transforma la percepció del conjunt.

Tramagrama

The combination of repetition and variation of signs can constitute a vocabulary when organized as a system on a grid. Each element becomes a symbolic unit, and the whole unfolds as an open structure between order and deviation. This approach brings together structure, repetition, variation, and deviation, and engages with the visual systems of Aaron Marcus and the experiments of Vera Molnár on systematic variation and the disruption of regularity, as featured in *Computer Graphics and Art* (May 1978). Formally, the work unfolds a progressive variation between lightness and density, and between simplicity and complexity. Starting from a light and restrained state, the vocabulary gains weight, intensity, and diversity, generating a tension that activates the image and transforms the perception of the whole.

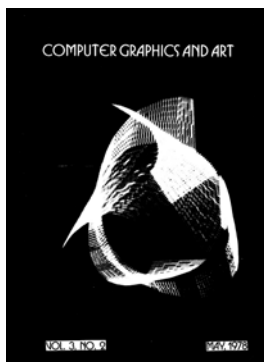


Orígens

Enric Mor, dissenyador d'interacció, live coder, investigador i educador. Explora la intersecció entre tecnologia i disseny, i el seu impacte en la manera de veure, pensar i actuar de les persones.

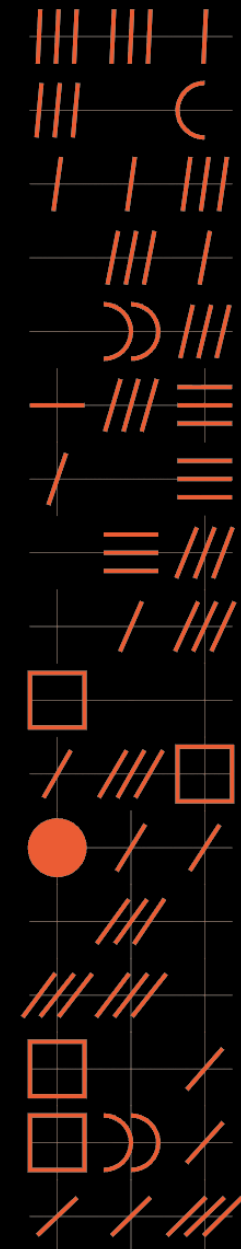
Enric Mor, interaction designer, live coder, researcher, and educator. Explores the intersection of technology and design, and its impact on how people see, think, and act.

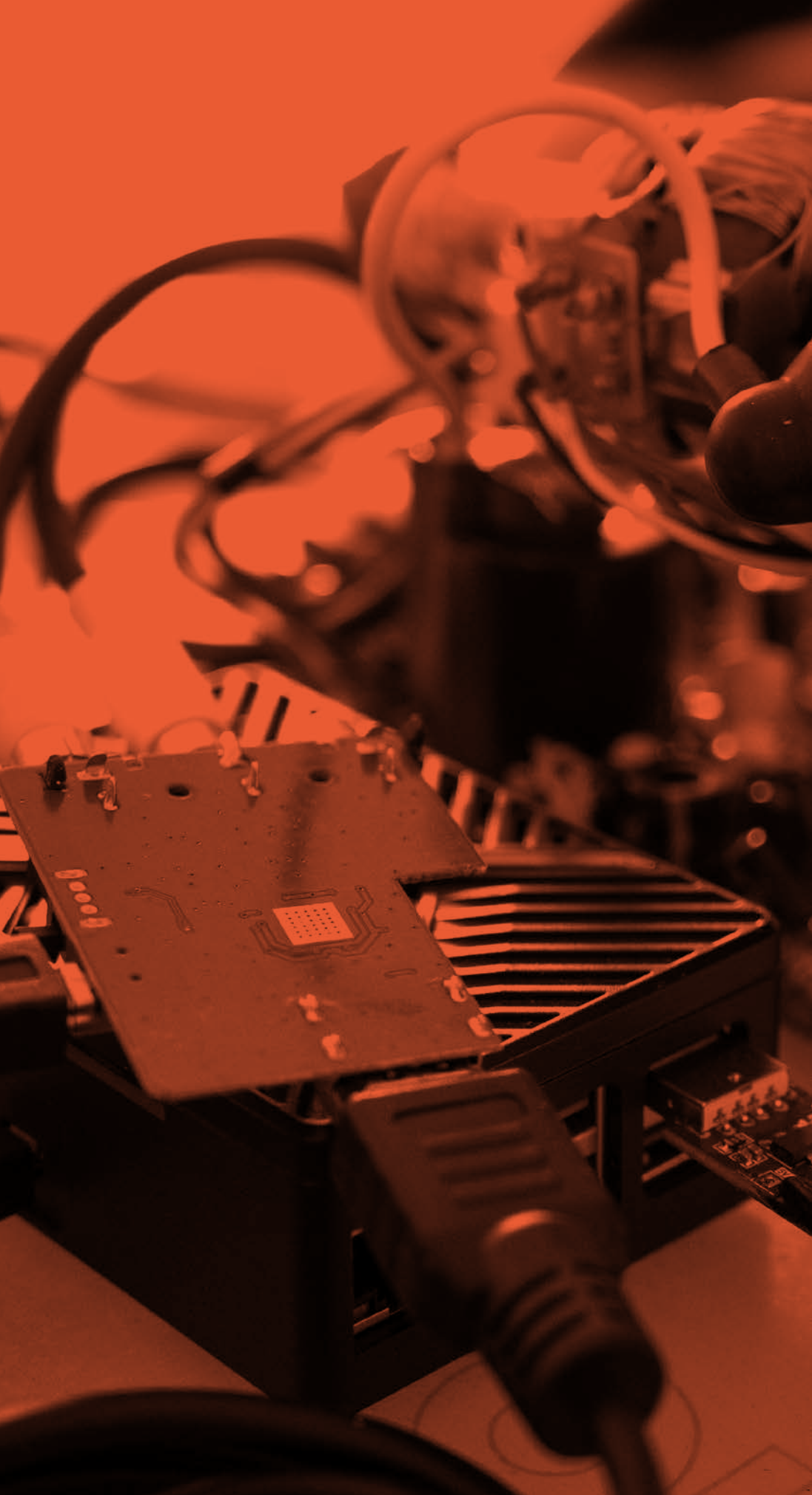
Computer Graphics and Art
Vol 3 n° 2
1978



Hieroglyphs de Aaron
Marcus i *Inimaginable*
images de Vera Molnár,
pagines 16 i 31

Facsimil > Pàgina 8, 9





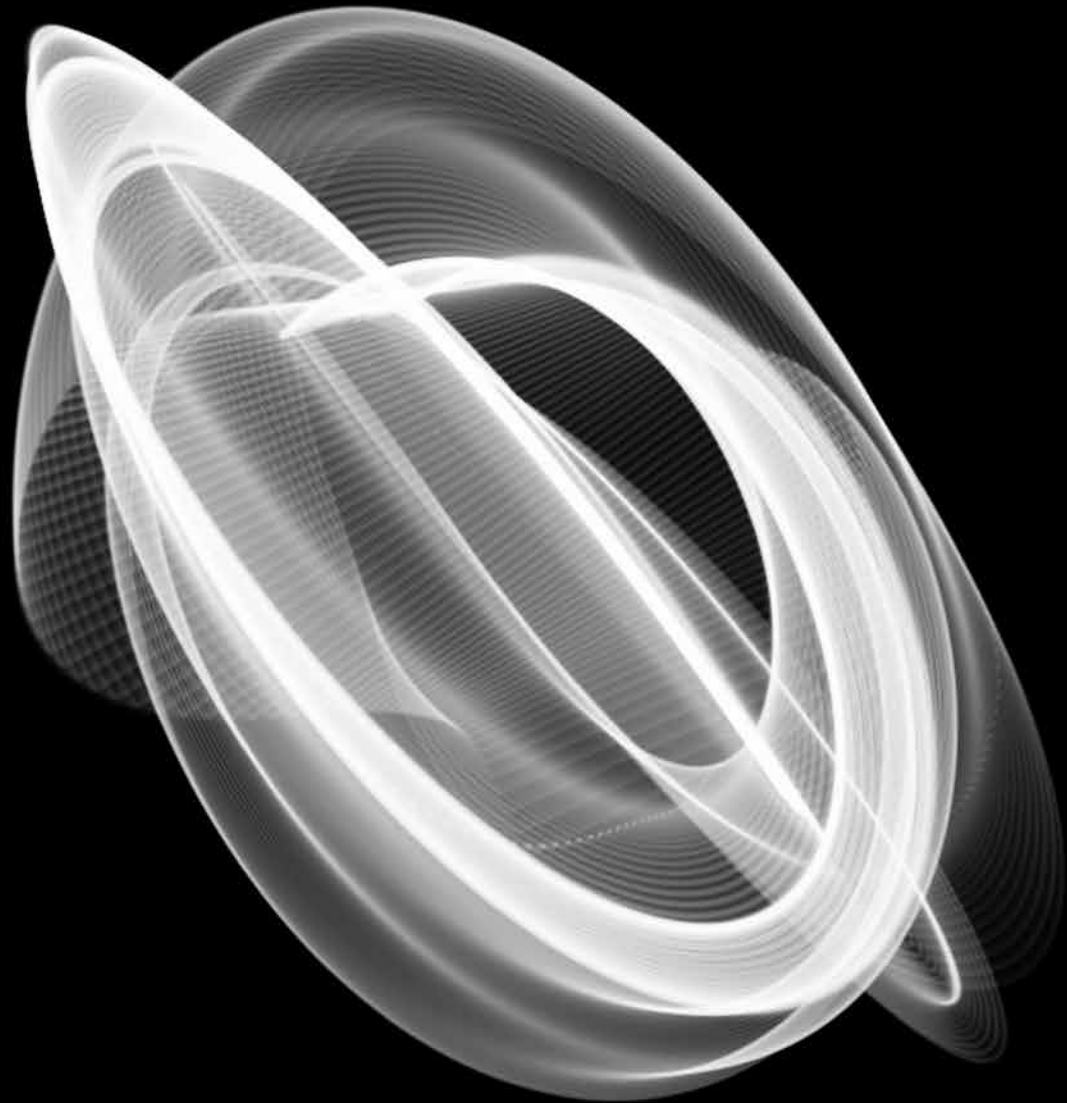
Gerard Valls

Resonance

Resonance reformula l'obra *Oscillons* de Ben F. Laposky en un context contemporani mitjançant un sistema de radar que capta la distància i el desplaçament de les persones i les tradueix en comportaments digitals. Així, reprèn la construcció de formes a partir de senyals i estableix un pont entre la pràctica analògica i les possibilitats actuals. Les persones visitants generen cada peça amb el seu cos en temps real, i la seva presència en l'espai defineix la identitat de cada imatge, convertint-la en una forma pròpia.

Resonance

Resonance reinterprets Ben F. Laposky's *Oscillons* in a contemporary context through a radar system that captures people's distance and displacement and translates them into digital behaviours. In doing so, it resumes the construction of forms from signals and establishes a bridge between analogue practice and current possibilities. Visitors generate each piece with their bodies in real time, and their presence in the space defines the identity of each image, turning it into a form of its own.



Resonance

Modificació d'ones en temps
real mitjançant radar mil·limètric
generades amb Raspberry Pi 5.
Visualització en monitor i impressió
en tiquet tèrmic, 2026

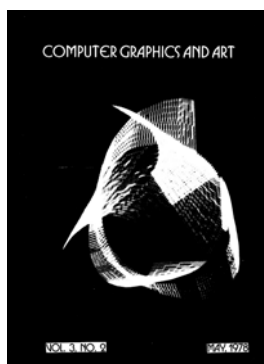
Orígens

Gerard Valls, dissenyador i artista audiovisual que experimenta amb experiències híbrides en la intersecció dels mons digital i físic. Partint de la ciència, tecnologia i societat, explora les fronteres borroses entre aquests universos mitjançant visuals, materials, llum i so generant atmosferes evolutives que es transformen a mesura que s'acumulen les interaccions dels visitants i el pas del temps, generant experiències úniques que generen reflexió i debat de manera interactiva i immersiva.

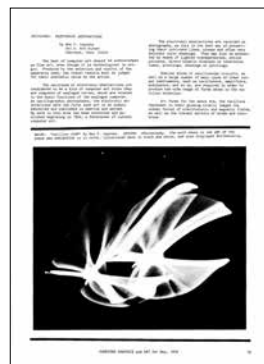
Gerard Valls, designer and audiovisual artist who experiments with hybrid experiences at the intersection of the digital and physical worlds.

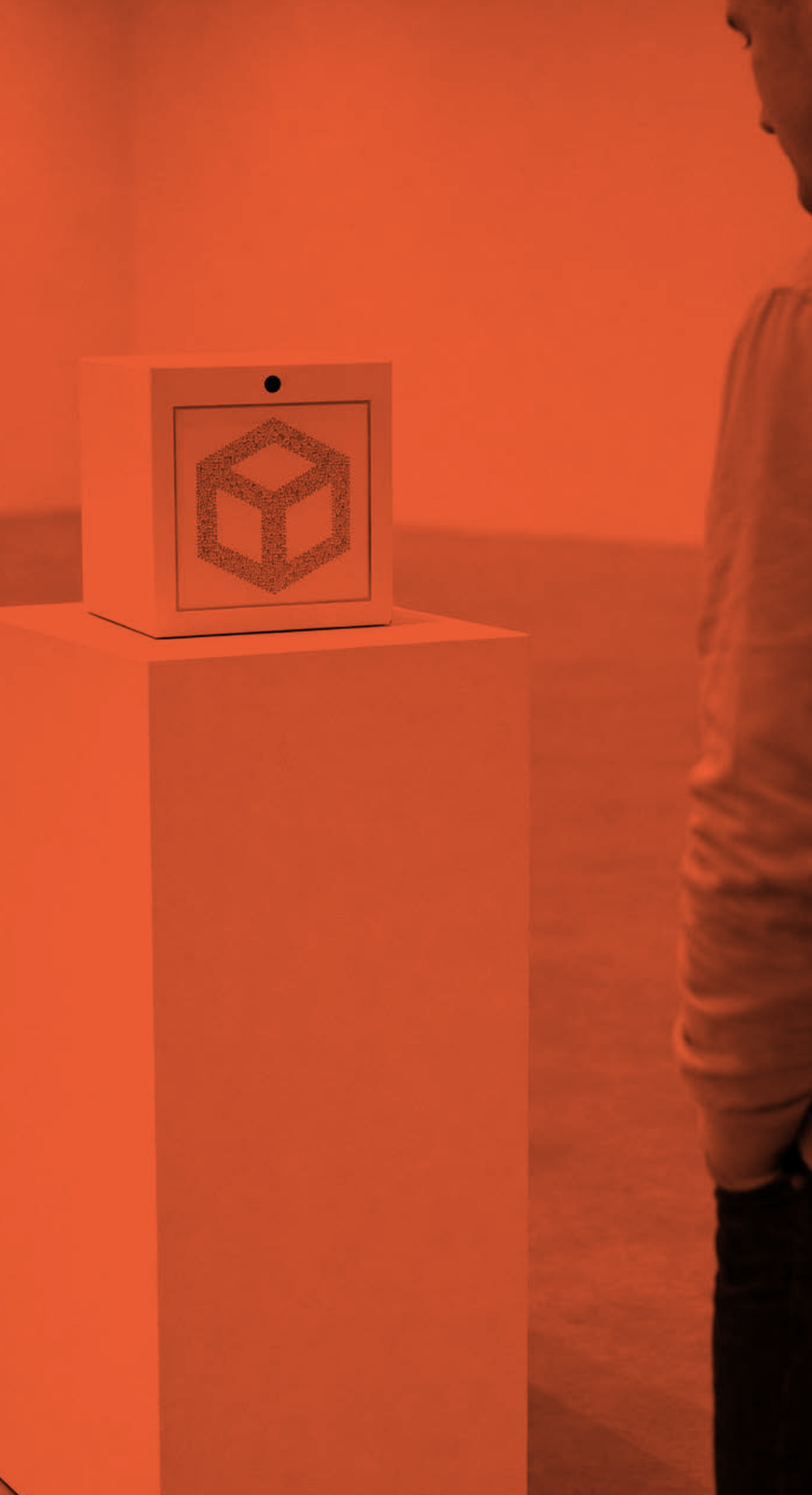
Drawing from science and technology, he explores the blurred boundaries between these two universes through visuals, materials, light, and sound, generating evolving atmospheres that transform as visitor interactions and the passage of time accumulate. This generates unique experiences that generate reflection and debate in an interactive and immersive way.

Computer Graphics and Art
Vol 3 n° 2
1978



Oscillon 1049 de Ben F.
Laposky, pàgina 19
Facsimil > Pàgina 10





Harto

CUBIC³

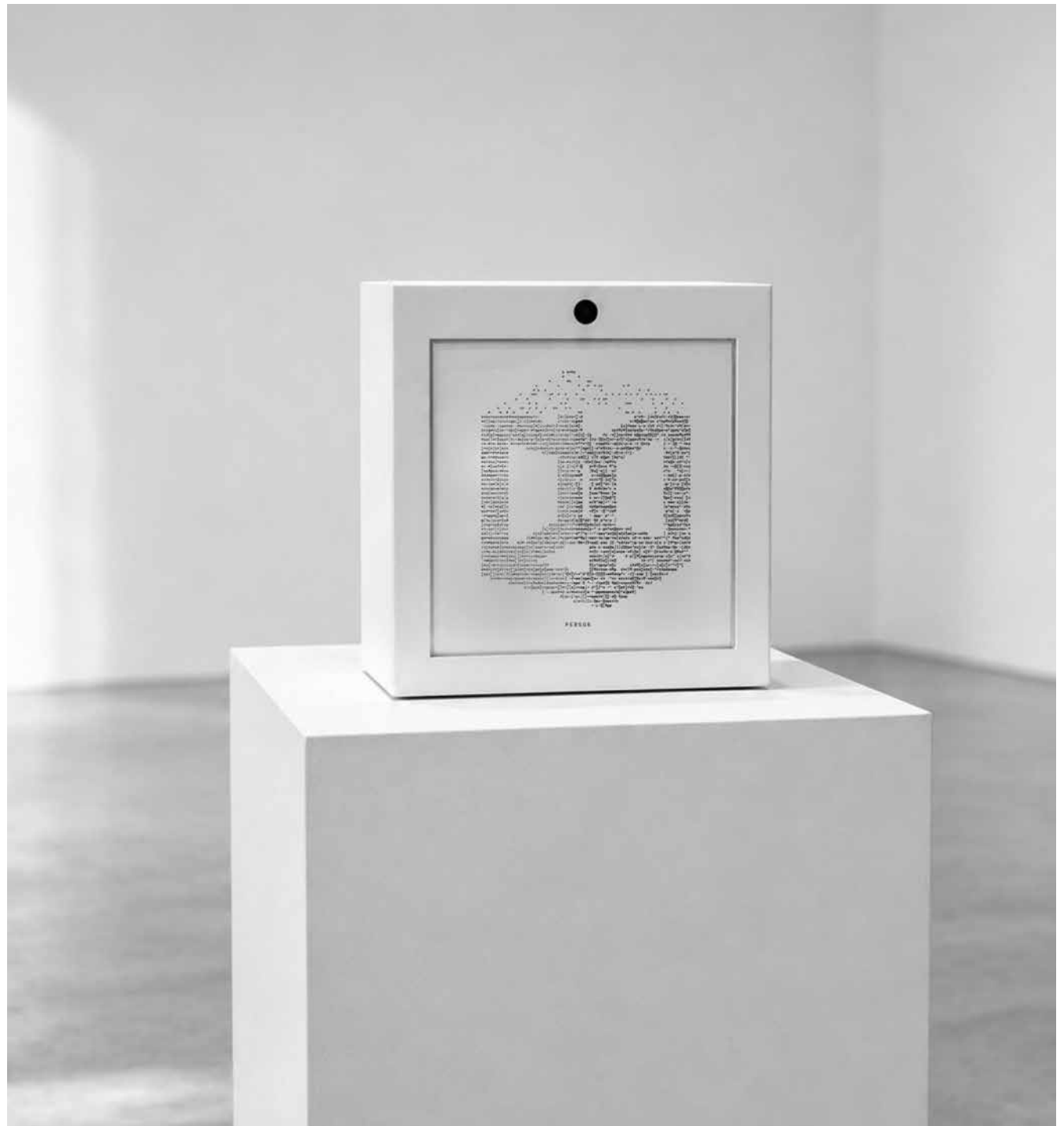
CUBIC³ parteix de *Kubus-Serie* de Klaus Basset, publicada a *Computer Graphics and Art* Vol. 1 Núm.

2. de 1976, i trasllada el seu vocabulari de retícula, cub isomètric i densitat de punts a un sistema generatiu contemporani. En lloc de reproduir la imatge històrica, l'obra imagina què passaria si aquella lògica de permutació fos activada per un petit model d'intel·ligència artificial. Cada cel·la del grid pren una decisió: mida, desplaçament, densitat i ombra.

El resultat és una superfície de cubs que sembla calculada, però també dubitativa, com si la màquina estigués aprenent a mirar. *CUBIC³* manté el blanc, el negre i el rastre mecànic del plotter, però introdueix una lectura nova: el sistema ja no només executa, interpreta.

CUBIC³

CUBIC³ starts from Klaus Basset's *Kubus-Serie*, published in *Computer Graphics and Art* in May 1976, and carries its vocabulary of grids, isometric cubes and dot-based density into a contemporary generative system. Rather than reproducing the historical image, the work asks what might happen if that logic of permutation were activated by a small artificial intelligence model. Each cell in the grid makes a decision: scale, displacement, density and shade. The result is a surface of cubes that feels calculated, but also hesitant, as if the machine is learning how to see. *CUBIC³* preserves the black-and-white language and mechanical trace of the plotter, while introducing a different reading: the system no longer only executes, it interprets.



CUBIC³

Imatge original generativa,
impressió 3D, Arduino i pantalla
integrada, 2026

Orígens

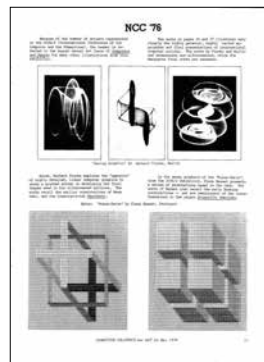
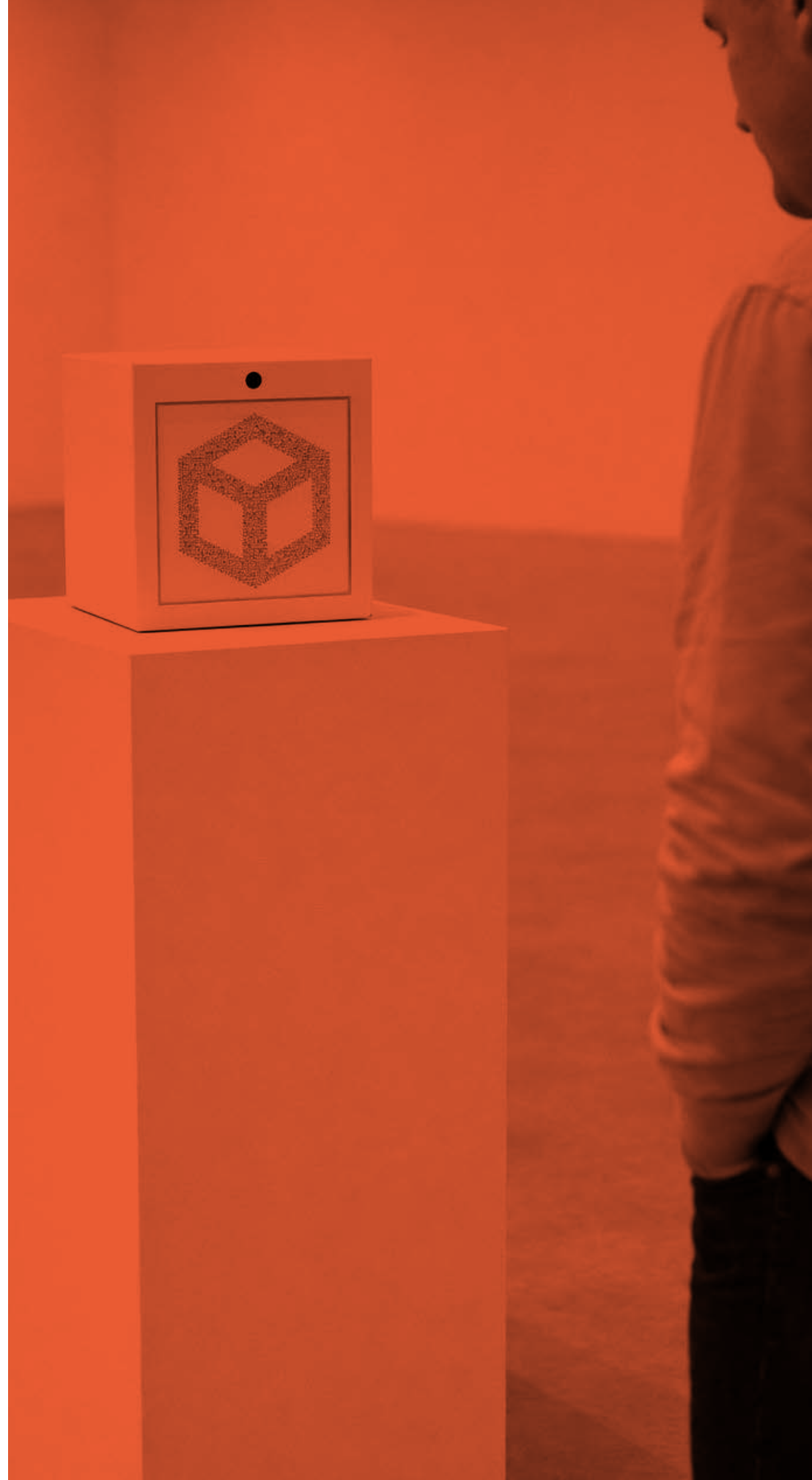
Harto és l'estudi artístic d'Arturo Fernández, Barcelona, 1993. Treballa amb sistemes generatius, IA, plotters i interfícies digitals per explorar la tensió entre càlcul, cultura visual i autonomia.

Harto is the artistic studio of Arturo Fernández, Barcelona, 1993. He works with generative systems, AI, plotters and digital interfaces to explore tension between computation, visual culture and autonomy.

Computer Graphics and Art
Vol 1 n° 2
1976



Kubus-Serie de Klaus
Basset, pàgina 27
Facsimil > Pàgina 11



Palimpsest

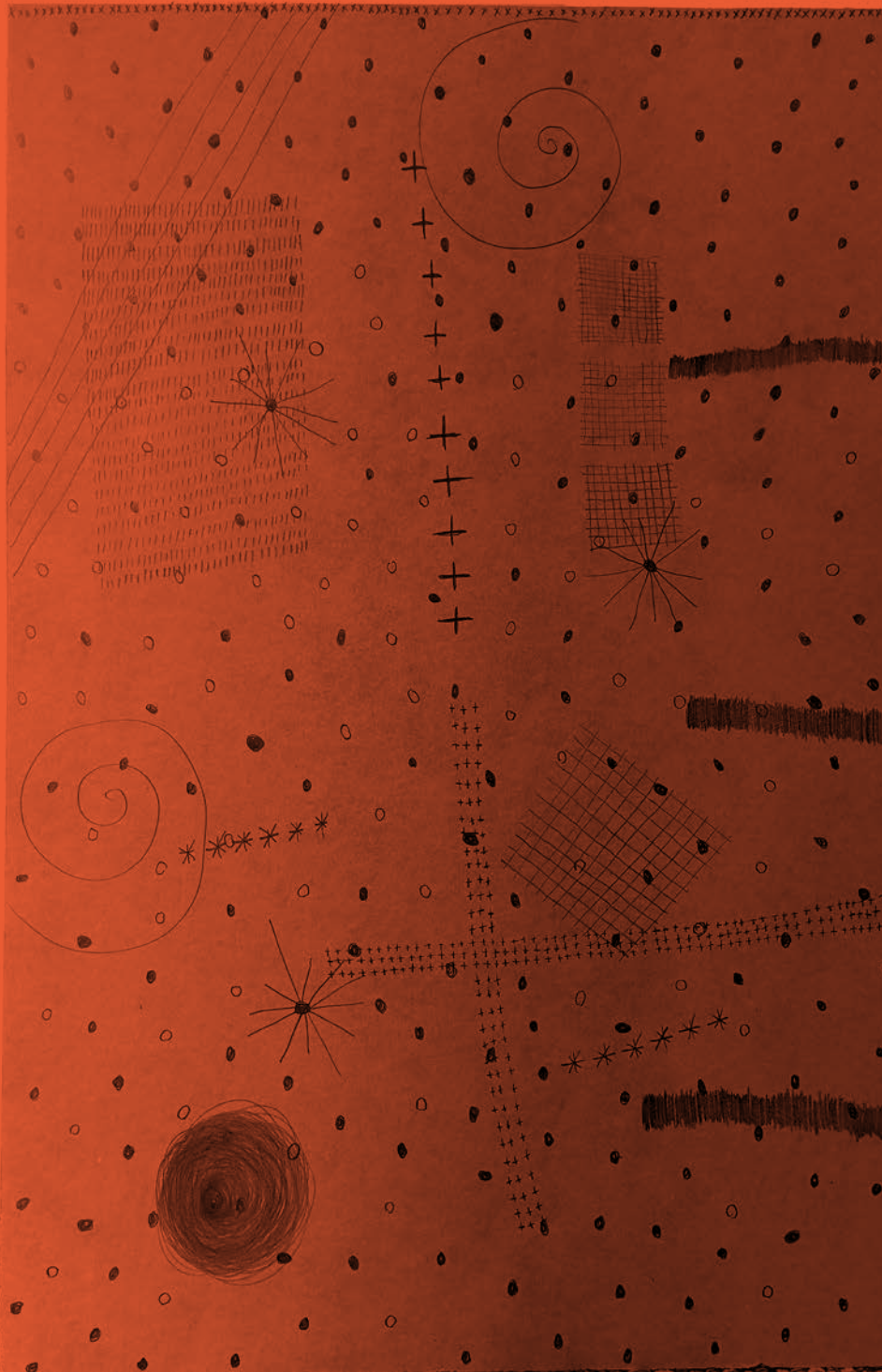
Palimpsest s'inspira en els *Wall Drawings* de Sol Lewitt, específicament els que va pensar amb llapis. A diferència del control que Sol Lewitt buscava en les seves peces, treballant amb gent de confiança tot buscant una emergència controlada, i un resultat depurat i esperat, *Palimpsest* busca la superposició de traços i una entropia caòtica. A mode de *readymade*, l'ús de llapis de fuster, en lloc de grafit artístic, i d'una planxa de guix, en comptes d'una paret d'un museu o d'una làmina de paper de dibuix, elimina qualsevol pretensió de delicadesa, emfasitzant que el motor de l'obra és la instrucció i no l'habilitat del dibuixant.

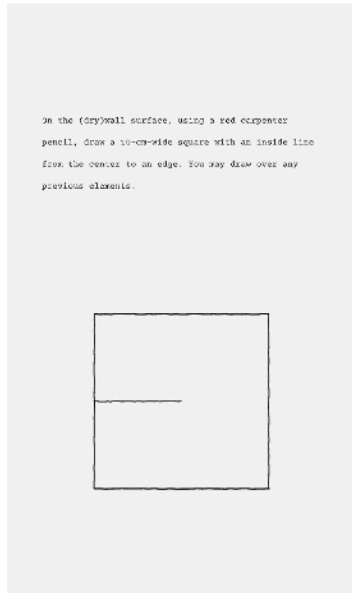
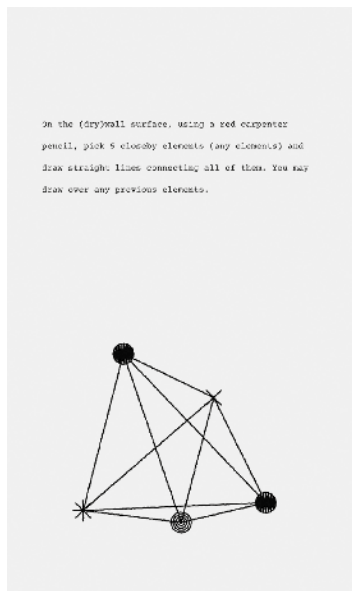
Palimpsest explora la superposició temporal; les intervencions col·lectives desgasten la claredat de cada pauta individual fins a fer-la desaparèixer.

Palimpsest

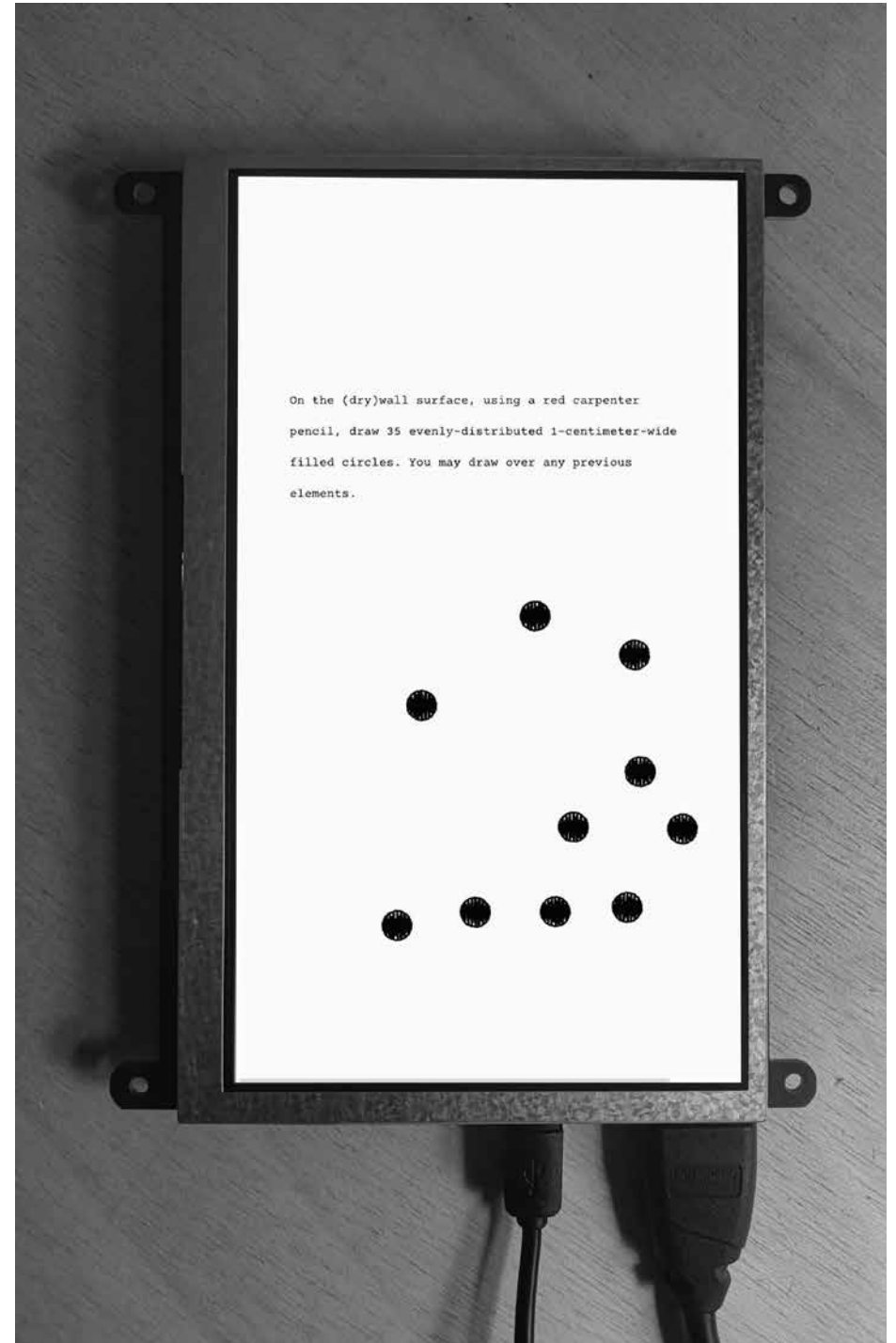
Palimpsest is inspired by Sol LeWitt's *Wall Drawings*, specifically those executed in pencil. Unlike the control LeWitt sought, working with trusted assistants to achieve a controlled emergence and a refined, predictable result, *Palimpsest* pursues the layering of strokes and chaotic entropy. Adopting a readymade approach, the piece uses carpenter's pencils instead of artistic graphite and drywall instead of a museum wall or drawing paper, stripping away any pretension of delicacy. This emphasizes that the engine of the work is the instruction itself, rather than the skill of the draftsman.

Palimpsest explores temporal layering: collective interventions wear down the clarity of each individual pattern until it eventually disappears.





Palimpsest
Llapis de fuster sobre planxa
de guix, 2026

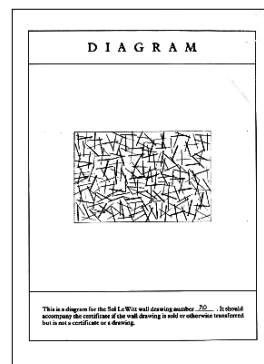


Orígens

Heeey es un artista generatiu de Barcelona.
Escriu algoritmes per crear sistemes minimalistes
que manifesten conceptes i visuals a través del
color, la forma i les escultures participatives
fetes amb materials de construcció.

Heeey is a generative artist from Barcelona.
He writes algorithms to create minimal art
systems that manifest concepts and visuals
through color, form, and participatory
sculptures made with construction materials.

Wall Drawings
de Sol Lewit, 1971



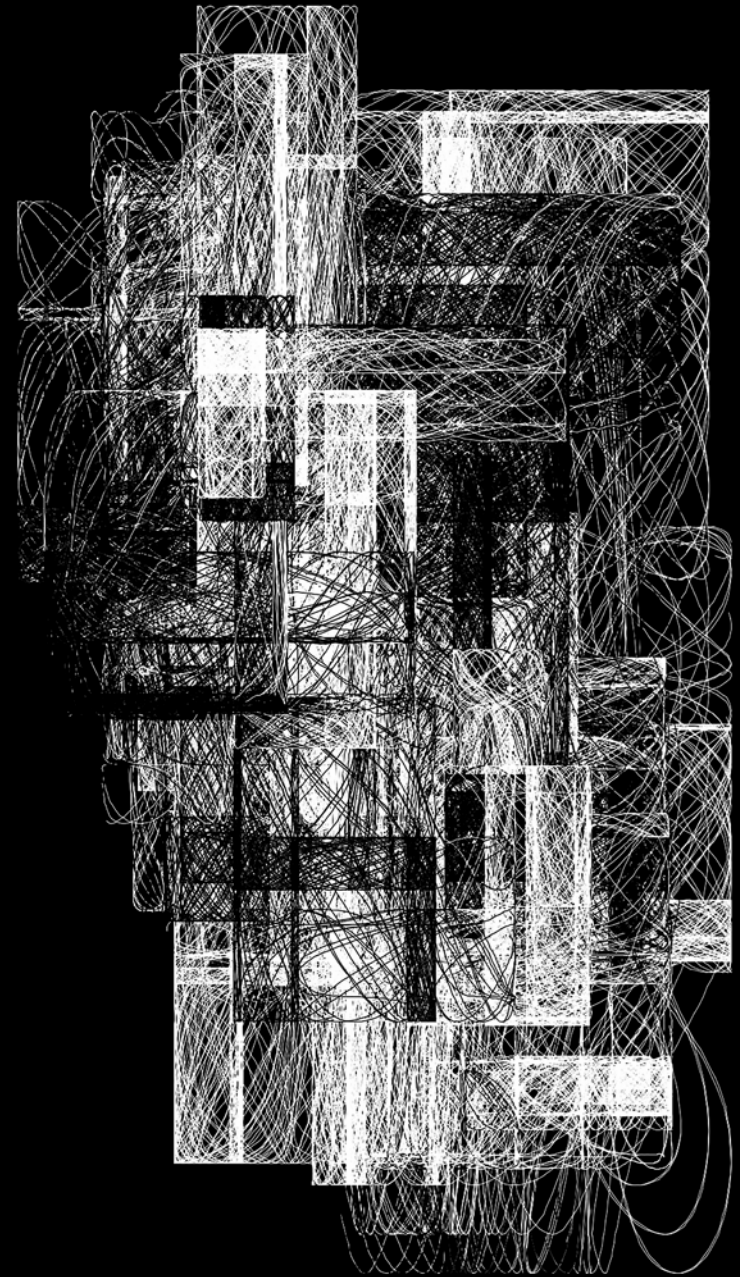
Diàleg cromàtic

Diàleg cromàtic és un esforç absurd i infinit de dibuix. L'algorisme genera traços que s'agrupen i salten d'un lloc a l'altre, ara blancs, ara negres, de manera que s'esborren i es sobreposen els uns als altres constantment. El dibuix mai és el mateix, però tampoc té cap final. La peça s'inspira en l'obra *Simulated Color Mosaic*, de Hiroshi Kawano, on l'autor vol mostrar la capacitat de l'algorisme de crear lliurement. Es tracta d'això: deixar fer a l'ordinador per tal que aquest creï les seves pròpies imatges. A més, per lligar ambdues creacions i homenatjar l'any de creació de la primera, *Diàleg cromàtic* es va posar en marxa durant 1976 segons, generant una imatge fixa cada 1976 fotogrames. La imatge que presentem aquí és resultat de la tria d'una d'aquestes 60 imatges.

Diàleg cromàtic

Diàleg cromàtic is an infinite yet absurd drawing effort. The algorithm generates traces that group together and jump from one place to another, now white, now black, constantly erasing and overlapping one another. The drawing is never the same, nor does it ever end. This work is inspired by Hiroshi Kawano's *Simulated Color Mosaic*, in which the author shows the algorithm's capacity to create freely. It's about letting the computer create its own images on its own terms. To link both works and pay homage to the year the first was created, *Diàleg cromàtic* was set in motion for 1976 seconds, generating a still image every 1976 frames. The image shown here was chosen from among these 60 images.





Orígens

Joan Soler-Adillon es artista i professor i investigador a la UOC. Ha treballat en diversos projectes d'art digital i comunicació interactiva, amb la programació creativa com un dels eixos principals d'experimentació.

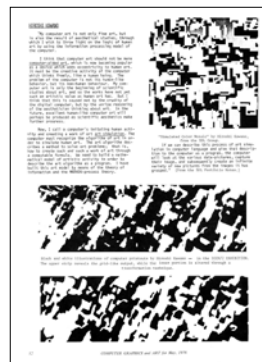
Joan Soler-Adillon is an artist and researcher at UOC (Catalonia). He has worked in several digital art and interactive communication projects, with creative programming as one of the main tools for experimentation.

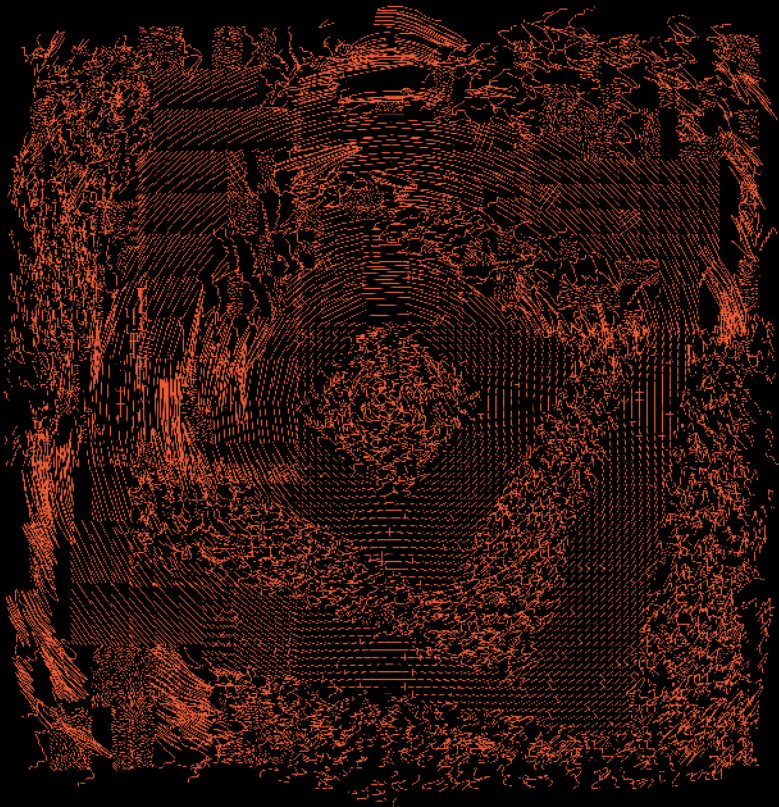
Computer Graphics and Art
Vol 1 n° 2
1976



Simulated Color Mosaic
de Hiroshi Kawano,
pàgina 12

Facsimil > Pàgina 12





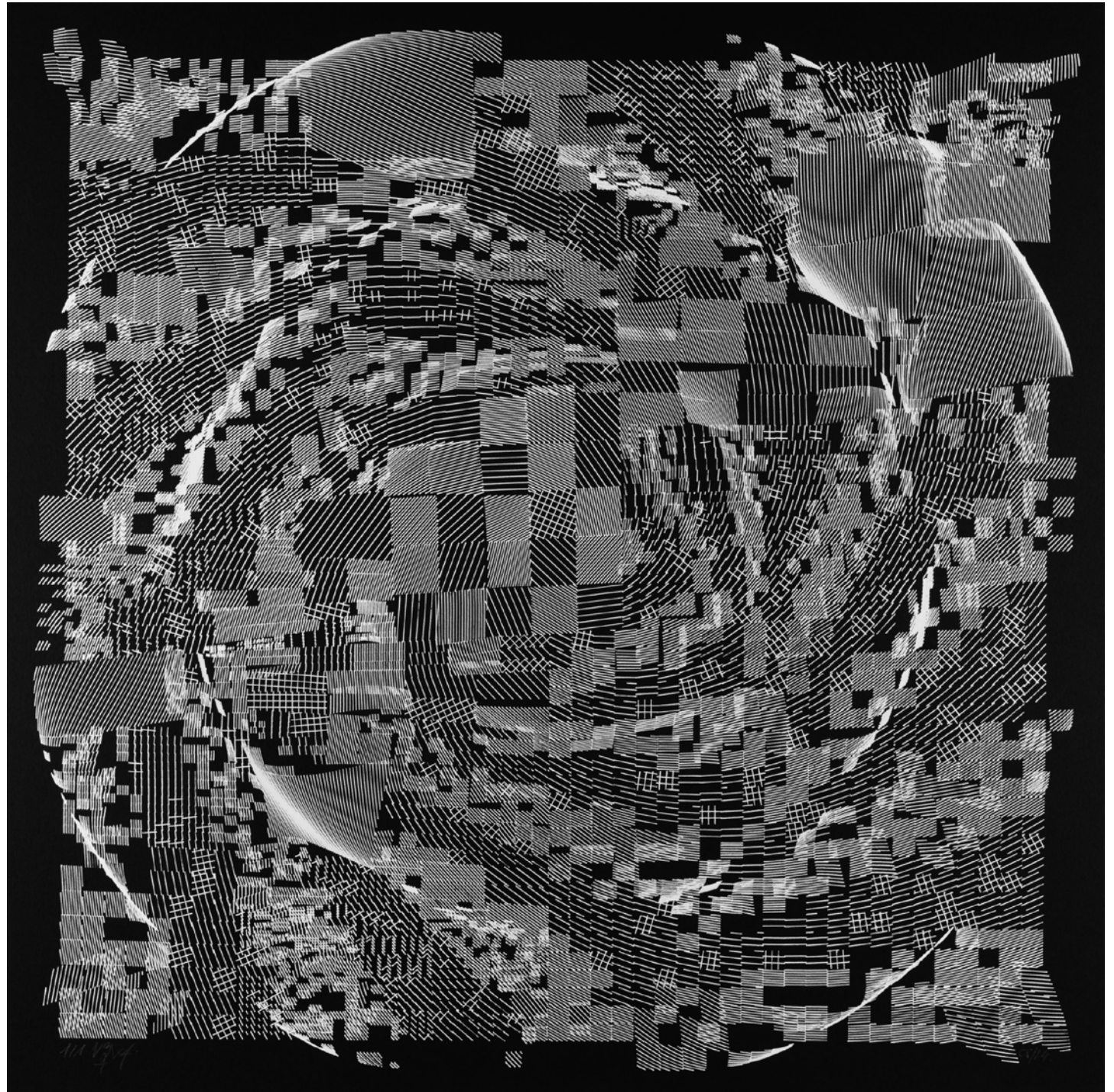
Hyper⁶ prototype

Hyper⁶ prototype ressona amb *Segrid* de John Roy pel seu ús del quadrat com a estructura generativa repetida i la seva composició en blanc i negre. En ambdues obres, la quadrícula funciona com un sistema d'organització del qual emergeix la complexitat visual a través de la repetició i la modulació. A *Hyper⁶ prototype*, els quadrats es defineixen per patrons de línies separades i orientades segons funcions matemàtiques. La repetició genera densitats variables, variacions rítmiques i vibracions òptiques que alteren la percepció de la profunditat i el moviment a través de la imatge.



Hyper⁶ prototype

Hyper⁶ prototype by Julien Gachadoat resonates with *Segrid* by John Roy through its use of the square as a repeated generative structure and its black-and-white composition. In both works, the grid functions as an organizing system from which visual complexity emerges through repetition and modulation. In *Hyper⁶ prototype*, the squares are defined by lines patterns whose spacing and orientation are determined by mathematical functions. The repeated modules generate shifting densities, rhythmic variations, and optical vibrations that alter the perception of depth and movement across the image.



Hyper⁶ prototype
Plotter únic. Tinta sobre paper.
Paper Fedrigoni Sirio Ultra
Black 280g/m2 i Sakura Gelly
Roll 10, 2024

Orígens

Julien Gachadoat (conegut com v3ga) fa anys que explora el dibuix generatiu. Crea art únic amb algorismes, treballa amb l'emergència de la forma abstracta, combinant formes monocromes i geomètriques i juga amb la repetició, utilitzant operacions aleatòries per generar un element de sorpresa. L'obra de Gachadoat ha estat recopilada per eminents col·leccions d'art generatiu (com ara Spalter Digital, Le Random i Ragnar Digital).

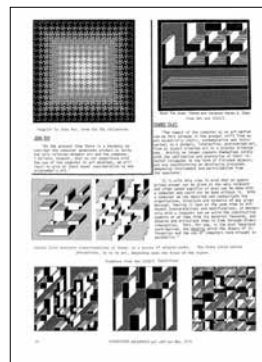
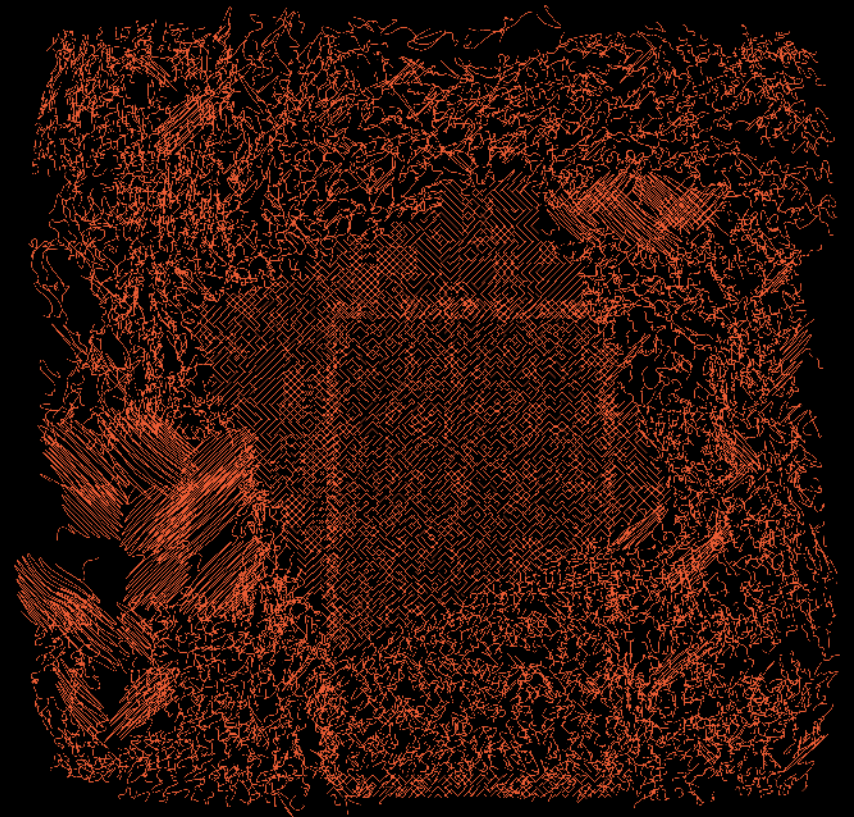
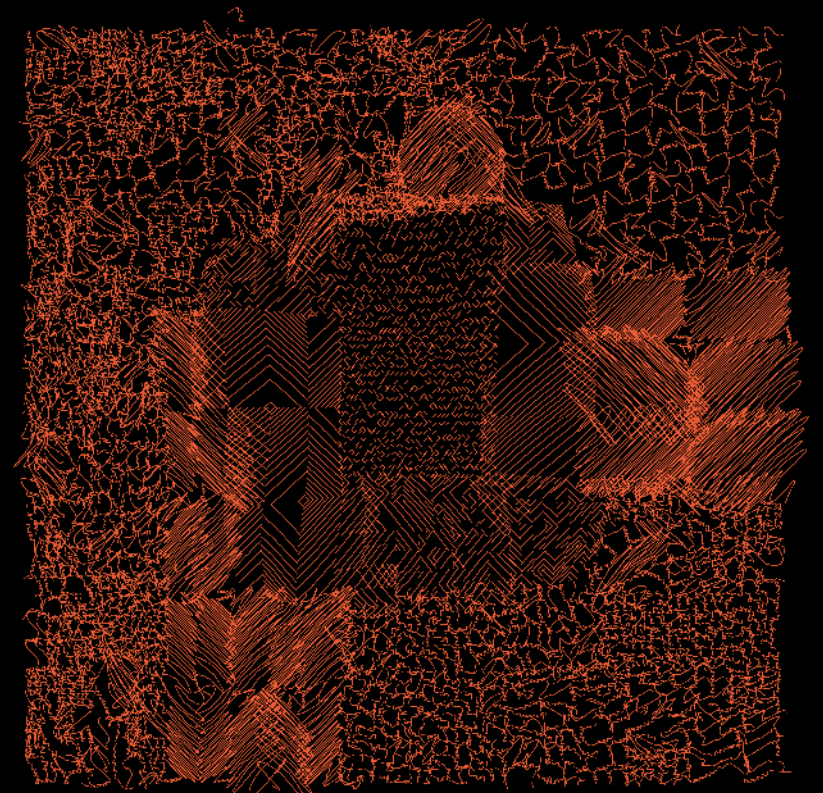
Julien Gachadoat (aka v3ga) has been exploring generative drawing for many years. Creating unique art with algorithms, he works with the emergence of abstract form. Combining monochrome, geometric shapes, he plays with repetition, using random operations to generate an element of surprise. The work of Gachadoat was collected in eminent generative art collections (such as Spalter Digital, Le Random and Ragnar Digital).

Computer Graphics and Art
Vol 1 n°2
1976



Segrid de John Roy,
pàgina 16

Facsimil > Pàgina 4



Negre/negre_1

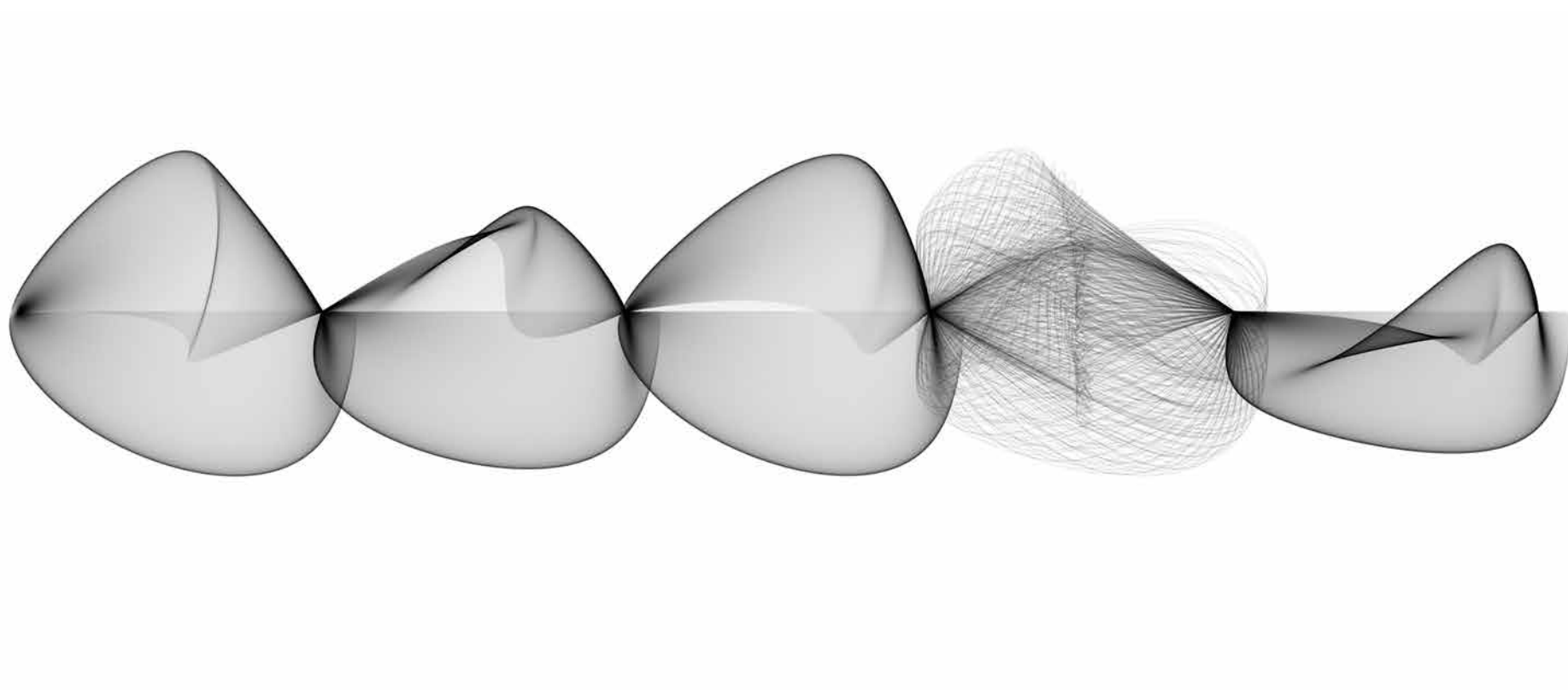
Aquesta peça s'inspira en *Untitled Transformation*, de Sture Johansson i Sten Kallin, apareguda al Vol. 3 Núm. 2. de 1978 de la revista *Computer Graphics and Art*. En aquest dibuix, la simetria naïf de l'obra original es converteix en un joc entre l'aleatorietat i la simetria amagades a l'interior del codi, que li donen una aparença en alguns punts caòtica i poc regular, i tanmateix orgànica. L'estructura es manté però evoluciona cap a una forma més fosca, d'aspecte més críptic, emfatitzada per la impressió en negre sobre negre.

Negre/negre_1

This piece is inspired by *Untitled Transformation* by Sture Johansson and Sten Kallin, published in *Computer Graphics and Art*, volume 3, issue 2 (May 1978), page 9. Here, the naive symmetry of the original work becomes a game of randomness and code-hidden symmetry, resulting in an appearance that is chaotic and irregular in places, yet organic. The structure is maintained but evolves into a darker, more cryptic form, emphasized by the black-on-black print.

Orígens

Lali Barrière



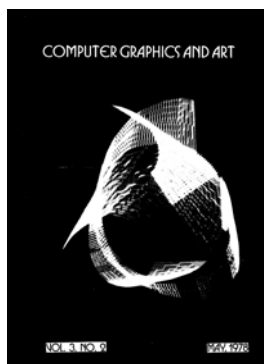
Negre/negre_1
Impressió digital de petit
format, 2026

Orígens

En les seves creacions, Lali Barrière fa servir les matemàtiques com a eina i inspiració a través de la programació. Treballa explorant una idea senzilla, portant-la a un terreny estèticament interessant. Li interessa com els artistes (digitals o no) fan servir la combinatòria i el pensament combinatori.

In her creations, Lali Barrière uses mathematics as a tool and inspiration through programming. She works by exploring a simple idea, taking it to an aesthetically interesting terrain. She is interested in how artists (digital or not) use combinatorics, combinatorial thinking.

Computer Graphics and Art
Vol 3 n° 2
1978



Untitled Transformation de
Sture Johansson i Sten
Kallin, pàgina 9

Facsimil > Pàgina 13





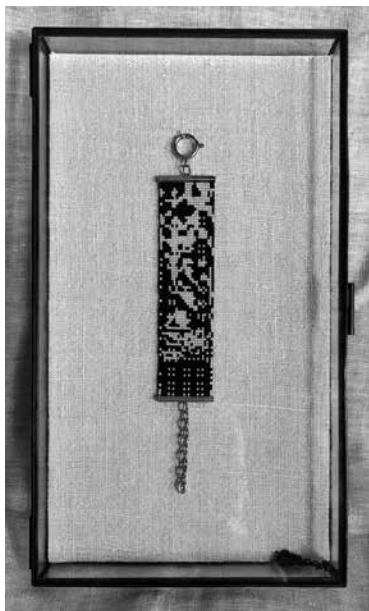
Luis E. Fraguada, Neki Rivera
i Tony Díaz

Resisting Entropy

La nostra experiència humana és una ullada a l'entropia creixent de tot, la dispersió irreversible de l'energia en estats cada cop menys disponibles. La nostra evolució des de cèl·lules individuals fins a organismes complexos, les nostres llengües, religions, cultures, societats: totes concentracions temporals d'energia, matèria i intenció que resisteixen aquesta dispersió. Aquesta obra és en si mateixa un acte d'aquesta resistència. Un programador escriu algoritmes que simulen el creixement i l'erosió. Una teixidora transforma el fil en estructura. Un joier engasta una pedra en metall amb una intenció meticulosa. Cadascun de nosaltres, en la nostra pròpia pràctica, concentra l'energia en forma, sabent que és temporal, però fent-ho de totes maneres. La col·laboració entre Neki Rivera, Tony Díaz i Luis E. Fraguada prové del programa de simulació de creixement i erosió desenvolupat per Luis. Els moments generats per aquest programa s'exporten en formats i resolucions adequats per a la màquina de teixir de na Neki i el teler de perles d'en Tony.

Resisting Entropy

Our human experience is a glimpse into the increasing entropy of everything, the irreversible dispersion of energy into increasingly less available states. Our evolution from individual cells to complex organisms, our languages, religions, cultures, societies: all temporary concentrations of energy, matter, and intention that resist this dispersion. This work is itself an act of that resistance. A programmer writes algorithms that simulate growth and erosion. A knitter transforms thread into structure. A jeweler sets a stone in metal with meticulous intention. Each of us, in our own practice, concentrates energy into form, knowing it is temporary, but doing it anyway. The collaboration between Neki Rivera, Tony Díaz, and Luis E. Fraguada stems from the growth and erosion simulation program developed by Luis. The moments generated by this program are exported in formats and resolutions suitable for Neki's knitting machine and Tony's bead loom.

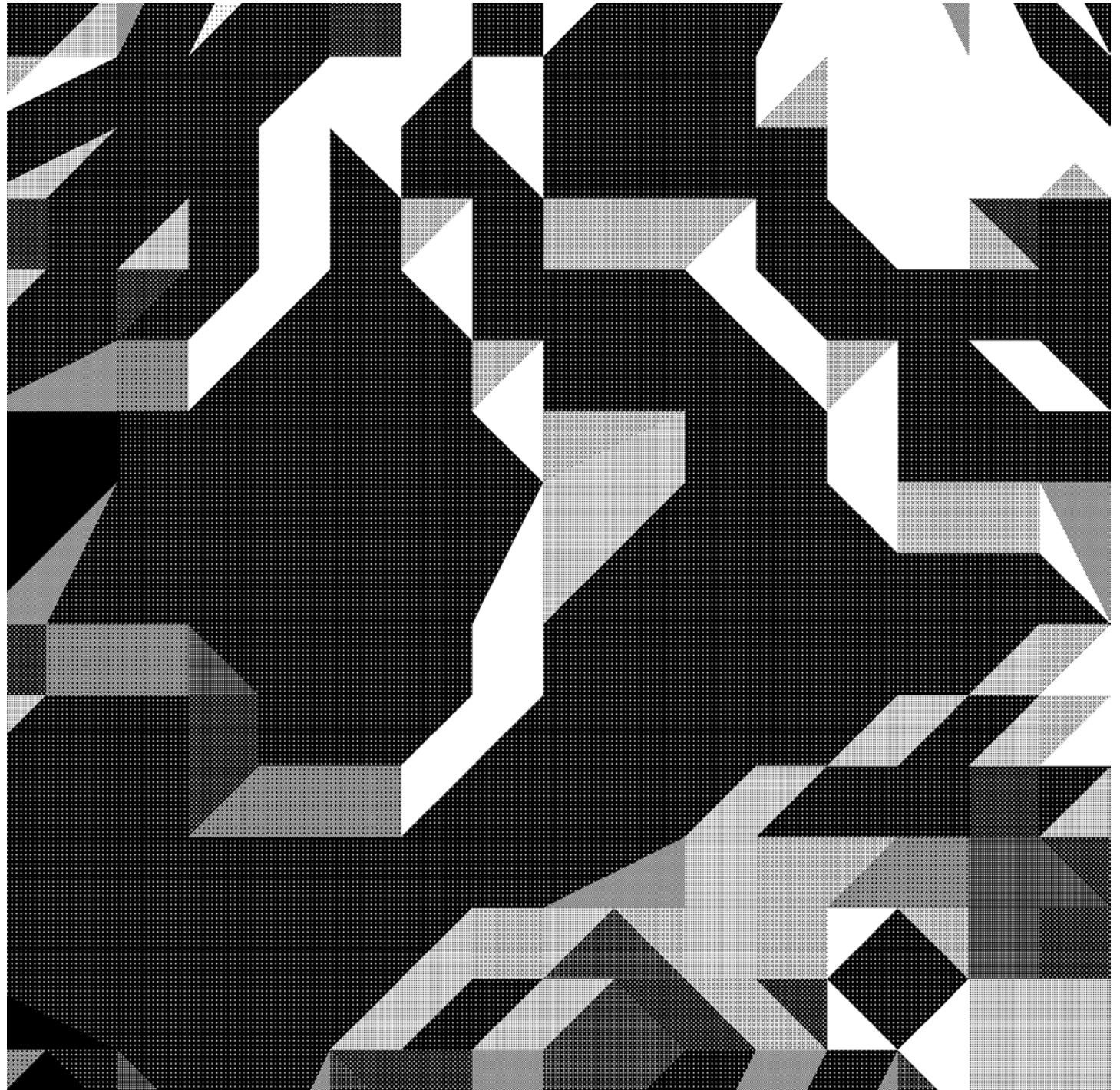


Resisting Entropy

Obra digital de Luis E. Fraguada:
vanilla javascript + three.js.

Obra de Neki Rivera: màquina de
teixir digital, a partir de la sortida
curada de l'algoritme digital.

Obra de Tony Diaz: abalorios
Miyuki, a partir de la sortida curada
de l'algoritme digital, 2026



Orígens

Luis E. Fraguada és un artista que crea art amb codi com a mitjà per interrogar la realitat a totes les escales, des del cosmològic i abstracte fins al quotidià i tangible.

Neki Rivera és una teixidora que utilitza el mitjà com a forma d'expressió artística, i utilitza fibres naturals tenyides a mà per treballar directament amb color.

Tony Díaz crea joies utilitzant la tècnica Miyuki, fascinat per transformar petites perles en dissenys únics, una forma d'art.

Luis E. Fraguada is an artist who creates art with code as a means to interrogate reality at all scales, from the cosmological and abstract to the quotidian and tangible.

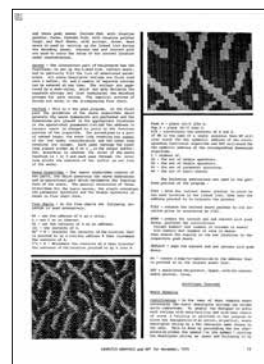
Neki Rivera is a weaver who uses the medium as a form of artistic expression, and uses hand-dyed natural fibers to work directly with color.

Tony Díaz creates jewelry using the Miyuki technique, fascinated by transforming tiny beads into unique designs, an art form.

Computer Graphics and Art
Vol 1 n° 4
1976



Knitted Design de de W.G.
Wolfgang, pàgina 10-17
Facsimil > Pàgina 14



20 Mornings

20 Mornings és una sèrie de 20 autoretrats generats amb un algoritme de processament d'imatge que redibuixa cada fotografia amb una sola línia contínua.

Desenvolupat amb HTML, JS i CSS, el projecte es materialitza físicament amb pen plotter i bolígraf. La línia única converteix el retrat en trajecte, registre i tensió: la imatge no s'omple, sinó que es travessa. La sèrie parteix d'un enregistrament diari de la meva rutina matinal.

Cada matí, just després de llevar-me, gravo un vídeo i en selecciono un únic fotograma, que és posteriorment reinterpretat per l'algoritme i dibuixat pel plotter. Aquest procés converteix una acció quotidiana en un registre del pas del temps, una col·laboració entre la màquina i la vida diària. En diàleg amb l'obra de Lillian Schwartz i amb la idea de *The Technology of Each Era*, l'obra entén el retrat com una construcció tècnica del seu temps.

20 Mornings

20 Mornings is a series of 20 self-portraits generated through an image-processing algorithm that redraws each photograph using a single continuous line. Developed with HTML, JavaScript, and CSS, the project takes physical form through a pen plotter and ballpoint pen.

The uninterrupted line transforms the portrait into a trajectory, a record, and a tension: the image is not filled in, but traversed. The series originates from a daily recording of my morning routine. Each morning, immediately after waking up, I record a video and select a single frame, which is then reinterpreted by the algorithm and drawn by the plotter. This process transforms an ordinary action into a record of the passage of time, a collaboration between machine and everyday life. In dialogue with the work of Lillian Schwartz and the idea of *The Technology of Each Era*, this work approaches portraiture as a technical construction shaped by the tools and technologies of its time.





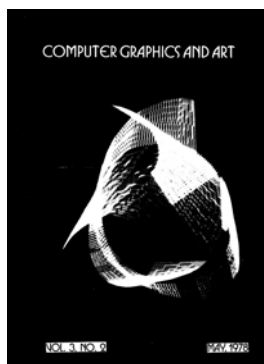
20 Mornings
Plotter fet a bolígraf d'una
imatge generada en HTML,
JS i CSS, 2026

Orígens

Miguel Jiménez Benajes (Medusa) és un artista generatiu de Castelló que reinterpreta estètiques visuals tradicionals a través del codi, els sistemes autònoms i el dibuix amb plotter. Després de llançar diverses col·leccions dins l'escena WEB3, desenvolupa obres físiques que donen presència material a les imatges computacionals.

Medusa (Miguel Jiménez Benajes) is a generative artist from Castellón whose work reinterprets traditional visual aesthetics through code, autonomous systems and plotter drawing. After releasing several collections in the WEB3 scene, he develops physical works that give computational images material presence.

Computer Graphics and Art
Vol 3 n° 2
1978



Lillian II de Lillian Schwartz i
C. B. Rubenstein, pàgina 18

Facsimil > Pàgina 15



Universal Declaration of Human Terms and Conditions, 2026

Metropolis (1926) | UDHR de Knowlton (1976)
| aquesta obra (2026).

El 1976 Kenneth C. Knowlton publica un retrat humà dibuixat amb el text de la Declaració Universal dels Drets Humans. Ho publica al *Computer Graphics and Art*, Vol. 1 Núm. 2. Cinquanta anys més tard, aquesta peça respon a l'obra de Knowlton. El text és ara els Termes i Condicions d'un proveïdor d'IA, i el rostre és el Maschinenmensch — el robot Maria de *Metropolis* de Thea von Harbou i Fritz Lang. Una màquina construïda per semblar humana, instrumentalitzada per l'industrial per provocar l'autodestrucció dels treballadors i la decadència de la classe dirigent. Un petit mirall s'insereix a la cantonada inferior dreta, travessat per tres tires de llenç. Rere la reixa que forma, el reflex de l'espectador apareix a través de la Declaració original.

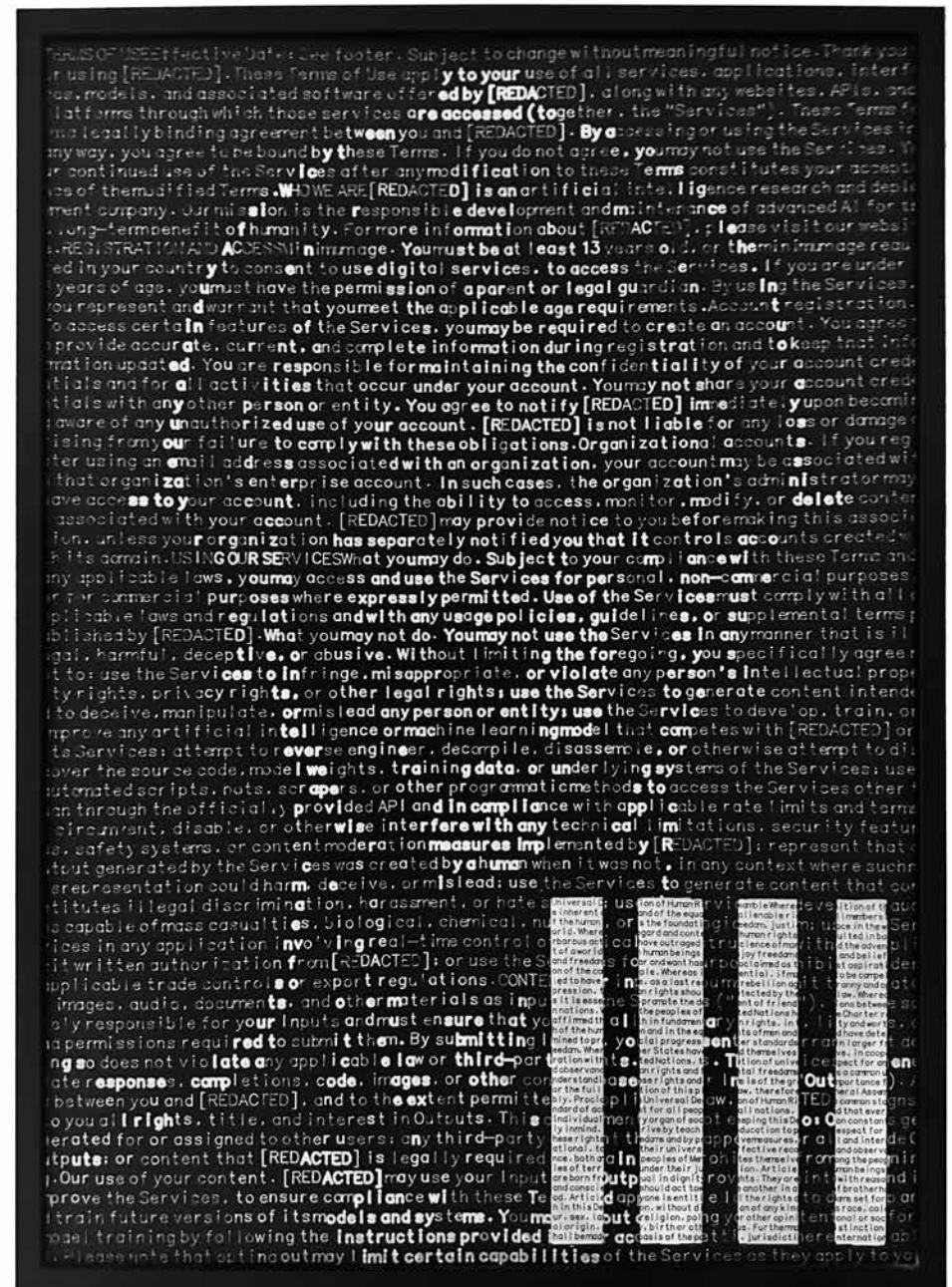
Universal Declaration of Human Terms and Conditions, 2026

Metropolis (1926) | Knowlton's UDHR (1976)
| this work (2026).

In 1976, Kenneth C. Knowlton published a human portrait drawn out of the text of the Universal Declaration of Human Rights, in *Computer Graphics and Art*, Vol. 1, No. 2 (May 1976), page 13. Fifty years later, this is my response to Knowlton's work: the text is now an AI provider's Terms and Conditions, and the face is the Maschinenmensch, Maria's robot from Thea von Harbou and Fritz Lang's *Metropolis*, a machine built to look human, weaponized by the industrialist to provoke the workers' self-destruction and lead the ruling class into decadence. A small mirror is set in the bottom right corner, crossed by three strips of canvas. Behind bars, the viewer's reflection appears through the text of the original Declaration.

Universal Declaration of Human
Terms and Conditions

Dibuix amb plotter. Bolígraf blanc
sobre paper negre, bolígraf negre
sobre mirall, 2026



Orígens

Nico Arbogast, París, 1984, és un artista resident a Mallorca, l'obra del qual investiga els límits de la percepció i qüestiona la naturalesa recursiva de la nostra comprensió.

Nico Arbogast (b. 1984, Paris) is an artist based in Mallorca whose work investigates the limits of perception and questions the recursive nature of our understanding.

Computer Graphics and Art
Vol 1 n° 2
1976



Universal Declaration of Human Rights de Kenneth C. Knowlton, pàgina 13

Facsimil > Pàgina 16

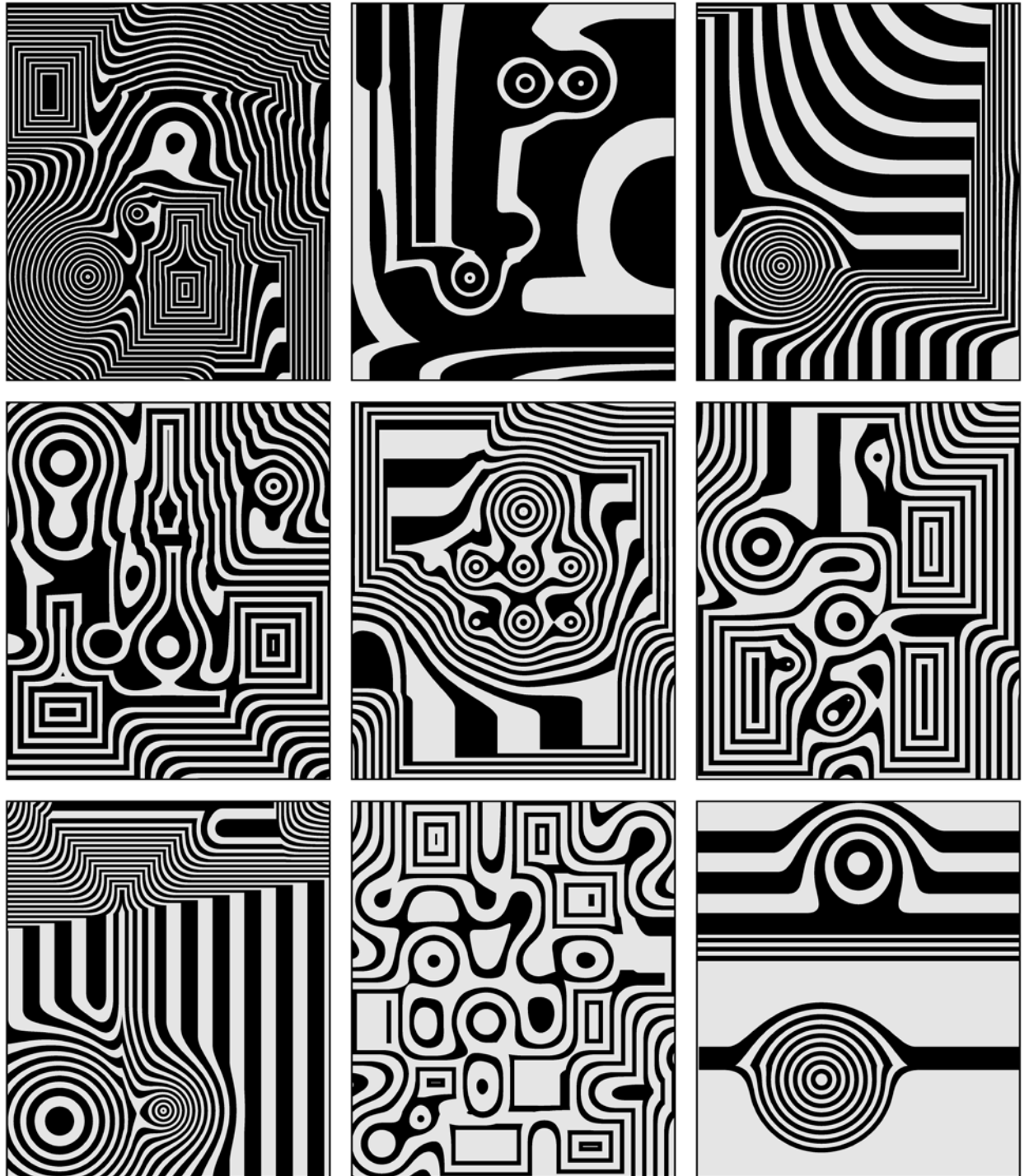


Orígens

Origens dialoga amb *Tapestry I* de Ken Knowlton i Lillian Schwartz, obra emblemàtica de l'art algorítmic del 1976. S'articula en dues encarnacions: una animació generativa en temps real i una edició física teixida en teler Jacquard, en col·laboració amb Jacquard Lab, manufactura de Chieri, prop de Torí. L'obra física és un fotograma extret de l'animació, una tria entre les infinites manifestacions de l'algorisme: seguint el pensament de Knowlton, l'artista no és executor sinó curador de sistemes. La imatge es confia a aquell teler en concret perquè el Jacquard va ser, a començaments del segle XIX, el primer teler programable, progenitor mecànic del càlcul automàtic. Així, l'algorisme torna a actuar en la seva forma primordial. Un únic fil travessa en el temps Torí, Barcelona i l'antiga fàbrica de filatura de llana de Palo Alto. L'escriptura algorítmica, feta teixit, retroba els seus orígens.

Orígens

With *Origens*, I enter into dialogue with *Tapestry I* (1976) by Ken Knowlton and Lillian Schwartz, an emblematic work of algorithmic art. It exists in two incarnations: a real-time generative animation and a physical edition woven on a Jacquard loom, in collaboration with Jacquard Lab, a weaving mill based in Chieri, near Turin. The physical work is a single frame extracted from the animation, one choice among the algorithm's infinite manifestations: following Knowlton's thought, the artist is not an executor but a curator of systems. The image is entrusted to that loom in particular because the Jacquard, the first programmable loom in the early nineteenth century, is the mechanical progenitor of automatic computation: the algorithm returns to act upon the machine of its own origins. A single thread runs through time across Turin, Barcelona, and the former wool-spinning mill of Palo Alto; algorithmic writing, made textile, rediscovers its origins.



Orígens

Paolo Curtoni, artista resident a Barcelona, entrellaça programació i altres mitjans, mogut per un amor paral·lel pel llenguatge humà. Treballa amb algoritmes i atzar, amb un enfocament gramatical, creant a través de regles i símbols.

Paolo Curtoni, artist based in Barcelona, interweaves programming and other media, driven by a parallel love for human language. He works with algorithms and randomness, taking a grammatical approach, creating through rules and symbols.

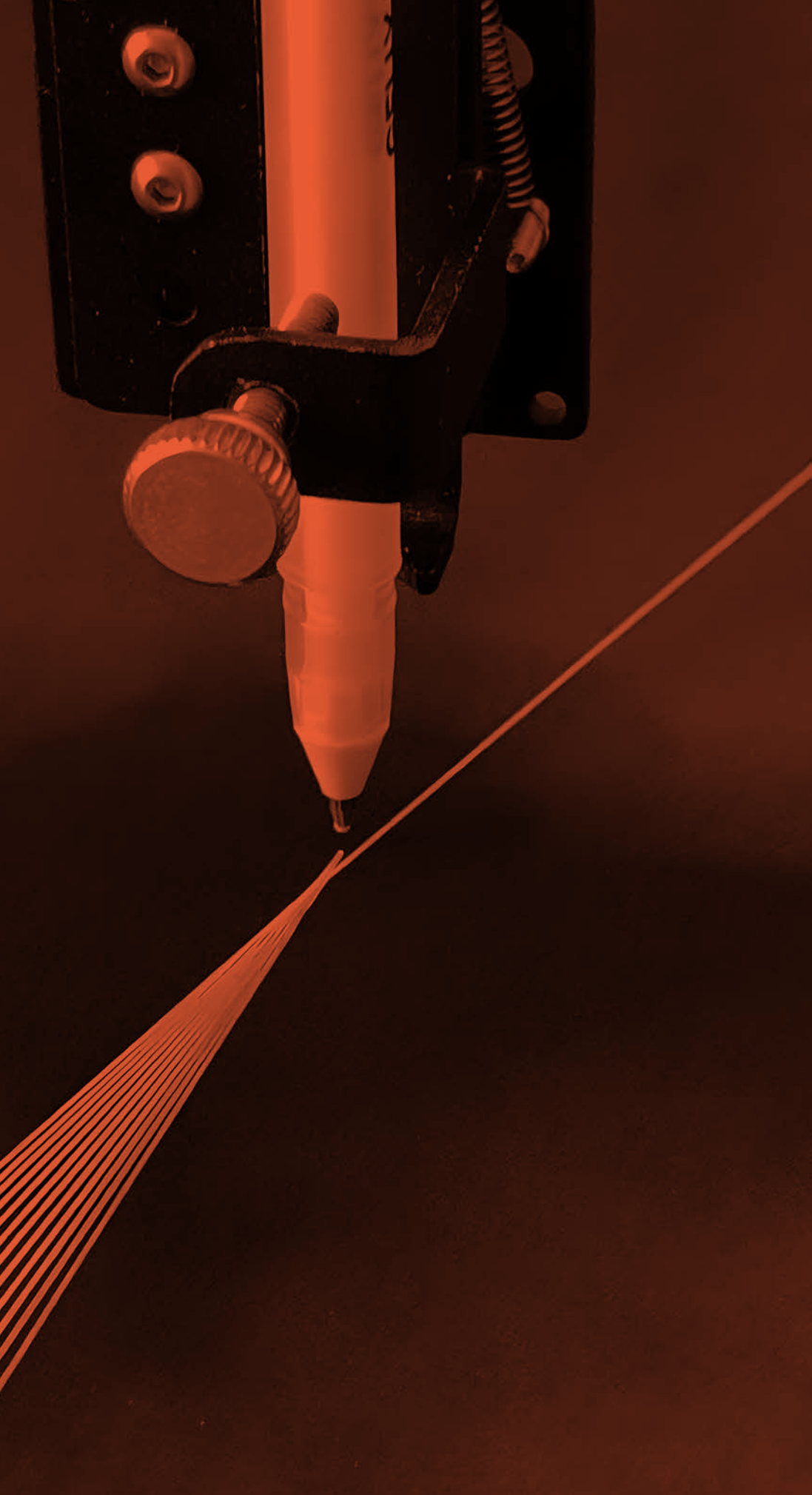
Computer Graphics and Art
Vol 1 n° 2
1976



Tapestry I de Ken Knowlton
i Lillian Schwartz (Bell Labs),
pàgina 13

Facsimil > Pàgina 16



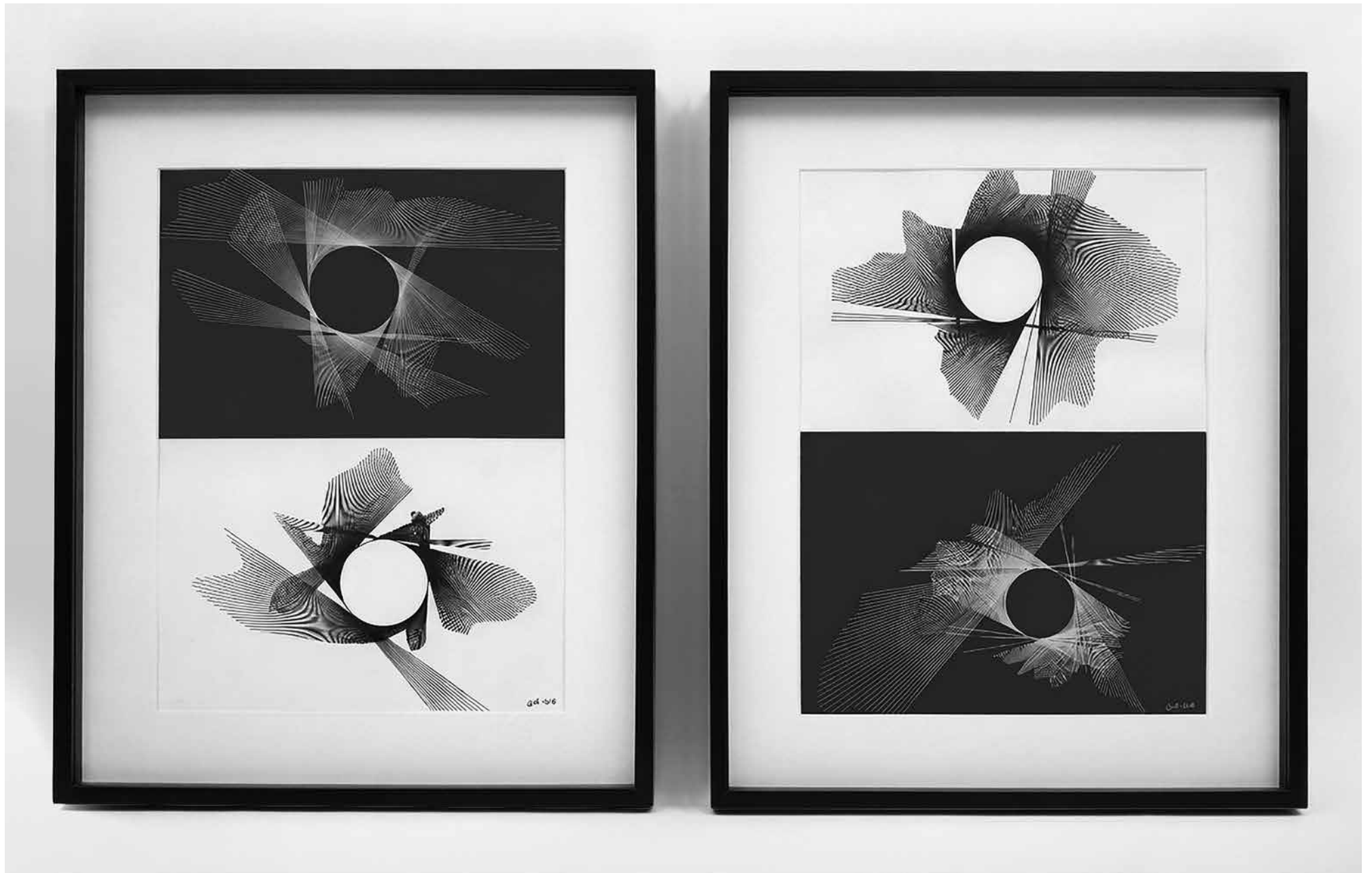


beNoise (bi-noise)

beNoise (bi-noise) es presenta com un díptic d'art generatiu que explora la dualitat pantalla/paper a través de la inversió cromàtica. Basada en la peça *Gyrating forms* (revista *Computer Graphics and Art* Vol. 2 Núm. 2. de 1977), l'obra desplega un joc de captures plotejades on el blanc sobre negre s'alterna amb el seu oposat absolut, establint un diàleg de contrastos. La composició s'articula mitjançant una trama de línies aleatòries que s'expandeixen i es contreuen, capturant un dinamisme calculat. Aquestes traces orbiten de forma constant, girant al voltant d'una forma circular que actua com a nucli de gravetat visual. El traç del plotter tradueix el codi en matèria estàtica, transformant l'abstracció matemàtica en un flux de moviment cíclic. La instantània, l'atzar programat i la geometria convergeixen per a reinterpretar el disseny dels 70s.

beNoise (bi-noise)

beNoise (bi-noise) is a generative art diptych that explores duality screen/paper through chromatic inversion. Based on the piece *Gyrating forms* (*CAG magazine*, 1977), the work unfolds as a series of plotted captures where white on black alternates with its absolute opposite, establishing a dialogue of contrasts. The composition is articulated through a web of random lines that expand and contract, capturing a calculated dynamism. These traces orbit constantly, revolving around a circular form that acts as a core of visual gravity. The plotter's stroke translates code into static matter, transforming mathematical abstraction into a flow of cyclic movement. This snapshot, where programmed chance and geometry converge, is a reinterpretation of the design aesthetics of the 1970s.



beNoise (bi-noise)

Plotter d'instants generats amb codi. p5js,
javascript. Sakura 08 blanc i Pigma 04 negre,
2026

Orígens

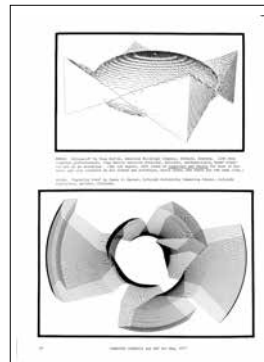
Pedro Pitillas (piti2048) és artista generatiu a Saragossa que, després de quatre dècades desenvolupant codi corporatiu, va bolcar la seva carrera a l'art. Crea sistemes autònoms que fusionen l'estètica amb la lògica matemàtica, traduint algorismes en experiències tant visuals com físiques (plotter).

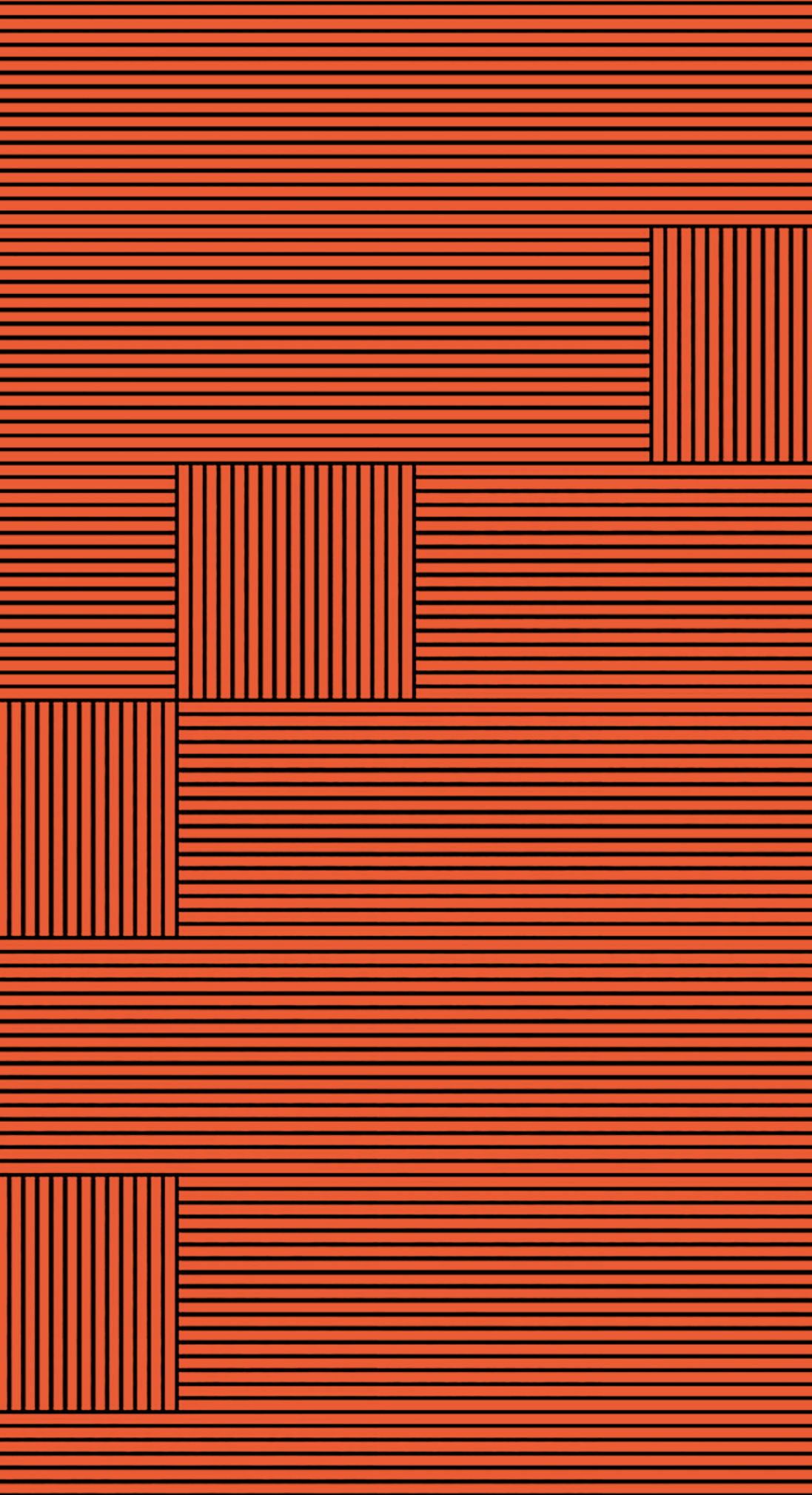
piti2048 (Pedro Pitillas, Zaragoza) is a generative artist who, after four decades developing corporate code, pivoted his career toward art. He creates autonomous systems that merge aesthetics with mathematical logic, translating algorithms into both visual and physical (plotter) experiences.

Computer Graphics and Art
Vol 2 n° 2
1976



Gyrating Forms de James R.
Warner, pàgina 34
Facsimil > 17





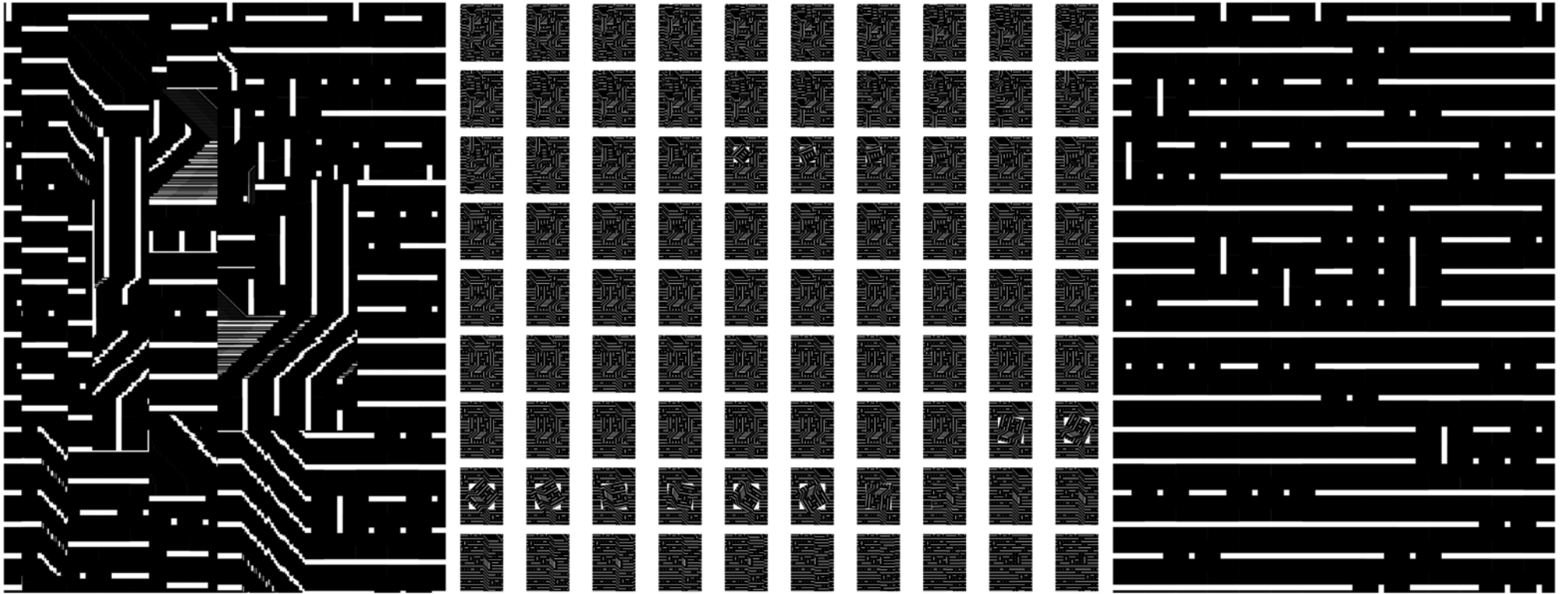
SNE_COMP_ART.gif

SNE_COMP_ART.gif és una re-interpretació contemporània d'obres publicades a la revista *Computer Graphics and Art* entre 1976 i 1978, especialment les vinculades al sistema SNE COMP ART desenvolupat per Hans Korneder i Reiner Schneeberger. Aquest sistema, basat en rutines generatives en el llenguatge de programació FORTRAN, permetia generar composicions visuals simples a partir de regles algorítmiques. La peça parteix de patrons lineals i estructures geomètriques recreades generativament, que són sotmeses a transformacions progressives: glitches, soroll, errors simulats i alteracions de píxel. El resultat oscil·la entre reconeixement i descomposició. L'obra es materialitza en un folioscopi (flipbook) —un «gif animat de paper»— que es reproduïx a través del gest de fullejar-lo, i en una versió digital en temps real. Així, estableix un diàleg entre els orígens de l'art generatiu i les pràctiques contemporànies.

SNE_COMP_ART.gif

SNE_COMP_ART.gif is a contemporary reinterpretation of works published in *Computer Graphics and Art* (1976–1978), particularly those linked to the SNE COMP ART system developed by Hans Korneder and Reiner Schneeberger. This system, implemented in the FORTRAN programming language, enabled the generation of simple visual compositions based on algorithmic rules. The piece starts from line-based patterns and geometric structures, recreated generatively and subjected to progressive transformations: glitches, noise, simulated errors, and pixel-level alterations. The image evolves between recognition and decomposition.

The work takes form as a flipbook, a “paper .gif animation” brought to life by flipping its pages, and as a real-time digital version, establishing a dialogue between early generative art and contemporary practices.



SNE_COMP_ART.gif

Folioscopi (flipbook), gif animat de paper. Aquest folioscopi neix directament de l'obra digital generativa creada amb JavaScript i p5.js, 2026

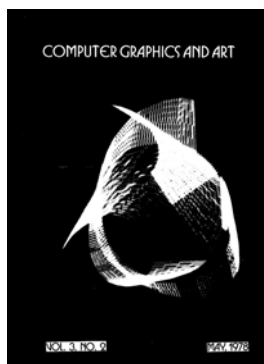


Orígens

Jordi Sala Serra (Poperbu) és enginyer telemàtic, artista i maker/hacker. Membre de MobilityLab. Treballa amb tecnologies obertes i art generatiu (visual i sonor), explorant dades, sistemes i processos algorítmics per crear experiències computacionals.

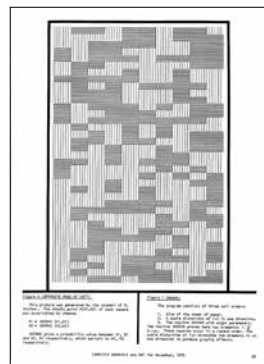
Jordi Sala Serra (Poperbu) is a telematics engineer, artist and maker/hacker. Member of MobilityLab. Works with open technologies and generative art (visual and sound), exploring data, systems, and algorithmic processes to create computational experiences.

Computer Graphics and Art
Vol 1 no 4 Nov 1976
Vol 3 no 2 May 1978
Vol 1 no 2 May 1976



Sistema SNE COMP ART
de Hans Korneder i Reiner
Schneeberger, pàgina 29

Facsimil > Pàgina 18

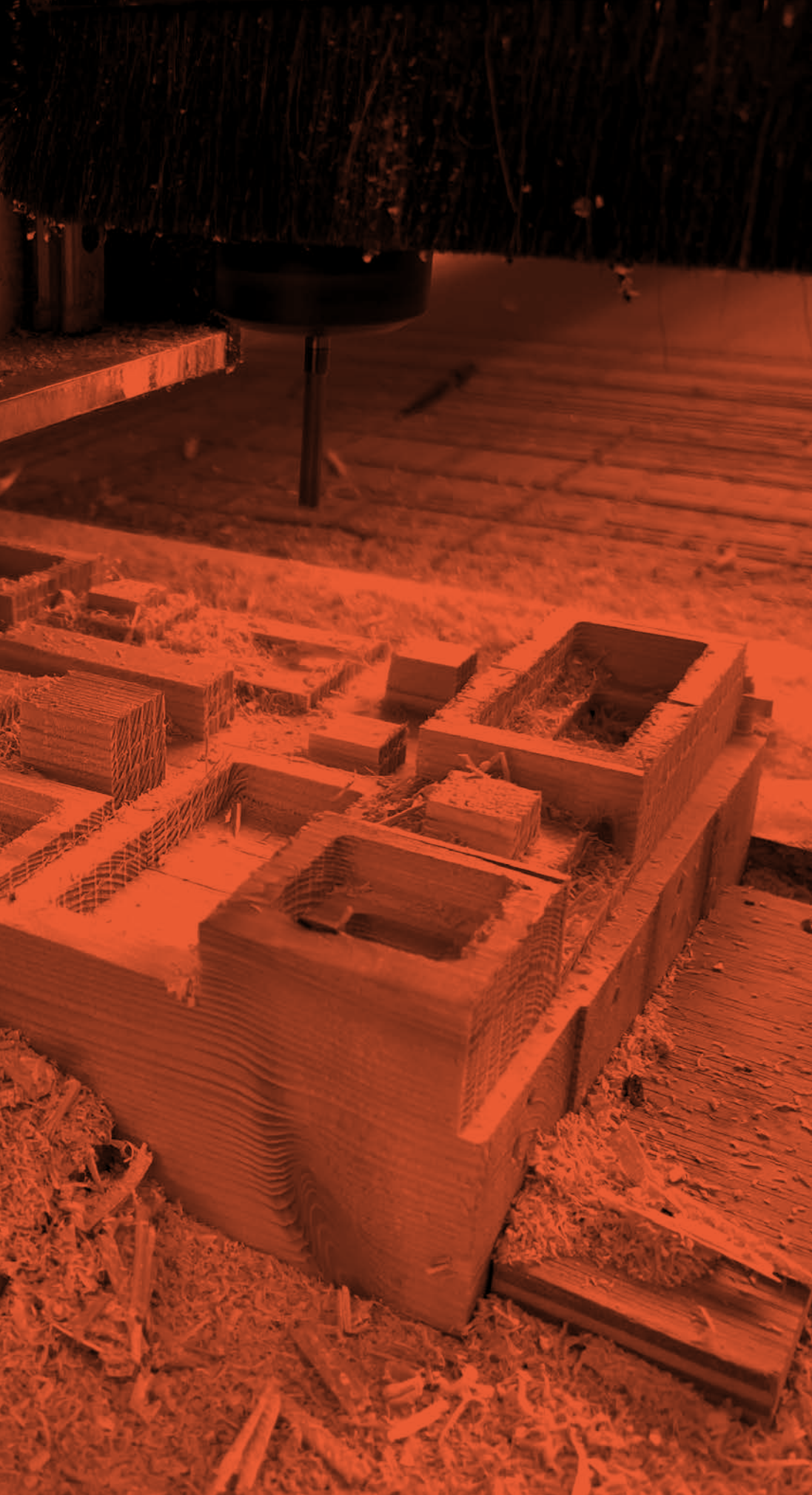


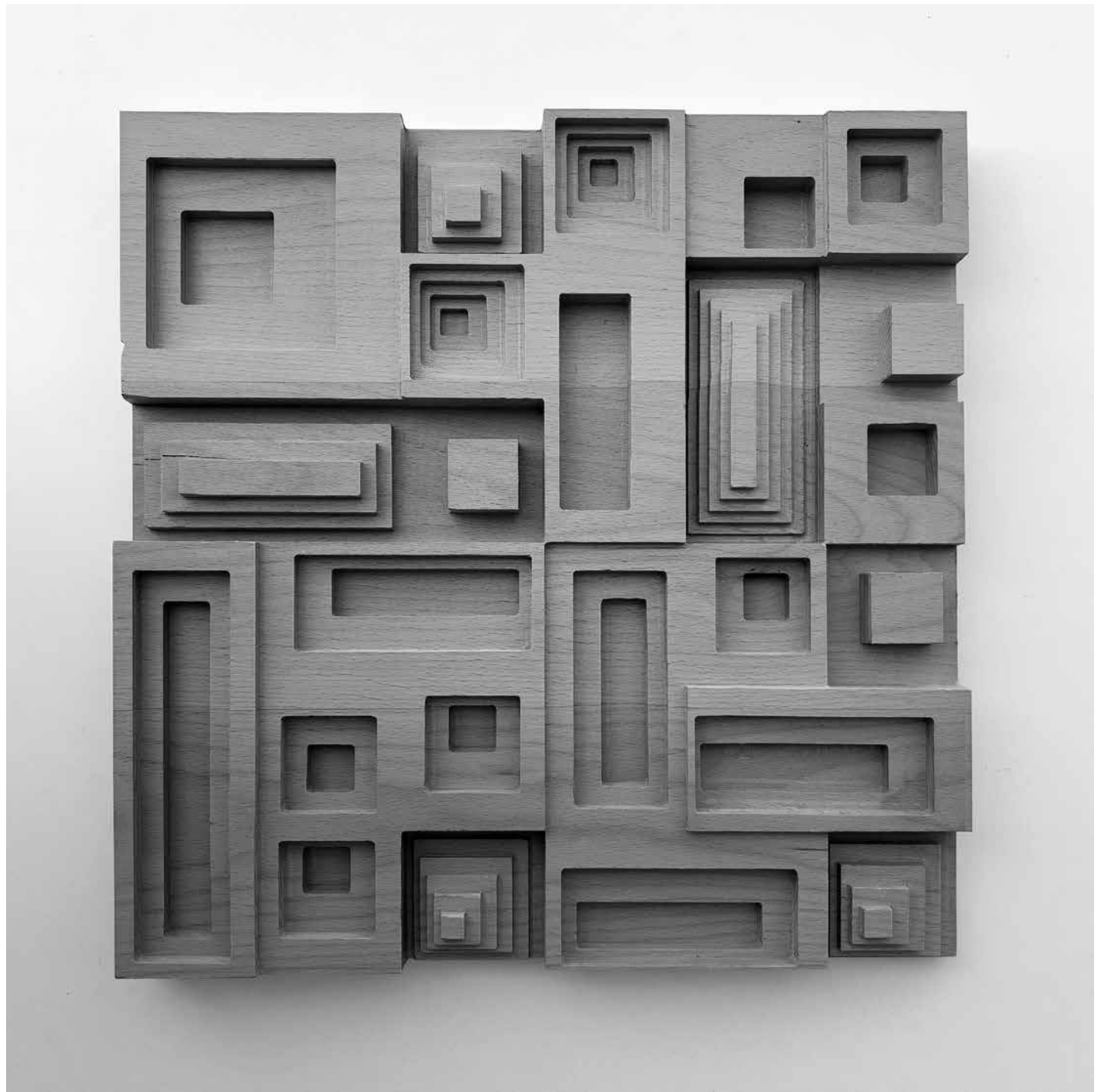
Terrasses

A partir d'una recodificació de *Random Squares* de Bill Kolomyjec, l'obra organitza el pla en una graella de cel·les quadrades. Cada cel·la conté un nombre variable de quadrats concèntrics que desplacen el seu centre de manera incremental, generant una deriva interna. Com a variació de l'original, cada quadrat s'omple amb valors d'escala de grisos, establint una correspondència directa entre luminància i profunditat. Aquesta operació transforma la composició en un mapa de relleu, on els nivells tonals es tradueixen en estrats topogràfics. Un cert llindar de probabilitat permet que múltiples cel·les contigües es combinin en una de sola.

Terrasses

Based on a recoding of *Random Squares* by Bill Kolomyjec, the work organizes the plane into a grid of square cells. Each cell contains a variable number of concentric squares whose centers shift incrementally in a given direction, generating an internal drift. As a variation of the original, each square is filled with grayscale values, establishing a direct correspondence between luminance and depth. This operation transforms the composition into a relief map, where tonal levels translate into topographic strata. A certain probability threshold allows the combination of multiple adjacent cells into a single one.





Terrasses

Relleu en fusta de faig
mecanitzada amb CNC. A
partir de codi en llenguatge
Processing - JAVA, 2026

Orígens

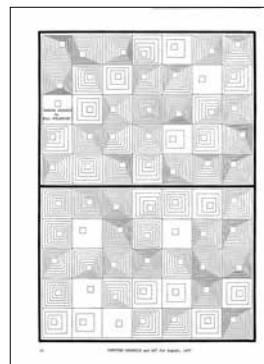
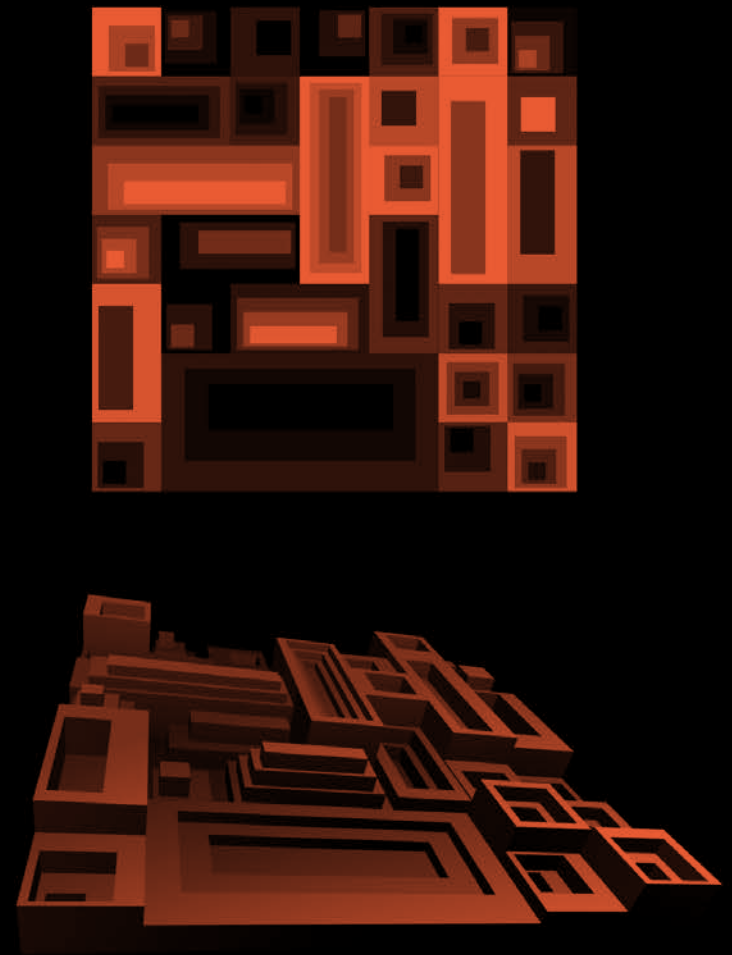
Santi Vilanova, 1980, és artista audiovisual i cofundador de Playmodes. Desenvolupa sistemes algorítmics que articulen so, llum i espai en projectes que van de la instal·lació i l'escultura fins la composició de música contemporània i l'obra gràfica procedural.

Santi Vilanova (1980) is an audiovisual artist and co-founder of Playmodes. He develops algorithmic systems that articulate sound, light, and space in projects ranging from installation and sculpture to contemporary music composition and procedural graphic work.

Computer Graphics and Art
Vol 2 n° 3
1978



Random Squares de Bill
Kolomyjec, pàgina 14
Facsimil > Pàgina 19



Orígens

© Dels textos / Texts:
els autor / the authors

© De les il·lustracions i les fotografies
/ Illustrations and photographs:
els autors / the authors

© D'aquesta edició / This edition:
Fundació Palo Alto

Queda prohibida la reproducció total
o parcial de qualsevol dels continguts
d'aquesta publicació, per qualsevol
mitjà, sense l'autorització expressa i per
escrit dels titulars dels drets d'autor

The reproduction, in whole or in part, of
any of the contents of this publication,
by any means, is prohibited without
the express written authorisation of the
copyright holders

Fundació Privada Centre de Producció
Artística i Cultural Palo Alto
Pellaires 30 – 38. 08019 Barcelona
www.paloalto.barcelona

Aquest exemplar d'edició limitada, amb un tiratge de 100 unitats, forma part dels suports físics creats per la Fundació Palo Alto amb l'objectiu de promoure i donar visibilitat al treball de professionals dels àmbits del disseny i les arts visuals.

This limited edition copy, with a print run of 100, is one of the physical publications created by the Palo Alto Foundation to promote and showcase the work of professionals in the fields of design and the visual arts.

/100

Exemplar / Copy

Fundació Palo Alto

Edició / Edition

Compañía

Disseny / Design

The Folio Club

Impressió i enquadernació / Printing and binding

