

CÓDIGO ESPECULAR: LA REALIDAD COMO REFLEJO DE LO REAL

ALVARADO

Texto escrito para el catálogo de la exposición *Convergencias · Electroacústica y arte digital*. 6 de mayo a 7 de julio de 2004 en el CAB, Burgos, España.

La realidad es una mera entelequia, los colores son solo la consecuencia del reflejo de la luz sobre los objetos y cambian caprichosamente con la misma facilidad que cambia la intensidad de la luz y la localización del espacio.

Si algo aparentemente tan cercano a nosotros como son los colores de los objetos que nos rodean es tan frágil, resulta difícil defender cualquier postura que no permita la flexibilidad y la duda sobre todos los aspectos de nuestra existencia.

Los grandes hombres, tanto intelectuales, como artistas o científicos de todas las épocas han desconfiado de las descripciones que tanto sus antecesores, como sus contemporáneos o ellos mismos pudieran hacer de la realidad. Si a esto añadimos los distintos elementos distorsionantes y cambiantes que influyen sobre los más pequeños actos de nuestra existencia nos es difícil encontrar un punto de apoyo racional.

En el caso del arte electrónico los elementos distorsionantes pueden llegar a ser tales que el control sobre ellos se hace imposible y las obras se vuelven hijos contestatarios que reniegan de su progenitor.

Cuando se busca el límite de las posibilidades técnicas y se desconfía de que la puerta recién abierta sea realmente la última (e incluso puede que sea de las primeras) hay una parte de movimiento en la oscuridad que tiene las características de un proceso iniciático.

En la instalación Código Especular hemos trabajado sobre la base de un enfrentamiento entre la obra y su estructura. Trozos de código propios y ajenos, amigables y enemigos (textos de algunos de los virus que nos atacan y el código fuente de nuestro propio trabajo conviven). Hemos unido a esto el llegar al límite de las posibilidades técnicas de nuestras herramientas que en determinados momentos pueden llegar a negarse a procesar las ordenes rayanas en la ilógica que reciben, adoptando posturas autistas que obliguen al reset. Lenguajes como el VRML, Java y otros que dependen tanto de la potencia del ordenador como de la correcta configuración del plugin utilizado, son elementos idóneos para el artista que no pretende sino dotar a su obra de una movilidad e independencia cercana al caos.

En el arte electrónico la obra tiene unas características tales que se nos presenta con la apariencia de un transformista veleidoso; cada vez que es interpretada o activada presenta una apariencia diferente. Si unimos, a todos estos elementos distorsionantes de la electrónica, otros elementos externos, también distorsionantes, como puedan ser los espejos valleinclinados que se entrecruzan como Narcisos encerrados dentro de la fuente, podemos plantearnos la cuestión de si la realidad es real o si nuestro reflejo en el espejo es la verdadera imagen y nosotros la distorsión resultante.