

CÓDIGO-I-REALIDAD

Antonia Valero

Licenciada en Bellas Artes. Universidad Complutense.

Texto escrito para el catálogo de la exposición: 20 X 4. Nave en C/ Julián Camarillo 20. Madrid. España

11 de abril al 11 de mayo de 2002.

"Un medio no es inocuo, no espera que alguien lo use para definir su dirección; lo cual, de una u otra forma, es parte de su esencia desde el momento que existe. Su existencia más allá de la aplicación que puede recibir después, ha sido determinada por las características de quien la produjo, su sensibilidad e intereses".

Gettino

Debido a la gran versatilidad y variedad que ha demostrado tener Internet y a sus características de difusión y de fácil economía, han proliferado cada vez más las obras digitales de net-arte; que sorprenden a diario con trabajos muy sofisticados artísticamente, además de poseer un elevado nivel de crítica y concepto.

Por otra parte, las imágenes del net-artista, sus colores, sus formas, dejan de estar unidas a la naturaleza concreta de las cosas. "Nada diferencia tanto al web art de otras prácticas como el hecho de que su modo de recepción, su manera de alcanzar al espectador, reclama otras pautas de "consumo cultural", de lectura o recepción, que aquellos a las que éste (el espectador, ahora usuario) está habituado."(1)

Las obras creadas con la computadora son codificadas y almacenadas en la memoria del disco duro, quedando así reducidas a una nueva mística científica y a nuevo lenguaje en constante transformación.

Para paliar en parte la asepsia propia de la tecnología digital, y al margen de cuestiones más o menos políticas, nos encontramos con el caso, entre otros, de Antonio Alvarado, que muy en la línea del colectivo Jodi, muestra, en su trabajo Los comportamientos de la realidad, todos los entresijos que esconde el proceso digital. Esto es: los códigos fuente que emplean los diversos lenguajes informáticos.

A estas prácticas que indagan más allá de la red, se las conoce con el nombre de software-art y critican el proceso y el comportamiento de los softwares: dejando al descubierto todo el contenido que oculta cada página web.

Dentro de esta reciente manera de actuar existen todo tipo de proposiciones.

Hay propuestas que además saltan de la pantalla hacia el exterior y se instalan en salas y calles para gozo del caminante y espectador animado que quiera participar, como en el caso de las acciones anti capitalistas, bien conocidas, de Heath Bunting.

Todas estas prácticas se hibridan y necesitan salir de la pantalla hacia el exterior mezclándose con instalaciones, pintura y escultura, dando lugar a un

enriquecimiento del panorama artístico. Es lo que podemos contemplar en la obra de Alvarado, <http://w3art.es/alvarado/> sumamente compleja y variada en contenidos plástico-virtuales.

El cristal de la pantalla presenta unas geometrías con diferentes formas, tamaños, texturas, colores, movimientos, trayectorias y posiciones, cercanas a lo orgánico, a las formas vivas, que componen un caos digital de transparencia potente y seductora. Además de una serie casi interminable de pantallas correspondientes a los códigos fuente de las imágenes VRML y que para explicarlo mejor citaré unas palabras de Rachel Greene recogidas por Juan M. Lucero en su artículo códigos, interrupciones, textos "lo que normalmente se oculta en una página web, la programación, pasa a formar parte del contenido visible de una sopa alfanumérica tan vasta que a menudo sorprende hasta a los más expertos informáticos"(2)

La parte correspondiente al código, queda instalada en la sala conformando una cortina de papel alrededor de la computadora en un impresionante despliegue que siempre es variable en función del espacio y del número de folios impresos que genera.

El espectador se extraña ante la revelación de lo secreto mediante un texto que a su vez resulta ser otro enigma para él. Nos encontramos ante un nuevo valor estético que tendremos que saber interpretar.

El propio artista se pregunta y nos pregunta: ¿cuál es la obra real, el código fuente o su interpretación?. Tomen ustedes la palabra.

(1) Brea, José Luis. http://aleph-arts.org/pens/online_communities.html

(2) Lucero, Juan Manuel. Códigos, interrupciones, textos.

http://www.paginadigital.com.ar/articulos/2001seg/variados/beta_test2.html