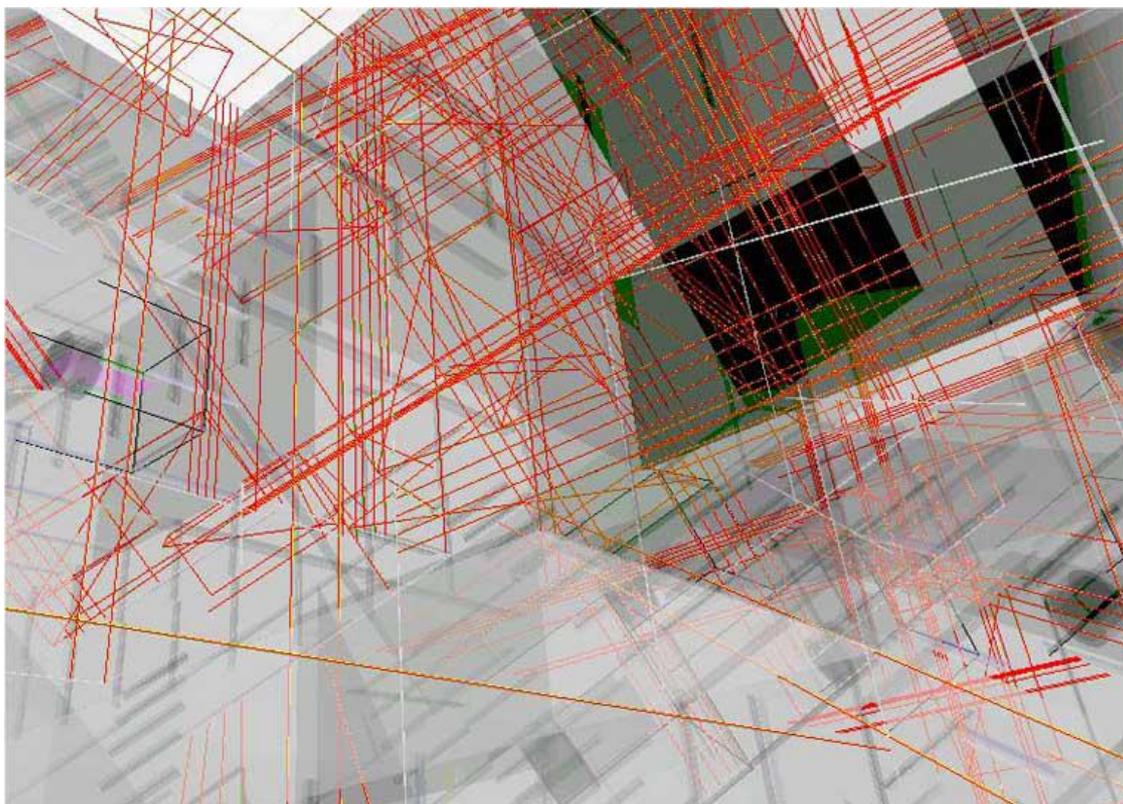


2002 · File

Festival Internacional de linguagem Electronica
Agosto de 2002
Sesc Vila Mariana.
Paço das Artes.
Sao Paulo. Brasil

Obras de Antonio Alvarado



CON LA CABEZA DENTRO DEL MUEBLE BAR

Cuando era niño, mis padres compraron un estafalario mueble que unía el clasicismo con la modernidad. Su estructura era moderna, pero su estética clásica. En su interior tenía algo de mágico. Aunque era un mueble de comedor, al abrirse transformaba la habitación en dormitorio. Pero entre sus muchas puertas destacaba una que escondía la parte más increíble de todas: el mueble bar. Por fuera era muy pequeño, pero por dentro era inmenso, tenía el don de la multiplicación. Todo aquello que era introducido en su interior, al instante se repetía hasta el infinito, incluso yo mismo. Cuando introducía mi cabeza dentro del mueble bar, esta se repetía en todas las direcciones hasta el vértigo.

Muchos años después, cuando entré en contacto con formas de programación elementales como es el lenguaje VRML, el encuentro con las funciones recursivas produjo en mi una regresión hacia mi infancia. Fruto de esta regresión y de las meditaciones que ella me produjo es la obra que hoy presento. El nombre: "Con la cabeza dentro del mueble bar" es una metáfora pero es también un reflejo de la realidad.

Aunque es una obra que lleva sobre si el conocimiento de muchos años de trabajo, ese conocimiento realmente es un lastre, pues esos años de trabajo realmente se han desarrollado dentro de las artes plásticas e inevitablemente la plástica está presente en un tipo de creación que no tiene nada que ver con la plástica.

¿El interior del mueble bar tenía algo que ver con el exterior? Evidentemente sí, pero solo en lo fundamental, nunca en la anécdota.

La anécdota era la cabeza, las copas, las botellas de coñac o de otros licores; como son anécdotas ahora las líneas, los cilindros, las figuras ondulantes. Estos elementos son solo la mascara tras la que se oculta el verdadero rostro mucho mas interesante y real pero en una primera impresión menos atractivo.

Es evidente que el ordenador no es una herramienta mas de las artes plásticas, de la misma manera que el cine no es una herramienta de la plástica ni de la literatura. El arte realizado por ordenador nos adentra en un nuevo tipo de creación con múltiples facetas y formas de expresión que corresponde a los estudiosos analizar. Es un territorio inexplorado del que solo entrevemos sus primeros metros. Las personas que nos atrevemos a internarnos en él sentimos un vértigo semejante al que nos producían los espejos del mueble bar.

Es mi opinión que el verdadero arte por ordenador se desarrollará en el ciberespacio, en universos y tiempos paralelos y que las verdaderas obras maestras se habrán desligado totalmente de la plástica. Tendrán pautas vitales que las harán evolucionar según determinadas circunstancias que el autor determine en el momento de la creación pero cuya evolución no deberá controlar (sería mejor que ni siquiera pudiera hacerlo). Estamos demasiado atados a la cultura de la imagen y es por ello que el arte cibernético emergente se apoya tanto en la imagen; creo, en contra de esta tendencia, que el verdadero arte por ordenador tendrá muy poco que ver con la imagen.

En la presunción de querer hacer una obra que este mas allá del control del autor he realizado "con la cabeza dentro del mueble bar" utilizando elementos sencillos, reciclando imágenes de otras obras mías pero dotándolas de una capacidad de crecimiento; los distintos espejos de este mueble bar están producidos por la recursividad, haciendo que las imágenes se llamen a sí mismas hasta el infinito, son como un virus descontrolado que

se reproduce, haciendo que la obra sea cada vez mas pesada hasta que saturan la memoria del ordenador y le bloquean o desaparece la imagen. Este punto es algo que yo ya no quiero controlar.

Si nos movemos por esta obra encontraremos que tiene una serie de conexiones y de opciones que la hacen interactiva para aquellas personas que son capaces de buscarlas y de encontrarlas. Ello nos crea la ilusión de que de alguna manera decidimos sobre el proceso de desarrollo de esta, pero realmente esta no es la verdadera obra y la interactividad no es tal, el espectador se mueve por los caminos que el autor le ha marcado. Aunque también hay unos caminos que el autor desconoce y es precisamente en ellos donde se encuentra lo que de verdad me interesa de ella. Su capacidad de ser independiente.

Las imágenes que vemos son solo una interpretación y una representación de las múltiples que se pueden producir. La verdadera obra de arte es el código fuente que adquiere las características de partitura, y de la misma forma que una obra musical puede resultar maravillosa u horrenda según el interprete y la calidad de los instrumentos, lo mismo sucede en el caso de las obras concebidas para ordenador y concretamente para Internet.

Partiendo de esta premisa, las obras que tengo en proceso de realización buscan desligarse en la mayor medida posible de la imagen o la convierten a ella en un elemento complementario de la verdadera obra. Espero que seguiremos en contacto durante los próximos diez años pues estoy convencido de que para el año dos mil doce el arte por ordenador (o por lo menos el que yo haga) se habrá desligado completamente de la plástica.

Pero como ahora estamos todavía en el año dos mil dos y en Sao Paulo me voy a contentar invitándoles a meter la cabeza conmigo en mi anticuado mueble bar.

Les he hablado de que esto que estamos viendo es solo aparente y así lo creo; no quiero despedirme sin mostrarles la realidad.

Esta es la obra.

(Aquí les mostré el código)



MOVIMIENTOS EN LA COCINA

VRML

Duración indefinida.

Movimientos en la Cocina es una obra realizada con programación recursiva. Es un trabajo sobre como lo fantástico se encuentra en todo lo que nos rodea pues es algo que **h**emos ido acumulando en nuestra existencia. En esta obra busco los límites del lenguaje y de la tecnología existente en aquel año, aun cuelga los ordenadores si no se juega adecuadamente.

Esta obra está realizada en VRML, necesita un navegador que permita un plugin para VRML. Ver preferiblemente a 800 x 600 px. y con pantalla completa.