

## 2002 · MAEM 2002

I Muestra de Arte Electrónico de Móstoles, Comisario: Alvarado.

II Semana de la Ciencia de la Comunidad de Madrid

C.S.C. Caleidoscopio.

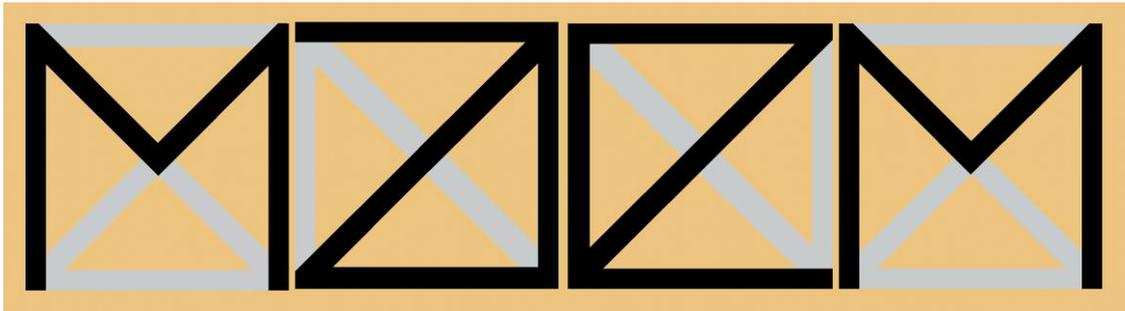
Móstoles.

Estampa

6 a 10 de noviembre de 2002-

Madrid..

España.



**MAEM 2002.** Fue la *I Muestra de Arte Electrónico de Móstoles*, fue un festival que creo Alvarado a partir de una petición del área de Artes Plásticas y Visuales del Ayuntamiento de Móstoles. Iba dirigida a la realización de una página web sobre arte electrónico. Alvarado la transformó el *I Festival de Arte Electrónico de Móstoles*.

"...el nacimiento de la personética ocasionó una conmoción singular. El nombre proviene de dos términos latinos: persona y genética (en la acepción de generar, crear). Es una rama tardía de la cibernética y la psicónica de los años ochenta, combinada con la practica intelectrónica. Hoy día, la personética es un tema de dominio público; un hombre de la calle diría que se trata de la producción artificial de seres racionales. La frase es bastante acertada, pero se queda en la superficie del fenómeno. En la actualidad disponemos de unos cien programas personéticos. Hace nueve años, se creaban en las computadoras unas personalidades-esquemas, gérmenes primitivos de tipo "lineal", por cuanto la generación de computadoras de aquella época, hoy día piezas de museo, no estaba preparada aún para la verdadera creación de personoides."

Stanislaw Lem. Vació perfecto. E. Bruguera. Narradores de Hoy 51. Barcelona. 1981

En 1971 Stanislaw Lem escribía estas palabras en la crítica que realizó al libro de Arthur Dobb *Non serviam*, en el que el autor expone sus trabajos en el campo de la personética. Naturalmente ni la personética ni tal libro ni tal autor existen, ni Stanislaw Lem es un crítico de libros científicos. Pero en esta crítica ficticia el autor nos introduce en uno de los puntos más atractivos y que a la vez produce mayores rechazos en la relación del hombre con las computadoras y es aquel en que el hombre se convierte en un emulador del Demiurgo. Para los artistas, creadores de realidades hasta ellos inexistentes, se les abre un espacio de trabajo de una atracción extraordinaria. Como el propio Lem dice al final de su novela *Solaris*: "No sabía nada, y me empecinaba en creer que el tiempo de los milagros crueles aun no había terminado."

Stanislaw Lem. *Solaris*. Minotauro. Buenos Aires. 1977

La primera Muestra de Arte Electrónico Villa de Móstoles (M.A.E.M.), en el marco de la II Semana de la Ciencia de la Comunidad de Madrid, nace con la vocación de crear un cauce de expresión a las nuevas manifestaciones artísticas, unidas a las dos tendencias sociales que marcan a los ciudadanos y ciudadanas de este comienzo de siglo, como son la utilización de nuevas tecnologías y la difusión informativa que proporciona la utilización de la Red.

Obras pensadas expresamente para Internet, e interactivas con el espectador-recreador, podría ser una definición aproximada del concepto de net-arte.

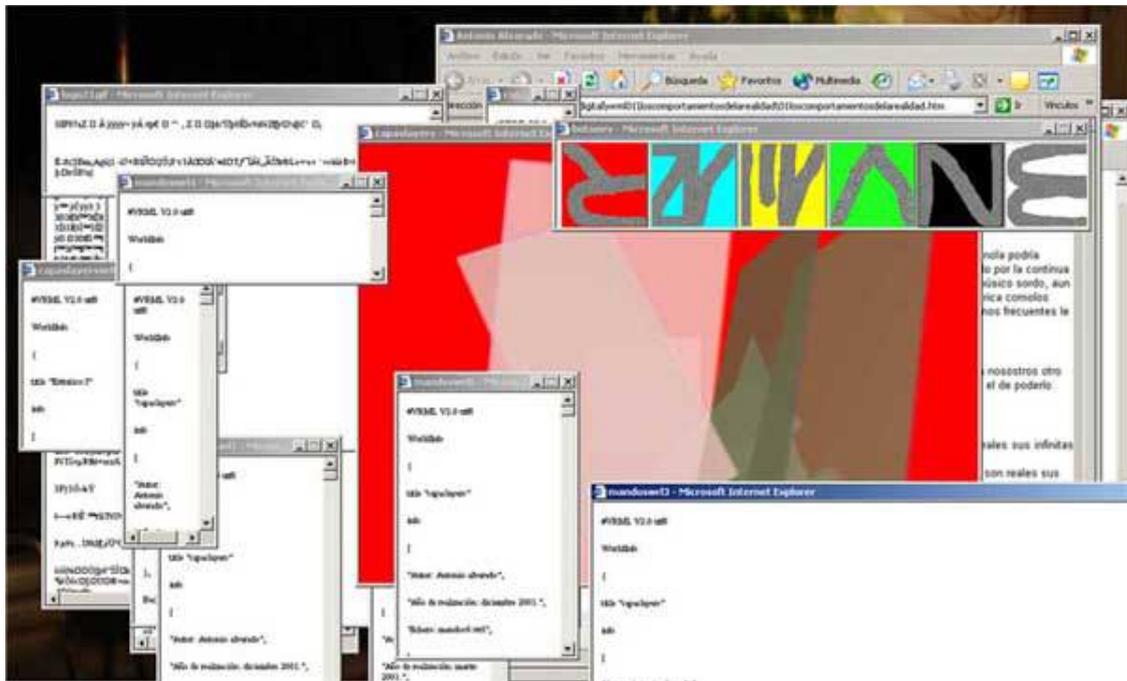
Artistas de diferentes países conforman esta muestra, proporcionando un abanico creativo singular y novedoso, a la vez que esperamos representativo, de esta forma de hacer arte, a través de los nuevos soportes y técnicas.

Iván García Yusto. Concejal de Cultura y Juventud. Ayuntamiento de Móstoles

## Artistas participantes

|   |                                       |   |
|---|---------------------------------------|---|
| Javier Acero (España).  | ¿A qué juegan mis amigas?             |    |
| Antonio Alvarado (España)                                       | Los comportamientos de la realidad    |   |
| Simon Biggs (Australia)   | Babel                                 |  |
| Antonio Domínguez (México) / Daniel Lara (México)               | Sesión 01                             |  |
| Benjamín Escalonilla, Carmen Hidalgo de Cisneros (España)       | El almacén de gritos                  |  |
| Luciano A. Ferrer (Argentina)                                   | ¿Isntime?                             |  |
| Xavier Leton (Francia)  | Silence_Violence                      |  |
| Santiago Ortiz (España / Colombia) / Juan Antonio Lleó (España) | Navegación en espacio sonoro granular |  |
| Ricardo Rendón (México)   | Antibiotico                           |  |
| Miguel Soler, Nacho Ferrer (España)                             | Observatorio                          |  |
| Carlos Urbina, Adolfo Núñez (España)                            | El sonido de los ángeles              |  |
| Leonardo del Valle (España)                                     | Aureolas                              |  |

## Obra de Alvarado



### LOS COMPORTAMIENTOS DE LA REALIDAD net art

Obra para Internet:

Software específico:

Duración: indefinida.

"Geometria est archetypus pulchritudinis mundi"

Kepler

"..., un ingeniero sordo que estuviera estudiando el funcionamiento de una pianola podría intentar primero interpretarla como una máquina, pero quedaría desconcertado por la continua reiteración de los intervalos 1, 5, 8 y 13 en el movimiento de intervalos de un acorde común en tanto que otras sucesiones numéricas menos frecuentes le sugerirían otros acordes musicales."

Sir James Jeans

"La vida quedaría chata y estrecha si el mundo que nos rodea no tuviera para nosotros otro significado que el poderlo pensar y medir con los instrumentos de la física, o el de poderlo describir por medio de los símbolos métricos matemáticos."

Sir Arthur Eddington

En una obra musical la partitura es la obra real pero ¿no son igualmente reales sus infinitas interpretaciones?

En una obra informática el código fuente es la obra real pero igualmente ¿no son reales sus infinitas interpretaciones?

Los comportamientos de la realidad, plantea la pregunta ¿qué es la realidad?, ¿lo que percibimos de ella, la información que recibimos sobre ella o es otra cosa?

Cuando las informaciones que recibimos sobre algo son tan dispares como las que tenemos sobre la realidad, es factible pensar que todas y cada una de las informaciones que recibimos son la realidad. Son ciertamente distintos comportamientos de esta o solo símbolos que la representan.

En estos años trabajaba principalmente con obras recursivas y que tuvieran un difícil

control por parte del espectador no avisado o con pocos conocimientos informáticos (cosa corriente en la época), también había empezado a interesarme el hecho de que toda obra concebida para ordenador contiene un código último (el código máquina) y unos códigos intermedios, según el nivel de lenguaje que usemos, Estos niveles de código son todas representaciones válidas de la realidad. Esta forma de ver el arte electrónico (similar a la partitura en la música) abre unos caminos de una riqueza extraordinaria pues cada obra son múltiples obras; a la vez controladas e incontrolables, el creador tiene poder sobre ellas pero a la vez desconoce todas las posibilidades que encierran Los comportamientos de la realidad es una obra de net art que bifurca en otra, también para la red y en una instalación multimedia.

### Catálogo del Festival

