

LOS COMPORTAMIENTOS DE LA REALIDAD

"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 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.

Los comportamientos de la realidad, net art.

Los comportamientos de la realidad 2, net art.

Los comportamientos de la realidad, instalación.

LOS COMPORTAMIENTOS DE LA REALIDAD-2, net art

Concepto y realización: Antonio Alvarado.
2002·036

Obra para internet:

Software específico:

HTML y VRML.

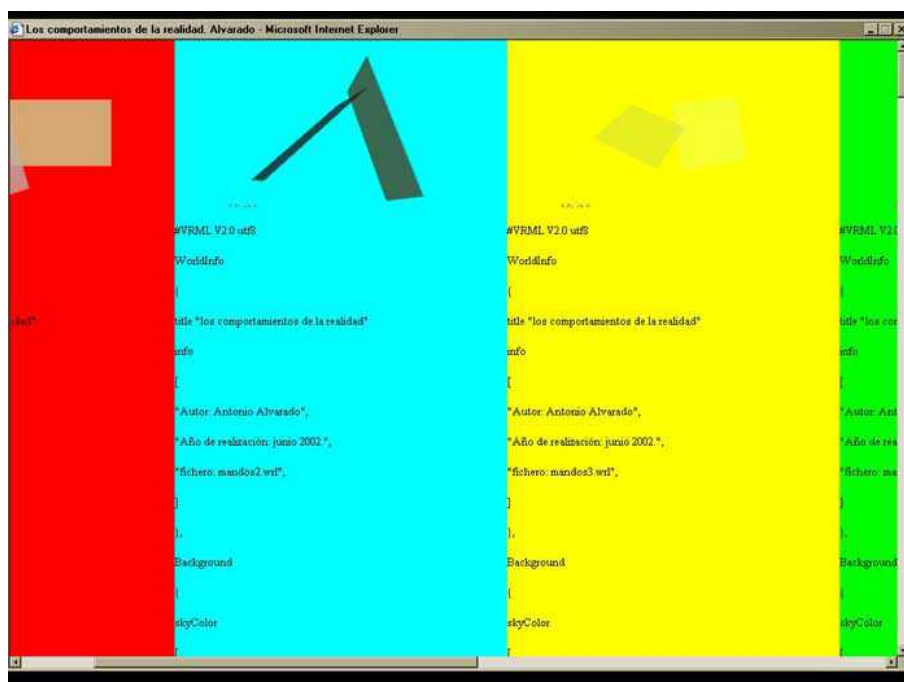
Windows 95 ó 98_ (sistemas operativos recomendados).

Internet Explorer, preferible versión 5,5.

Cosmo Player.

Duración: indefinida.

Todo el material está disponible.



Entrar en *Los comportamientos de la realidad-2*, net art:

http://www.antonioalvarado.net/obras/2002/2002_036/2002_036_comportamientos/ loscomportamientos2.html

Ver demo: http://youtu.be/UuXMxRX_Ugk

LOS COMPORTAMIENTOS DE LA REALIDAD , instalación.

Concepto y realización: Antonio Alvarado.
2002·016

Instalación interactiva multimedia:

Software específico:

HTML y VRML.

Windows 95 ó 98. (sistemas operativos recomendados).

Internet Explorer, preferible versión 5,5.

Cosmo Player.

Duración: indefinida.

Tamaño variable.

Todo el material está disponible.

Ha sido presentada en:

20 X 4. C/ Julián Camarillo, 20, Madrid, España, 2002.



Los comportamientos de la realidad, instalación, parte del planteamiento de la obra en net art y su enfrentamiento con su presentación. El código HTML de la instalación pasa de lo virtual a lo material (mediante la impresión en numerosos DIN A4) y mediante la representación virtual/material en un ordenador que puede ser manipulado por el espectador. ¿Cuál es la obra, lo que se ve en el ordenador o las hojas impresas?

Consistía en un ordenador que mostraba una obra en VRML (*Los comportamientos de la realidad-2*, net art) que podía ser manipulada por el espectador. El ordenador estaba situado dentro de un entorno cuadrado de 8 x 4 ms. cercado por un cable de acero a 1,80 ms del suelo y del que colgaban, como ropa tendida, hojas DIN A4 con el código impreso del programa que se desarrollaba en el ordenador.

Ver vídeo de la instalación: <http://youtu.be/iENHB31Ihrc>