

Etología de Z

Una mosca digital llamada Z se propaga a través de la red y parasita ordenadores en todo el mundo con el consentimiento de los usuarios. Se trata de un programa informático conocido como "z.exe" que interviene el sistema operativo y la interfaz de usuario de los ordenadores personales tipo PC.

Z.exe y la interfaz de usuario

Z.exe es un programa que se manifiesta visualmente y acústicamente como una mosca. Z.exe es un agente infiltrado en la interfaz de usuario. La interfaz de usuario es el sistema audiovisual que permite la comunicación entre persona y ordenador. Las imágenes y los sonidos que configuran la interfaz suelen tener asociadas funciones que desencadenan procesos. Los resultados de dichos procesos se manifiestan también en el monitor y en el altavoz; forman parte de la interfaz.

Z.exe y la metáfora del escritorio

Z.exe vive en el escritorio cuando el ordenador se encuentra conectado a la red. El escritorio es la metáfora visual con la cual se estructura la información en el monitor, una metáfora que nos habla de orden y de productividad con su despliegue icónico de archivos, carpetas, papelera... El escritorio es el entorno virtual de la experiencia. La mosca pulula por el escritorio (recorriendo distancias mensurables en píxeles) arriba, abajo a derecha y a izquierda "negando" la ilusión de profundidad de la imagen en perspectiva (como lo haría una mosca moviéndose por la lente de una cámara) desplazándose siempre por la superficie del monitor, compitiendo por este espacio limítrofe con el cursor. Z.exe es una mosca que dialoga con el cursor. El cursor es el icono estándar con el cual se resuelve la presencia del usuario en el escritorio; actúa como sujeto virtual de la experiencia. Como es sabido, el usuario no puede interactuar directamente (con su cuerpo) en el entorno virtual y por este motivo hace falta un aparato periférico como el ratón con el cuál controlar el cursor. Los movimientos de la mano del usuario empujando el ratón adelante, atrás, a derecha y a izquierda, sobre el plano horizontal de la mesa, son mapeados sobre el icono del sujeto virtual (el cursor) que de esta forma se desplaza por el plano vertical del monitor. Esta relación de identidad entre el usuario (cerebro/ojos/mano) y el sistema (monitor/ratón/cursor), aprendida de forma cuasi intuitiva y asumida por la práctica hasta un nivel cuasi inconsciente, es el mecanismo en el cual se basa la relación del usuario con z.exe. De hecho, si nos fijamos en la reacción del usuario en el momento en que éste instala z.exe en su ordenador y aparece por primera vez la mosca en espacio privado de su monitor, nos damos cuenta de que su respuesta es un acto reflejo tan antiguo como el de espantar a una mosca con un gesto inconsciente de la mano, aunque trasladado a la virtualidad del escritorio y de la extensión de la mano que constituye el cursor. A partir de este momento y de este gesto, podemos decir que la mosca ya ha sido integrada por el usuario. La mosca interviene en esta dinámica de forma consistente con dicha lógica y así, con su incursión en nuestro monitor (la parte más visible del sistema), termina por obligarnos a tomar consciencia de nuestros actos con su insidiosa actividad errática.

Coda

La interfaz de usuario es, por tanto, el contexto inmediato de la mosca. Y no se trata de un contexto homogéneo ni tampoco (ella nos lo recuerda) deshumanizado. La mosca se carga de connotaciones diversas en función del contexto; la mosca rondando la papelera, la mosca paseándose entre líneas de un texto que se nos resiste, la mosca sobre el logotipo de Windows, la mosca frotándose las patas sobre un e-mail con malas noticias, la mosca hurgando una imagen pornográfica, la mosca quieta sobre una hoja de cálculo que no nos cuadra, la mosca como un intruso sobre el icono de "Home" del navegador. Todo lo que (a menudo sin pensar) hemos vertido en nuestro ordenador recupera importancia, fuerza, color, olor y gusto en cuanto aparece la mosca. Z.exe es un programa que cuestiona nuestra relación con el ordenador. Z.exe, en tanto que mosca, tiene la capacidad de problematizar nuestras relaciones (humanas) con el entorno (digital).

Z.exe y la red

Z.exe, como ya se ha dicho anteriormente, solamente hace aparecer la mosca en nuestro monitor y en nuestro altavoz cuando el ordenador está conectado a la red. Así pues, Z.exe es una pieza de software pensada y realizada expresamente para intervenir en los procesos de la comunicación persona-ordenador, solamente en aquellos momentos en los que existe una

comunicación distribuida. Este hecho sitúa z.exe en el ámbito del net.art o arte en línea. Pero no se trata de una pieza de web-art (es más que una serie de documentos en HTML ubicados en un servidor) ni de una propuesta de e-mail-art (aunque puede propagarse como archivo adjunto de correo electrónico). Z.exe más bien se aproxima a la lógica de los virus (aunque no tiene efecto destructivo alguno) o más precisamente a la de los llamados bots o agentes. Básicamente, z.exe es un programa parásito que recibe y envía información de i hacia un servidor. Todo aquel que haya instalado z.exe en su ordenador y se conecte a Internet pasará a formar parte de una comunidad.

Z.exe y la comunidad La comunidad

Z es un enjambre de moscas: la suma creciente de todas las moscas instaladas en los ordenadores de usuarios de Internet alrededor del mundo por multiplicación de una mosca madre. La comunidad se comunica constantemente a través de un servidor que gestiona el tráfico de información. La actualización constante de información de cada mosca se guarda en un registro en el que se lleva a cabo un completo trabajo estadístico iniciado el día 13/05/01, fecha del lanzamiento de la primera versión beta de z.exe. En esta memoria dinámica, alimentada por las informaciones sobre la actividad de cada individuo, se registran los nacimientos (instalaciones) y las defunciones (desinstalaciones)... se actualizan constantemente los valores de las distancias recorridas por cada mosca, así como las horas de vuelo... se lleva a cabo un seguimiento minucioso de la evolución del enjambre en el planeta así como de su distribución por zonas horarias... y se tiene constancia de la genealogía de cada individuo: un árbol que tiene su raíz en la mosca madre. Z.exe y el código genético El código genético de la mosca madre de z.exe es 00000000000000000000000000000000, una cadena de treinta y dos ceros. Las características de la mosca madre, así como las de todas sus descendientes, están pues codificadas según un mismo código binario que facilita la tarea de llevar a cabo un seguimiento individualizado, llevar el registro estadístico del enjambre o incluso, si así se requiere, clonar un individuo concreto en el momento en que el artista lo decida. Pero eso no es todo, el código de Z consta de dos segmentos diferenciados que sus programadores han previsto como base de la apariencia de la mosca, por un lado, y como base de su comportamiento, por el otro. Esta inusual estrategia creativa, que profundiza en el concepto de programa, especialmente presente en el panorama de la teoría del arte desde la segunda mitad del siglo veinte, permite vislumbrar nuevas fórmulas de serialidad emparentadas con la metáfora del genoma. En z.exe, la noción de código (tan abusada en nuestros días) es utilizada de forma directa por su propia condición informática y de forma metafórica con relación a la genética. Es decir, que por una parte el código es la esencia misma de z.exe, en tanto que programa informático y por otra es la metáfora en la cual se fundamenta la alegoría que constituye el discurso, por así decirlo, de la propuesta.

Z.exe y el mundo

No es la primera vez que Antoni Abad utiliza el mundo como soporte. Ya en su primer trabajo de net.art, titulado Sísifo, el artista se centraba en el aprovechamiento de las propiedades específicas de Internet para referirse a lo inabarcable; a la incapacidad que el ser humano tiene de enfrentarse al mundo. El mito de Sísifo era, en aquella ocasión, el hilo conductor de aquel relato sobre la incapacidad a través del diámetro de la Tierra en el que, apoyándose solamente en dos servidores antipódicos (uno en Barcelona y el otro en Wellington, Nueva Zelanda) cuestionaba el axioma según el cual la red rebasa los límites del espacio y del tiempo. Con z.exe, Abad vuelve a recurrir al mundo como soporte de un trabajo en el que la multiplicación de la mosca madre tiende a la saturación del mapa; al ennegrecimiento de la imagen mental con la que (desde nuestra limitación humana) intentamos abarcar los mundos que se esconden en el mundo. Globalizada y desglobalizante, la mosca de Antoni Abad se reproduce en su condición de programa informático y desde su condición de programa artístico. Globalizada porque es un programa informático que funciona sobre Windows y se reproduce por toda la red, en una reproductibilidad fuera de control que le es inherente por su condición de freeware. Desglobalizante porque es un programa artístico que parte de la singularidad de su autor y se dirige a las singularidades de sus potenciales huéspedes; aquellos quienes por algún motivo deseen albergar y difundir un parásito en su y desde su sistema.

Z.exe y el Canal Z

Los motivos que lleven a cada quien a instalar z.exe en su ordenador quedaran por siempre ocultos en los repliegues de las singularidades que forman la comunidad. En todo caso, dichos

motivos no responden a una generalidad comercial (.com), militar (.mil) ni gubernamental (.gov) ni tampoco educativa (.edu) o estatal. ¿Y cómo explicarse esos motivos cuando no parecen generalizables y solamente sabemos que la mosca es un elemento inútil e improductivo de la interfaz de usuario? Si bien es cierto que la mosca en sí es improductiva, debemos tener en cuenta que, actualmente, z.exe es un programa que desarrolla ciertas funciones o servicios en Internet. No en vano la web de z.exe se encuentra en <http://www.zexe.net>, y .net es la extensión de dominio para los proveedores servicios en Internet. Pero si pensamos en las definiciones del vocablo servicio (m. Acción de servir / m. Labor o trabajo que se hace sirviendo al Estado o a otra entidad o persona), descubriremos que, en z.exe, la única acción de servir la desempeña el llamado Canal Z y que esta consiste solamente en facilitar una vía de comunicación textual anónima a los miembros de la comunidad que se encuentran conectados a Internet en cada momento. Así pues, aun siendo la mosca improductiva (por principio), podemos otorgar a z.exe el atributo de útil, dado que es el programa mediante el cual tenemos acceso a una comunidad. Pero siendo esta comunidad formada por miembros anónimos y estando el acceso a la misma fuera de control, debemos admitir el carácter paradójico de Canal Z, en tanto que servicio que no es de utilidad a nadie en concreto y que no está diseñado a propósito para ningún otro fin que no sea la comunicación, sin más.

Antoni Abad y su particular Historia Natural

Con esta mosca que vuela por volar, que interactúa por interactuar y que sirve (pero a nadie en concreto) para comunicar, es decir, que comunica por comunicar... Antoni Abad profundiza en sus investigaciones para su particular Historia Natural. La paradoja que encierra una historia natural escrita (sin palabras) por un historiador del arte como Antoni Abad, se retuerce aun más sobre sí misma cuando (como en este caso) se refiere a especies artificiales (como la mosca de z.exe) creadas por él mismo. En definitiva, Abad nos invita pues a participar en una propuesta de arte que podemos asumir como experiencia en el ámbito de la comunicación social. El artista es quien propicia una forma determinada y singular de participación en la red. Nosotros podemos entenderlo como extensión de su pensamiento escultórico, como expansión de su trabajo audiovisual, o bien, en tanto que investigación entorno a la estética relacional y a su implicación con las tecnologías de la información y de la comunicación.

Roc Parés Burguès Barcelona, 01-10-01