

## HIPERESPEJISMOS

Hiperespejismos Es un proyecto de instalación que desarrolló Antonio Alvarado, junto a Juan Antonio Lleó durante la primavera de 2003, bajo el patrocinio de MediaLab Madrid. Durante 4 meses estuvieron reuniéndose en los locales que esta institución tenía en el Centro Cultural Cuartel del Conde Duque en Madrid.. Este ambicioso proyecto no llegó a realizarse pero produjo una serie de bifurcaciones alrededor de la idea original que terminaron convirtiéndose en varias obras interrelacionadas pero que funcionan independientemente cada una de ellas.

**Torre de espejos**, vídeo, Juan Antonio Lleó y Antonio Alvarado

**Torre de espejos**, instalación, Juan Antonio Lleó y Antonio Alvarado.

**Torre de espejos**, cartel, Juan Antonio Lleó y Antonio Alvarado.

**Código especular (Virtual Reality Mirror Language)**, Net art, Antonio Alvarado

**El espejo del código**, acción, Antonio Alvarado con La Mano de la Luna.

**Código especular**, instalación, Juan Antonio Lleó y Antonio Alvarado.

**Código Espejo**, net art, Juan Antonio Lleó y Antonio Alvarado,

## CÓDIGO ESPECULAR, instalación

Concepto y realización: Juan Antonio Lleó y Antonio Alvarado.  
Desarrollo e implementación del software: Javier Bedrina.  
2004-006

Instalación multimedia interactiva.  
Software específico.  
DVD,  
Plástico  
Ordenador.  
Proyectores.  
Medida variable.

Ha sido presentada en:  
Convergencias, CAB (Centro de Arte de Burgos), Burgos, España. 2004.



Código especular, instalación, de Juan Antonio Lleó y Antonio Alvarado. Con programación en Java Script de Javier Bedrina. Esta instalación se desarrolla en una habitación que consta de paredes en parte opacas y en parte translúcidas que permiten apropiarse de las luces de otros eventos cercanos. Dos proyectores, controlados por un ordenador y un DVD, atraviesan la sala hacia dos de las paredes. Una de ellas es translúcida y se muestra hacia el exterior, como adelanto al espectador de lo que luego verá.

En su interior diversos espejos flexibles reflejan las imágenes hacia las distintas partes de la habitación, distorsionándolas y multiplicándolas como en un laberinto. Una mesa especular, situada en un lateral de la habitación permite manipular interactivamente la proyección y la música a aquellos espectadores que se atrevan a ello. Diversos elementos colgados del techo, también especulares, a veces opacos, a veces transparentes obstruyen el paso del espectador, los cuerpos de los espectadores distorsionaran las imágenes, bien reflejándolas o bien interrumpiéndolas con sus cuerpos y sombras.

Demo de *Código Especular* Java Script: <http://youtu.be/AEMyUNe5upU>

Proyección DVD de *Código Especular*: <http://youtu.be/756AOnFIKgo>

Ver el vídeo de *Convergencias*: <http://youtu.be/pwHA-CuS2mc>