

Antonio Alvarado. LA DULCE VIDA DE LAS MÁQUINAS: METÁFORAS MECÁNICAS Y DUDA VITRIÓLICA

Javier Rubio Nombrot, crítico de arte y comisario de exposiciones.

Texto escrito para el catálogo de la exposición Los ingenios del bosque, realizada en la galería Weber-Lutgen de Sevilla en septiembre de 2026.

En un texto de 2019 Antonio Alvarado se preguntaba si su obra era fruto del larguísimo proceso que nos ha traído hasta esta edad digital (que aún está en sus albores), o si es el arte el que elabora los relatos de este tipo de proceso. Néstor Prieto y Francisco Brives, en el texto curatorial de *La singularidad plural*, la gran retrospectiva que ese mismo año le dedicó la Galería Nacional de San José, en Costa Rica, respondían, sin dudar: “es la mirada que Antonio Alvarado proyecta sobre la máquina lo que anticipa una era de robotización”. Y es así porque Alvarado fue uno de los primeros artistas en España en apostar decididamente por el ordenador, a principios de los 90. De hecho, en aquella época –antes de Windows- las imágenes que se generaban eran mucho más “sintéticas”, “robóticas”, que las que se crean hoy en día y ese *vocabulario pictórico* poseía un indudable encanto, precisamente porque reafirmaba su carácter *sintético, técnico y tecnológico*, rupturista y vanguardista en suma, *utopista*, frente a los procedimientos pictóricos tradicionales. Entonces, lo que tenemos aquí, en esta su esperada primera gran exposición de arte electrónico, es necesariamente una posible historia de la electrónica (en cierto modo, la historia de la larga relación del artista con ella; y en algunas de las piezas expuestas se mantiene ese vocabulario primitivo de signos y símbolos, al que el artista no quiere renunciar). El relato no carecerá de humor; pienso en el texto que acompaña a una de las piezas centrales de esta exposición, *Los ingenios del bosque*, que tal vez resuma todo el proyecto: “La Tierra es un bosque cada día más yermo gracias a las clases acomodadas y los políticos. Sus ansias de poder sumen a toda la humanidad en un desatino. ¿Esos movimientos de los políticos y la sociedad nos llevan a alguna parte o a una globalización gentrificada? ¿El planeta cambia sus ritmos y los hace imprevisibles para librarse de la humanidad? ¿O quizás es la humanidad la que quiere librarse de sí misma? Afortunadamente hay una generación de máquinas que están preparadas para tomar el testigo y regenerar el Mundo”.

En ese sentido, su obra gráfica e infográfica, siempre tremendamente barroca, parece preguntarnos, a los adictos a la pantalla-luz (que somos todos): ¿qué es eso que brilla ante nuestros ojos exactamente? Lo digo porque Alvarado es un *humanista*, nada temeroso de la *metafísica* y de lo *arquetípico*, y tiende a hacerse lo que llamamos *grandes preguntas*: “¿Qué es la realidad? ¿Lo que percibimos de ella, la información que recibimos sobre ella, o es otra cosa? Es factible pensar que todas y cada una de las informaciones que recibimos son la realidad. Son ciertamente distintos comportamientos de ella” (*Los comportamientos de la realidad*, 2002). En la posmodernidad, “la realidad” tiene forma de “sopa” (Barceló), de mezcla (a menudo experimental y delirante), de *hibridación ilimitada*. En los grabados y los videos de Alvarado aparecen simultáneamente múltiples imágenes trituradas, superpuestas, entremezcladas, sometidas a cambios de código, a errores y azares, formando una retícula densa en la que acertamos a entrever fotografías, vídeos, formas geométricas generadas por ordenador, imágenes fijas y en movimiento, colores, textos... Sin embargo, habrá siempre un motivo central que emerge del remolino icónico, ya sea una figura humana o geométrica, o un paisaje (véase una de sus obras más emblemáticas, la larga serie *Los códigos del bosque*,

2005-2020); nunca habrá un caos informe, un triunfo de la entropía y de la *des-ilusión* baudrillardiana.

Alvarado es, en efecto, lo más opuesto a un nihilista –me refiero a ese triunfo del pesimismo sobre *La belleza* que diagnosticó Zecchi, característico de la modernidad- que conozco; no se recrea en la negatividad y el desorden (y podría, muchos artistas lo hacen: es obvio y notorio que la avalancha de informaciones que a diario nos sepulta es puro desorden y que genera sinsentido, el sinsentido de nuestras vidas posmodernas), sino que siempre tiene algo concreto –y sensato- que decir: Manuel Pérez-Petit señaló, a propósito de *Los códigos del bosque*, que Alvarado “posee una clave propia: se rebela, vive, mira, escudriña, descompone, encuentra, crea y pasa por encima, haciéndose poseedor de muchas claves”. Hay una esquivo e inasible *sabiduría* –un *secreto* que guarda para sí- en este poeta inteligente y burlón –pienso en las pequeñas historias de *Treinta fichas para leer en el viaducto (y luego dejarse caer lentamente)*, de 2019- que ha dedicado muchas de sus obras a los místicos y al misticismo en sí pero del que, fundamentalmente, destacaría su capacidad para el encuentro de analogías *otras*, de metáforas y alegorías sorprendentes y maravillosas. En esta exposición, que reúne las más recientes, esto se aprecia muy claramente: *El paradigma de la soledad*, *Amor y amor*, *Los desatinos de la soberbia*, *Graznidos en la jaula*, son obras basadas en la *paradoja*, sarcásticas, son *cuchilladas* que ahondan en nuestras *contradicciones*. Diría que es esa misma facilidad para el hallazgo –la creación, sin duda- de relaciones inéditas –y perturbadoras- entre las cosas que apreciamos en un Brossa o un Madoz, pero desarrollada con un lenguaje más críptico, en cierto modo hermético y siempre autoconsciente y crítico. Prieto y Brives decían: “Es radical porque sus trabajos con los dispositivos electrónicos se apartan de los grandes espectáculos y operan desde lo pequeño, lo íntimo, muchas veces desde lo sutil”. *Inasumible luz* (2019) trataba precisamente de esta sutileza: “cuando trabajamos con elementos tan frágiles y tan incomprensibles para nuestra mente como son los circuitos electrónicos o la comunicación espiritual, el hilo de enlace es casi inasible para el hombre, es como un rayo de luz no visible y su mensaje se diluye” (Alvarado).

Pero volvamos a la pantalla –casi- permanentemente encendida frente a nosotros. Si concentramos en una imagen o unos minutos de imágenes lo que lleva años sucediendo en ella, aparecerá algo que tal vez se refiera a la esencia del mundo digital en el que vivimos la mitad del tiempo. Es verdad –pienso en Paik y otros pioneros del videoarte- que ese tipo de análisis se llevó tempranamente a cabo con la televisión. El ordenador ha ampliado las posibilidades expresivas del videoarte. Hoy, precisamente, con la irrupción de las imágenes hiperrealistas generadas por una inteligencia artificial, vivimos la definitiva desaparición de cualquier límite: un cuadro era una imagen y la realidad, la realidad; ahora, el relato de “lo real” es indistinguible de la ficción. En realidad, todo relato fue siempre una ficción (es en ese asunto en el que están ocupados los grandes museos de todo el mundo y los artistas “de archivo”, por ejemplo: el museo y el documental, dicen, siempre nos contaron *una historia*, no “la realidad”). Pero el relato de Antonio Alvarado, un artista al que a menudo se le ha reconocido su vocación mística, no solo rehuye la crítica fácil y evidente –el pop, siempre *ligero*, abrazado a *lo banal*, es el precursor de todas las miradas *cínicas* sobre los frutos del progreso técnico, que se relaciona tópicamente con “el capitalismo” o “el consumismo”-, sino que siempre escapa ágilmente de cualquier intento de definición; o sea, de reduccionismo. Se trata de lo que llamaré *duda vitriólica*. Prieto y Brives la definían así: “genera un juego perverso con la realidad, la somete a variables de codificación ajenas a su naturaleza, pervirtiéndolas

o forzando a la máquina a descifrar como si ejercitara la base fundamental de la ciencia de ensayo, prueba o error”.

Pienso que esa reflexión crítica –ácida, vitriólica- sobre su propio lenguaje –y todo el lenguaje-es su principal virtud y, desde luego, la que da la medida de su figura como artista: hay, tras este trabajo, una inteligencia concreta, que tal como se ha apuntado a menudo ha ido cubriendo territorios y técnicas muy dispares sin dejar de traslucir unas inquietudes y certezas –y puestas en cuestión- concretas. A propósito de *Paisaje con chicharra*, una instalación interactiva de 2009, decía: “¿Necesita el árbol y por ende la naturaleza que el hombre revise su esencia o busque caminos para su preservación, o son esos estudios y revisiones los que ponen en peligro su existencia?”. Lo que Alvarado quiere decir no es tanto que la propia tecnología –e incluso “la ciencia”- son pasibles de crítica, cuanto que no podemos responder a esa pregunta porque no existe la menor duda de que “el entorno que nos rodea distorsiona la realidad”. Frase esta esencial y que yo situaría en el centro de esta exposición porque el carácter *interactivo* de la mayoría de las piezas podría estar destinado, precisamente, a que *experimentemos físicamente* las experiencias que el artista propone, que son, como se ha señalado, *paradójicas, contradictorias y disolventes*, pero siempre *poéticas*.

Lo que el ordenador aportó, si nos ceñimos a una historia de las imágenes lo más simplificada posible –es decir, la que transita desde las pinturas rupestres hasta hoy y pasa por el arte simbólico egipcio y gótico, el naturalismo renacentista, el academicismo, la fotografía, el cine y la televisión-, fue la *interactividad*: el videojuego mató al cómic pero en cierto modo también al cine porque el cine –y no digamos la tele!- es un medio que obliga a la *pasividad* (esto se suele contraponer a la *lectura*, un medio en el que uno es activo; cierto cine puede permitir la reflexión/participación, pero el más taquillero es una sucesión alienante de imágenes trepidantes y sonidos atronadores que claramente forma parte del *Procedimiento silencio* que detectó Paul Virilio), mientras que el videojuego permite que uno sea el protagonista de la película, que sea *actor*, no *espectador*. En ese sentido, el videojuego fue una de las primeras cosas de las que se ocupó el arte hecho por ordenador –pienso en las obras pioneras del Festival Ars Electrónica de Linz- (y Alvarado, de nuevo, se zambulló tempranamente en ese nuevo mundo virtual, trabajando con VRML) y puede conectarse con las prácticas *relacionales* descritas por Bourriaud, en las que se define el concepto de *escenario* y se incluye al espectador en la pieza (el artista plantea un escenario y el espectador realiza la obra, a menudo *consumiéndola*; Cattelan y su famoso *Plátano*). El teléfono móvil, claro está, es un paso decisivo: ha dado cumplimiento a los sueños de las vanguardias revolucionarias, desde Duchamp y Benjamin. Todos somos productores/consumidores de contenidos; todos somos estrellas; todos somos artistas: el arte ha sido dado al pueblo.

En las obras recientes de Antonio Alvarado, como no puede ser de otro modo, se apela a este concepto de forma sutil; humorística, como en el caso de *Diógenes de Sinope y el Emperador* (una pieza soberbia que trata el asunto de la *turistificación* de forma insólita e inédita), ácida (*Amor y amor*, una pieza que también se activa con la presencia del espectador y que contrapone la presunta frialdad de la máquina al relato del amor), o decididamente poética, como *Los pajarillos de Alfred*. Todas ellas están provistas de sensores y reaccionan ante nuestra presencia física, pero lo importante es, como se señalaba, que la obra nos está comunicando que *existimos*, como cuerpos, en ese espacio y en ese momento, y que recibimos un *mensaje*. Es esta apelación a la *fisicidad* la que, paradójicamente, emana de un

medio al que se relaciona instintivamente con la *virtualidad* y la *disolución del cuerpo* (pienso en el ciberfeminismo de Donna Haraway): el *avatar*, la gran cuestión, ese *personaje* que somos en la red y que ignora que “en realidad” es un cuerpo sentado en una silla durante horas frente a una pantalla. Del mismo modo que despierta nuestra corporalidad biológica, la obra reivindica su *fisicidad mecánica* –es lo más opuesto al “cuadro ventana”, al “ilusionismo” premoderno- y por tanto su condición contemporánea, mostrando siempre deliberadamente sus *tripas*, sus cables y circuitos, sus formas *extrañas*. Sí, es un *mecanismo* pero, ¿de qué habla (en sentido literal: hay una parte de *arte sonoro* en esta obra)? De la soledad, del amor, del canto de los pájaros; de cuestiones sociales (*La suave caricia de la sangre*, aquí expuesta, y muchas otras en su producción anterior), políticas (la mencionada *Graznidos en la jaula* y muchas otras); de la guerra (*Ternuras de guerra*, de 2011, donde se analiza magistralmente el “acoso moral”); de la obsolescencia programada (*Obsoletos*, de 2017); de la soledad, de la (in)comunicación, del arte, de dioses y mitos... De mil asuntos a los que el artista aplica su desconcertante y personalísima mirada, a los que saca punta aplicando su metodología de la *duda vitriólica*; y, paradoja tras paradoja: son, de nuevo, la frialdad mecánica del artefacto, su inhumanidad y su capacidad deshumanizadora –presuntas-, las que nos conducen a nuestro cuerpo, al canto de los pájaros, al bosque, al amor, la paz y la justicia, a la comunicación con nuestros semejantes, al respeto por la cultura. Porque, tal como dice Alvarado, “afortunadamente hay una generación de máquinas que están preparadas para tomar el testigo y regenerar el Mundo”.