

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.

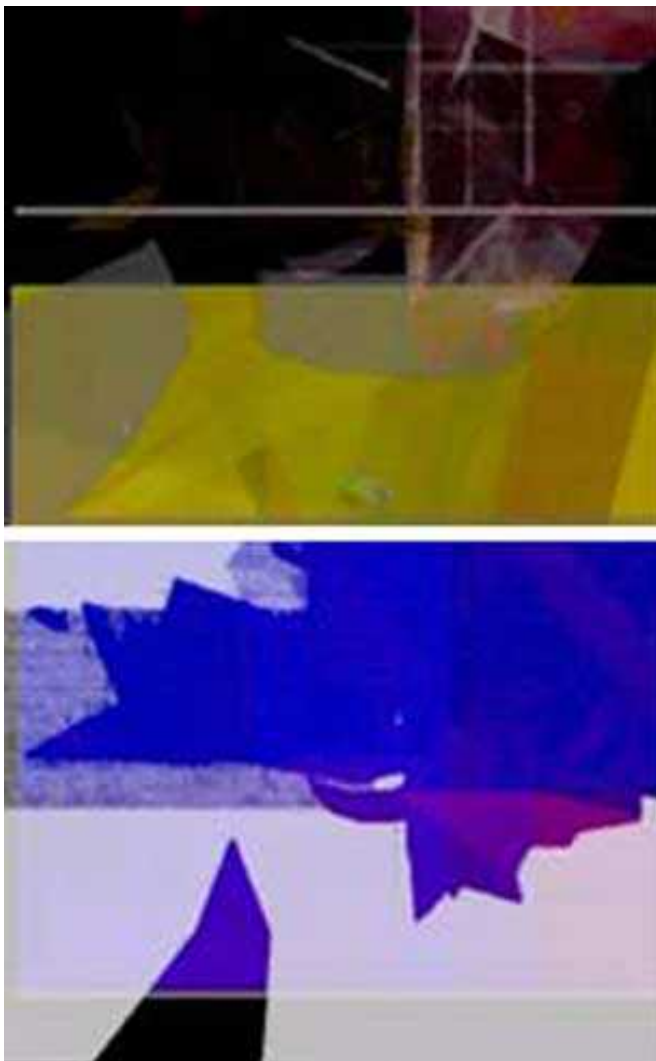
Código Espejo, net art, Juan Antonio Lleó y Antonio Alvarado,

TORRE DE ESPEJOS, vídeo

Concepto y realización: Juan Antonio Lleó y Antonio Alvarado.
Audio: Juan Antonio Lleó.
2003-023

Vídeo monocanal:
Formato: 4:3.
Duración: 5' 45".

Ha sido presentada en:
Festival Avant Music, MIMMA.,Castillo Sohail, Fuengirola, Málaga., España; 2003.



Utilizando los trabajos previos a Hiperespejismos, se realizó en Medialab Madrid una captura en tiempo real de los movimientos de las imágenes VRML desarrolladas. Fruto de estas capturas, y su posterior manipulación con programas de edición de video, es esta obra.

<http://youtu.be/yoQz1B1kxcs>

TORRE DE ESPEJOS, instalación

Concepto y realización: Juan Antonio Lleó y Antonio Alvarado.

Audio: Juan Antonio Lleó.

2003•024

Instalación multimedia.

Vídeo.

Varillas metálicas.

Ordenador.

Proyector.

Espejos flexibles.

Altavoces

Ha sido presentada en:

Festival Internacional de Música Electroacústica, Museo de Albacete, España; 2003.



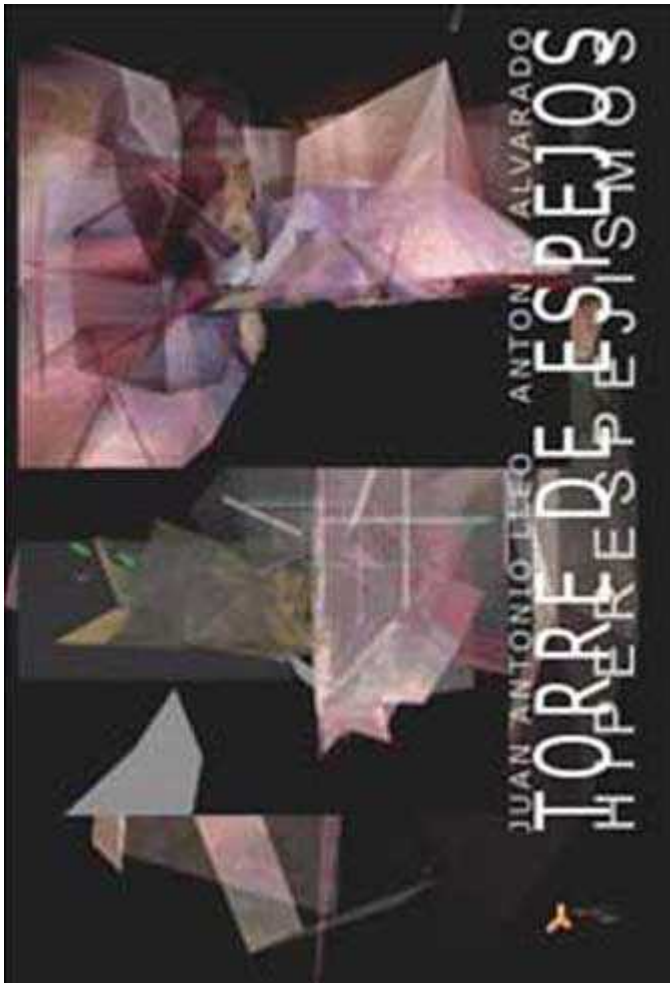
Es una instalación realizada en el Museo de Albacete entre los días 9 y 19 de diciembre de 2003 dentro del Festival Internacional de Música Electroacústica - XII Punto de Encuentro: La Electroacústica y el Afuera.

Esta obra está formada por espejos de plástico, varillas de acero, y proyección del video del mismo título realizado por los autores con la colaboración de Medialab Madrid durante el año 2003.

TORRE DE ESPEJOS, cartel

Concepto y realización: Juan Antonio Lleó y Antonio Alvarado.
Audio: Juan Antonio Lleó.
2003•026

Instalación multimedia.
Vídeo.
Varillas metálicas.
Ordenador.
Proyector.
Espejos flexibles.
Altavoces



Utilizando los trabajos previos a Hiperespejismos, se realizó en Medialab Madrid una captura en tiempo real de los movimientos de las imágenes VRML desarrolladas. Fruto de estas capturas, y su posterior manipulación con programas de edición de vídeo. Para la presentación de este vídeo el 1 de agosto de 2003 en el Festival Avant Music. Organizado por el MIMMA (Museo Interactivo de la Música) en el Castillo Sohail, Fuengirola, Málaga, España, realicé este cartel.

CÓDIGO ESPECULAR (Virtual Reality Mirror Language), Net art

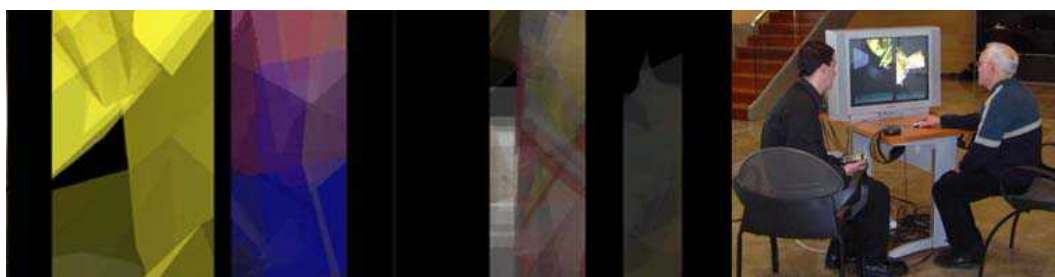
Concepto y realización: Antonio Alvarado.
2003•029

Net art interactivo:
HTML / VRML.

Los trabajos realizados en código VRML es difícil verlos bien con los sistemas operativos y los navegadores actuales, mis obras en VRML recomiendo verlas con Windows XP Home Edition Versión 2002 y con Internet Explorer 6.0, con el plugin Cosmo Player.

Ha sido presentada en:

Festival Internacional de Música Electroacústica, Museo de Albacete, España; 2003.



Con parte de los trabajos previos a Hiperespejismos, en VRML, realicé esta obra interactiva para la red en septiembre de 2003. Fue presentada por primera vez en la Fábrica de Harinas, Albacete, entre los días 9 y 19 de diciembre de 2003 dentro del Festival Internacional de Música Electroacústica - XII Punto de Encuentro: La Electroacústica y el Afuera.

Entrar en Código Especular, con *Internet Explorer 6.0*:

http://www.antonioalvarado.net/obras/2003/2003_029/codigoespecular/codigo.htm

EL ESPEJO DEL CÓDIGO, acción

Concepto y realización: Antonio Alvarado.
Participantes con La Mano de la Luna: Pilar Alvarado.
2003•032

Acción multimedia
Net art interactivo:
HTML / VRML.

Los trabajos realizados en código VRML es difícil verlos bien con los sistemas operativos y los navegadores actuales, mis obras en VRML recomiendo verlas con Windows XP Home Edition Versión 2002 y con Internet Explorer 6.0, con el pluguin Cosmo Player.

Proyector.

Espejos.

Pantalla.

Ha sido presentada en:
MAEM 2003, Móstoles, España.



El espejo del código es una acción realizada por el colectivo La Mano de la Luna el día 4 de noviembre de 2003 durante la inauguración de la II Muestra de Arte Electrónico Villa de Móstoles - MAEM 2003. En esta acción se proyectaron distorsionados los ficheros de VRML que conforman la obra de netarte, de Antonio Alvarado, Código especular (Virtual Reality Mirror Language).

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.

Internet Explorer 6.0.

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>

CÓDIGO ESPEJO, net art

Concepto y realización: Juan Antonio Lleó y Antonio Alvarado.
Desarrollo e implementación del software: Javier Bedrina.
2004-007

Net Art interactivo.
Software específico.

Ha sido presentada en
MAEM 2004, Móstoles, Madrid, España.



Código Espejo, net art de Juan Antonio Lleó y Antonio Alvarado, con programación en Java Script de Javier Bedrina, es una versión solo para ordenador, de la instalación Código Especular.

En esta obra, el espectador es y no es cómplice de la obra final, los propios autores buscan el perder el control sobre ella.

Entrar en Código Espejo, con *Internet Explorer*:

http://www.antonioalvarado.net/obras/2004/2004_007/codigo_espejo/codigo_espejo.htm

Ver demo de *Código Espejo*: <http://youtu.be/AEMyUNe5upU>

CÓDIGO ESPECULAR: LA REALIDAD COMO REFLEJO DE LO REAL.

Antonio Alvarado

La realidad es una mera entelequia, los colores son solo la consecuencia del reflejo de la luz sobre los objetos y cambian caprichosamente con la misma facilidad que cambia la intensidad de la luz y la localización del espacio.

Si algo aparentemente tan cercano a nosotros como son los colores de los objetos que nos rodean es tan frágil, resulta difícil defender cualquier postura que no permita la flexibilidad y la duda sobre todos los aspectos de nuestra existencia.

Los grandes hombres, tanto intelectuales, como artistas o científicos de todas las épocas han desconfiado de las descripciones que tanto sus antecesores, como sus contemporáneos o ellos mismos pudieran hacer de la realidad. Si a esto añadimos los distintos elementos distorsionantes y cambiantes que influyen sobre los más pequeños actos de nuestra existencia nos es difícil encontrar un punto de apoyo racional.

En el caso del arte electrónico los elementos distorsionantes pueden llegar a ser tales que el control sobre ellos se hace imposible y las obras se vuelven hijos contestatarios que reniegan de su progenitor.

Cuando se busca el límite de las posibilidades técnicas y se desconfía de que la puerta recién abierta sea realmente la última (e incluso puede que sea de las primeras) hay una parte de movimiento en la oscuridad que tiene las características de un proceso iniciático.

En la instalación Código Especular hemos trabajado sobre la base de un enfrentamiento entre la obra y su estructura. Trozos de código propios y ajenos, amigables y enemigos (textos de algunos de los virus que nos atacan y el código fuente de nuestro propio trabajo conviven). Hemos unido a esto el llegar al límite de las posibilidades técnicas de nuestras herramientas que en determinados momentos pueden llegar a negarse a procesar las ordenes rayanas en la ilógica que reciben, adoptando posturas autistas que obliguen al reset. Lenguajes como el VRML, Java y otros que dependen tanto de la potencia del ordenador como de la correcta configuración del pluguín utilizado, son elementos idóneos para el artista que no pretende sino dotar a su obra de una movilidad e independencia cercana al caos.

En el arte electrónico la obra tiene unas características tales que se nos presenta con la apariencia de un transformista veleidoso; cada vez que es interpretada o activada presenta una apariencia diferente. Si unimos, a todos estos elementos distorsionantes de la electrónica, otros elementos externos, también distorsionantes, como puedan ser los espejos valleinclanescos que se entrecruzan como Narcisos encerrados dentro de la fuente, podemos plantearnos la cuestión de si la realidad es real o si nuestro reflejo en el espejo es la verdadera imagen y nosotros la distorsión resultante.

Texto escrito para el catálogo de la exposición Convergencias · Electroacústica y arte digital. del 6 de mayo a 7 de julio de 2004 en el CAB, Burgos, España.