

TERNURAS DE GUERRA

Concepto, diseño y realización: Antonio Alvarado.

Implementación del software y el hardware: Monster Electronic (Juan Fabián), Antonio Alvarado y galería Weber-Lutgen.

2011-001

Instalación electrónica interactiva sobre planchas de DM y plástico.

100 Planchas tipo. Cada plancha consta de DM (Din A4), una placa basada en arduino, altavoz, sensor PIR y potenciómetro.

100 Transformadores de potencia.

25 Regletas de diversificación eléctrica.

Software específico de arduino.

Dimensiones y distribución variables según la sala.

Pertenece a la colección de Museo Zapadores. Madrid.

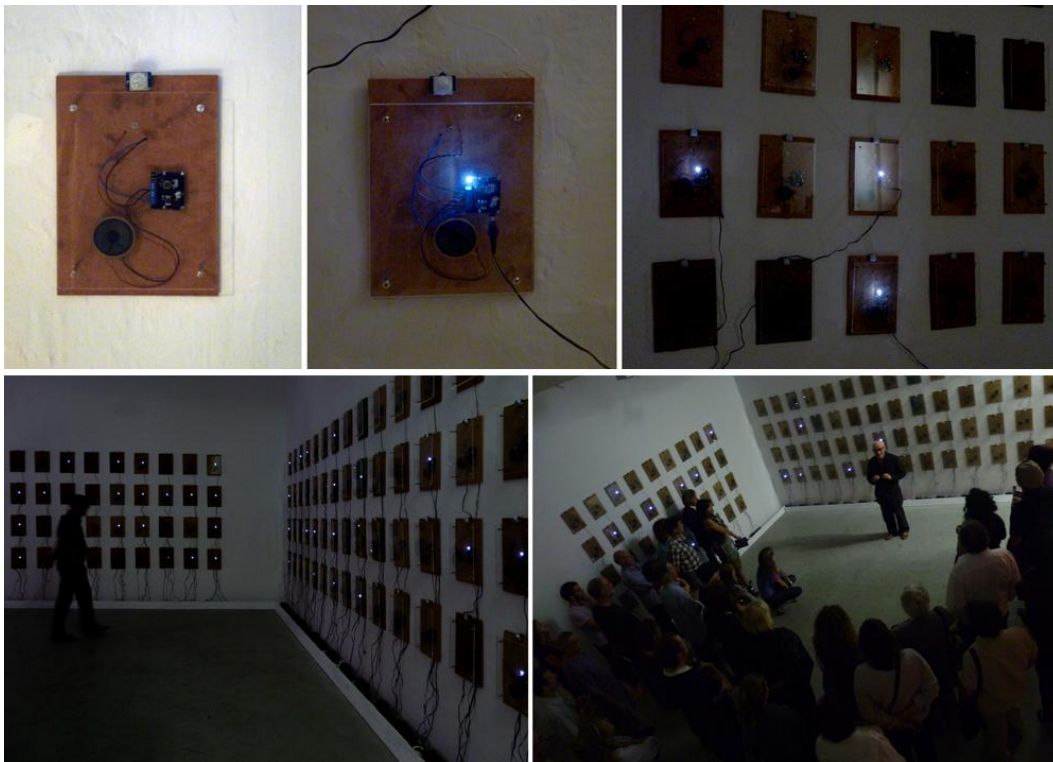
Ha sido presentada en:

Cruce. Madrid, España, octubre 2011.

Galería Weber-Lutgen, Sevilla, España. 2012-2013.

Museo la Neomudejar. Madrid, España. Julio-agosto 2016.

Museo Zapadores. Madrid. España. 2018-2019.



© La obra en Cruce. Fotografías Carmen Ragá.

El objetivo de una batalla es aniquilar al enemigo. Aniquilar no significa destruir físicamente pero si dejarle inutilizado para la batalla.

Hay tácticas que recuerdan la práctica amorosa, encierran un alto grado de ternura, una ternura envolvente que va cerrando caminos y que destruye, mas que por las armas, por el espíritu. Es este tipo de guerra, la mas aniquilante, es la que he quiero mostrar en esta obra.

Ternuras de guerra, igual que un regimiento, está formada por elementos independientes, que pueden morir independientemente, fallar y ser sustituidos independientemente pero que actúan en grupo. Si uno de los elementos se estropea o no funciona, el resto sigue cumpliendo su misión de acoso moral.

http://youtu.be/TA_ZzO2a_KE

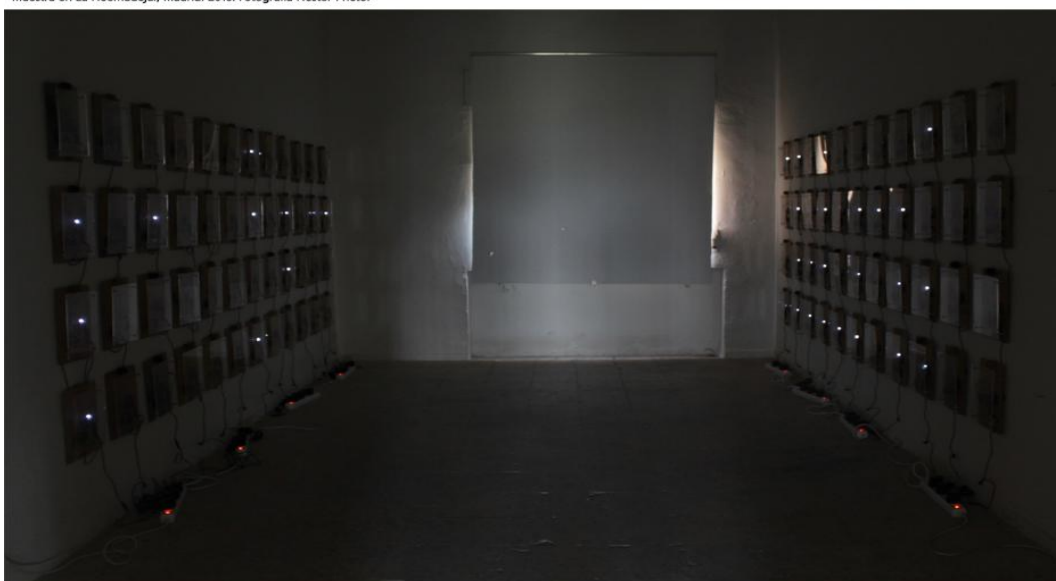
Otras muestras:



Muestra en la Galería Weber-Lutgen, Sevilla. 2012. Fotografía de Antonio Alvarado.



Muestra en La Neomudejar, Madrid. 2016. Fotografía Nestor Prieto.



Muestra en Zapadores, Madrid. 2018-2019. Fotografía Antonio Alvarado

Descripción funcional

Ternuras de guerra es una obra interactiva que se vale de sensores de movilidad, de placas electrónicas, de altavoces y otros elementos auxiliares.

La placa electrónica consiste en un dispositivo programable (microcontrolador) conectado a un sensor de presencia PIR y un pequeño altavoz. El programa que contiene el microcontrolador evalúa los datos que obtiene del sensor para producir sonido por el altavoz. Además se puede conectar un potenciómetro que permite ajustar la frecuencia del sonido que emite el altavoz.

El hardware es un diseño hecho a medida compatible con la plataforma Arduino, permitiendo de este modo que el software pueda ser reescrito con facilidad por una amplia comunidad de programadores.

En 2012 , coincidiendo con la muestra en la galería Weber-Lutgen se dotó a cada altavoz de un potenciómetro que regula la potencia de salida del altavoz. Esto mejoró notablemente la sonoridad de la instalación.