

LA SINGULARIDAD PLURAL

ALVARADO

Textos que aparecen en el libro que Alvarado realizó tras la exposición *La Singularidad Plural* que se realizó en 2018 y 2019 en la exposición de apertura de Zapadores, Ciudad del Arte, siglo XXI.

Los comportamientos de la realidad

Instalación multimedia interactiva. 2002.

Los comportamientos de la realidad plantea la pregunta ¿Qué es la realidad? ¿Lo que percibimos de ella, la información que recibimos sobre ella o es otra cosa? Cuando las informaciones que recibimos sobre algo son tan dispares como las que tenemos sobre la realidad, es factible pensar que todas y cada una de las informaciones que recibimos son la realidad. Son ciertamente distintos comportamientos de esta o solo símbolos que la representan.

Los comportamientos de la realidad, instalación, parte del planteamiento de la obra que realicé en Net Art y su enfrentamiento con su representación. El código HTML y VRML pasa de lo virtual a lo material (mediante la impresión en numerosos DIN A4) y mediante la representación virtual/material en el monitor de un ordenador que puede ser manipulado por el espectador. ¿Cual es la obra, lo que se ve en el ordenador o las hojas impresas?

Esta obra fue presentada por primera vez en 2002 en una nave industrial, ya desaparecida, de la calle Julián Camarillo, 20., Madrid, España. En 2016 se presentó nuevamente en el Centro de Artes de Vanguardia La Neomudejar, Madrid, España.

La Factoría Virtual. 1993/1995 (del logo)

Cuando Alvarado compró su primer ordenador en 1993 creó La Factoría virtual, una asociación sin animo de lucro cuyo propósito es defender aquellas de arte y artistas que sean silenciado por el sistema.

Esta entidad, que no tiene ningún soporte físico, como su nombre indica, hizo posible que el autor realizara sus primeros trabajos digitales, en MS-DOS 6. Los programas utilizados fueron PhotoStyler, Corel Draw 4 y Autocad 10., principalmente. También realizó pequeños trabajos de programación en C para MS-Dos.

La Factoría Virtual hizo posible que se hicieran realidad los trabajos que realizó en las siguientes décadas del siglo XXI, tanto en VRML, como Java 3D, JavaScript, Arduino y otros.

El logotipo lo diseñó Alvarado en 1995 con Corel Draw.

Los trabajos realizados entre 1993 y 1998 se basaban en muchos caso de fotografías manipuladas. Algunas de ellas de obras plásticas del propio artista.

Los trabajos que se presentan en esta página y la anterior son una

representación de su trabajo con ordenador aquellos primeros años.

19 Anas. 1989.

Retablo. Óleo y acrílico sobre madera. 200 x 240 x 7,5 cm

Ana era una mujer que entró a trabajar en el Laboratorio Central de Aduanas, donde yo estaba trabajando para ganarme el sustento. Tenía gran vitalidad y me resultó muy atractiva.

En aquellos tiempos, cuando tenía algún momento de descanso en mi trabajo, realizaba bocetos rápidos y abstractos de las personas que trabajaban allí. Con esos bocetos diseñé esta obra basando su estructura en los retablos religiosos. Aunque la obra está dedicada a ella, cada cuadrado es un persona diferente.

Fuera de cuadro. 2017

Vídeo diálogo en Internet.

Durante la primavera de 2017 VA, Asociación de Vídeo Artistas, decidió realizar una revista que se llamaría Quadracs. Alvarado participó activamente en el formato y diseño de la revista. También le adjudicaron la realización de dos trabajos para el primer número. Uno de ellos fue la realización de un diálogo mediante vídeos con otro videoartista. Alvarado eligió a Agricola de Cologne, videoartista alemán al que conocía desde hacia 20 años. Los vídeos estarían en Internet y desde la revista se podría acceder a ellos mediante un código QR.

El dialogo se desarrolló en el siguiente orden:

Memoria y Olvido, Antonio Alvarado.

A letter From My Father, Agricola de Cologne.

Olvido y Memoria, Antonio Alvarado.

The Letter My Mother Never Sent, Agricola de Colgne.

Durante dos años el proyecto quedó arrinconado y posteriormente por cuestiones burocráticas (?) la colaboración quedó fuera de la revista. Por eso este trabajo se titula Fuera de cuadro.

EL NIÑO QUE NO QUISO SER COMO LOS ADULTOS

Tendría cuatro años cuando decidí ser artista. Yo desconocía el significado de esa palabra e incluso la existencia del arte. Pero un hecho al parecer irrelevante me hizo tomar la decisión de mirar de manera distinta todo lo cotidiano transformándolo en algo extraordinario. Realmente yo era un niño y no era consciente de mi propósito. El mundo que me rodeaba e empezó a trastocar, a mostrarme sus caras ocultas. Perdido en aquel edificio mi actividad preferida fue abrir todas sus puertas y descubrir los secretos que se escondían tras ellas. Era solo un juego. Aquel juego marcó mi forma de trabajar; el juego era la norma, la estructura que sostendría toda mi obra. Por otra parte la palabra juego tiene también un significado de riesgo. Al entrar en contacto con

el mundo de la informática, vi que los juegos de ordenador han sido una constante en su desarrollo. El futuro de las obras electrónicas va por ese camino. El espectador deja de serlo para convertirse en elemento transformador de la obra de arte que cada vez, y según se relacione con ella, aparecerá con un aspecto diferente.

En un folleto sobre las actividades culturales de Madrid, los directores de Zapadores me definen de dos formas que no estoy de acuerdo. Para ellos soy el artista silenciado que pintó la electrónica: No sé si he pintado la electrónica pues yo entré en el mundo de la electrónica mediada la década de 1990 cuando ya tenía muchos cuadros pintados y nunca guardé silencio, incluso rompí el silencio de forma irritante muchas veces. Desde niño siempre dije la última palabra: manifestar mi opinión y que esta fuera escuchada, quisieran o no, fue mi trabajo principal. Creo que a la postre lo he conseguido; si no escuchado por lo menos he sido oído, pero nunca silenciado.

Pero ser escuchado, con ser un gran trabajo no es mi objetivo, mi objetivo es mostrar al resto de mis semejantes (todos estamos al mismo nivel y ninguno por encima o por debajo) aquello que yo percibía, lo que vislumbraba tras el velo que distorsiona la realidad..

Muchas veces he contado y seguiré contando que mi decisión de ser artista (en realidad mi decisión de ser yo mismo y no copia de nadie) la tomé en Peñaranda de Bracamonte. Seguramente influyó el que yo pasara unos meses de aquel verano en casa de mis tíos que eran dueños del Café de la Amistad y vivían en él. Un café es un sitio especial para un niño, lleno de misterio y de magia. Allí tomé conciencia de mi mismo y de mi capacidad para conocer el mundo y juzgarlo. Por primera vez sentí que el poder y la fuerza no siempre van acompañados de la equidad y la inteligencia y tomé la decisión de no dejarme arrastrar por las miserias que veía en los adultos. "Yo no quiero ser como ellos".

No estoy seguro de haber conseguido mi objetivo, me gustaría decir que sí, puedo asegurar que no me he arrastrado ante los poderosos. Espero que mi trabajo haya ayudado a mis semejantes.

Aunque siempre tengo que decir la última palabra, hoy voy a dejar que sean otros los que terminen este libro.



Foto: página web del Ayuntamiento de Peñaranda de Bracamonte.