

LOS INGENIOS DEL BOSQUE



ALVARADO



arte contemporáneo

Galeria Weber-Lutgen

La Tierra es un bosque cada día mas yermo donde la riqueza, el amor, el bienestar y la libertad son propiedad y capricho de las clases acomodadas y de nuestros dirigentes; los cuales, quizás de forma inconsciente, nos lanzan hacia el vacío y la destrucción.

Sus ansias de poder sumen a toda la humanidad en un desatino. Solo algunos grandes filósofos, normalmente despreciados por la sociedad, la cual les ha llegado a igualar con perros, utilizan como arma el cinismo para rebelarse contra la estupidez.

¿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 si misma?

Afortunadamente hay una generación de máquinas que están preparadas para tomar el testigo y regenerar el Mundo.

“Vi un cielo nuevo y una tierra nueva; porque el primer cielo y la primera tierra pasaron.”

Apocalipsis 21:1

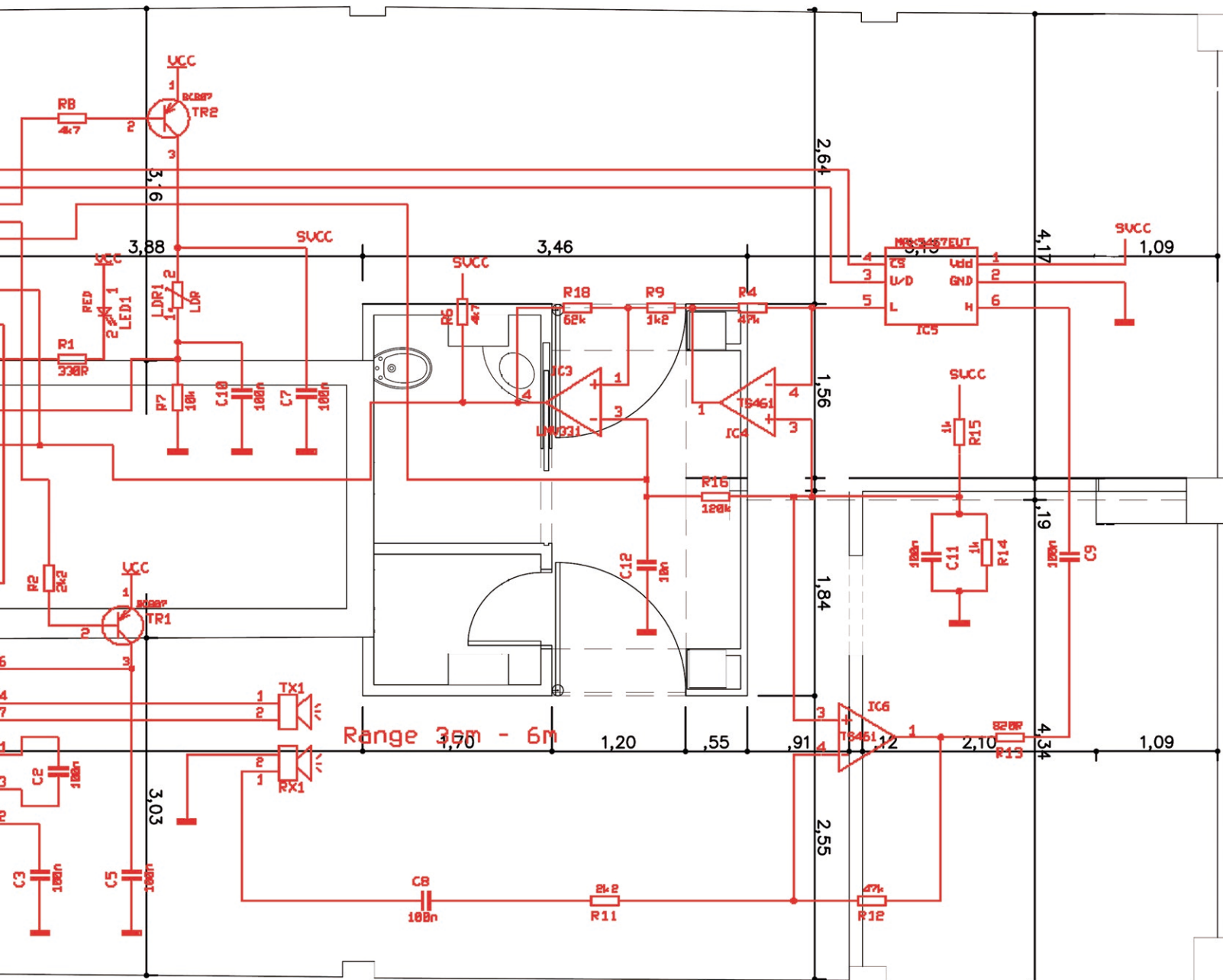
LOS INGENIOS DEL BOSQUE

ALVARADO



Galeria Weber-Lutgen

13,67





EL CONTESTATARIO PERSISTENTE

Imagen reversible.

2 Impresiones sobre metacrilatos.

2 metacrilatos quemados con laser.

ANTONIO ALVARADO

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

En un texto de 2021 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 dudarlo: “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 esperada 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 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 esquivia 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”. *Inasible 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 rehúye 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”.

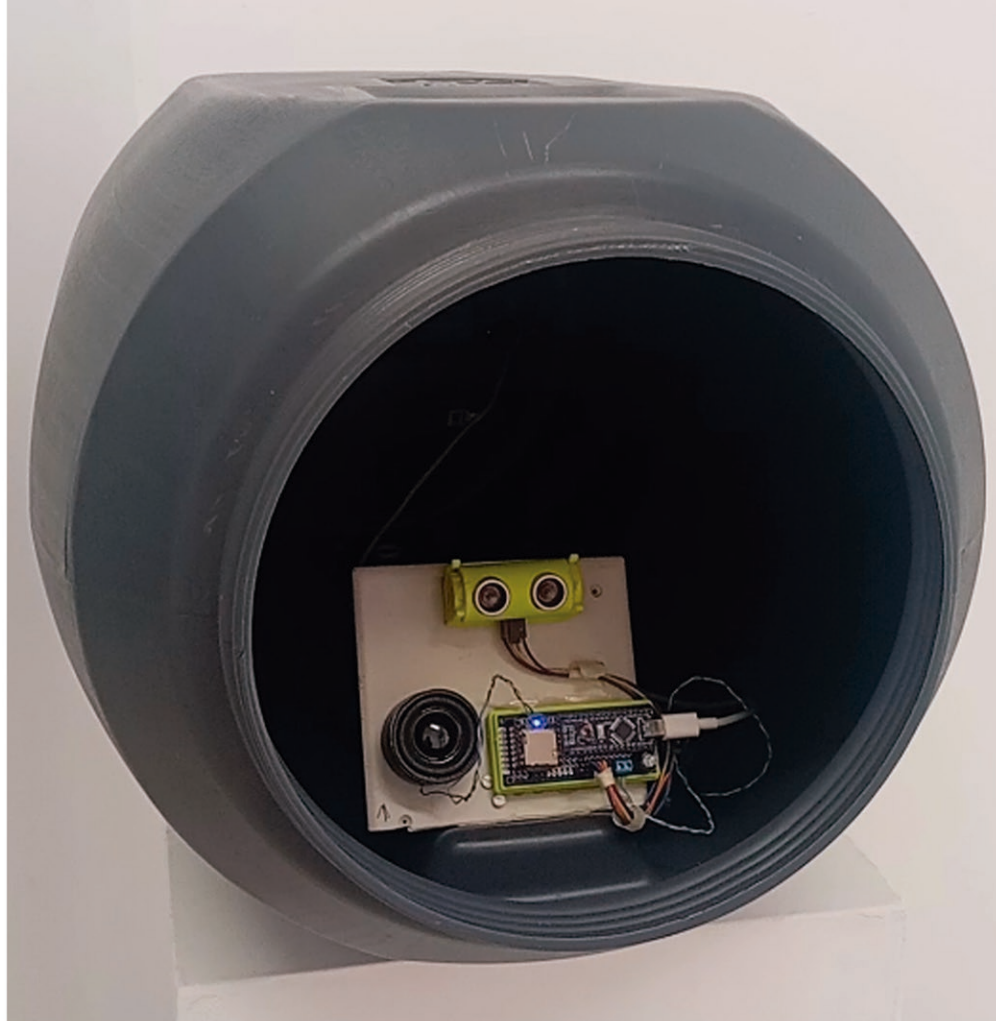
Pienso que esa reflexión crítica –ácida, vitriólica– sobre su propio lenguaje –y todo el lenguaje– es su principal virtud y, desde luego, la que da la medida de su figura como artista: hay, tras este trabajo, una inteligencia concreta, que tal como se ha apuntado a menudo ha ido cubriendo territorios 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 que 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”.

Javier Rubio Nombrot
Crítico de arte y Comisariode exposiciones.



DIÓGENES DE SINOPE Y EL EMPERADOR

Concepto y realización: Alvarado. Ingeniería: Rohit Gupta.

Voz: Alvarado.

Instalación electrónica interactiva.

50 x Ø 30 cm.

No de la misma forma que Alejandro, pero si con el mismo ímpetu y seguridad de su superioridad, el turista se lanza a la conquista del mundo y de sus museos; metiendo sus narices en donde no le han llamado. Cree que los indígenas le admiran pero puede encontrarse, igual que el emperador, con que sus valores no son validos para los nativos.



AMOR Y AMOR

Concepto y realización: Alvarado.

Ingeniería: Alvarado y Rohit Gupta.

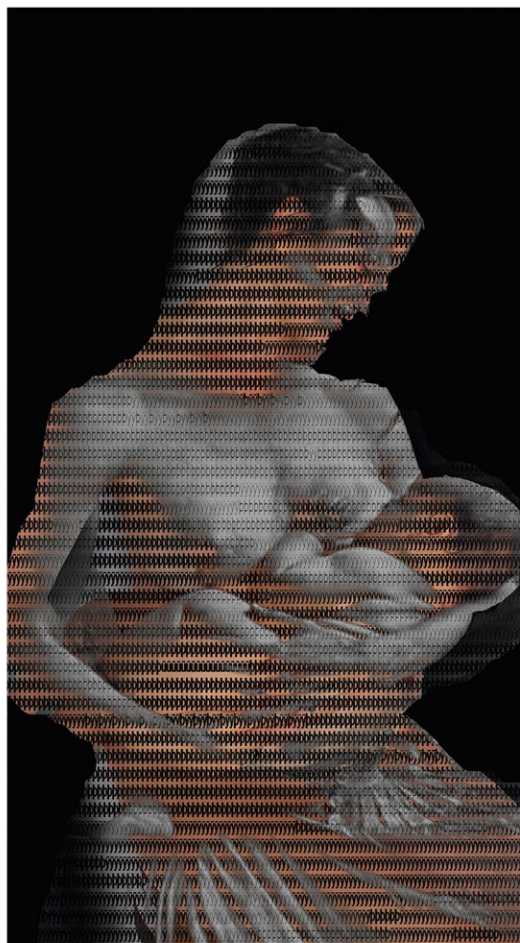
Voces: Mercedes Amigo, Carmen Ragá, Antonia Valero, Mabel Zorrilla, Alvarado,

Instalación multimedia interactiva sonora.



El amor puede tener múltiples manifestaciones. Puede incluso tener manifestaciones que no sean amor.





MADONNA GLOBALE

Concepto y realización: Alvarado. Modelo: Blanka,

Instalación:

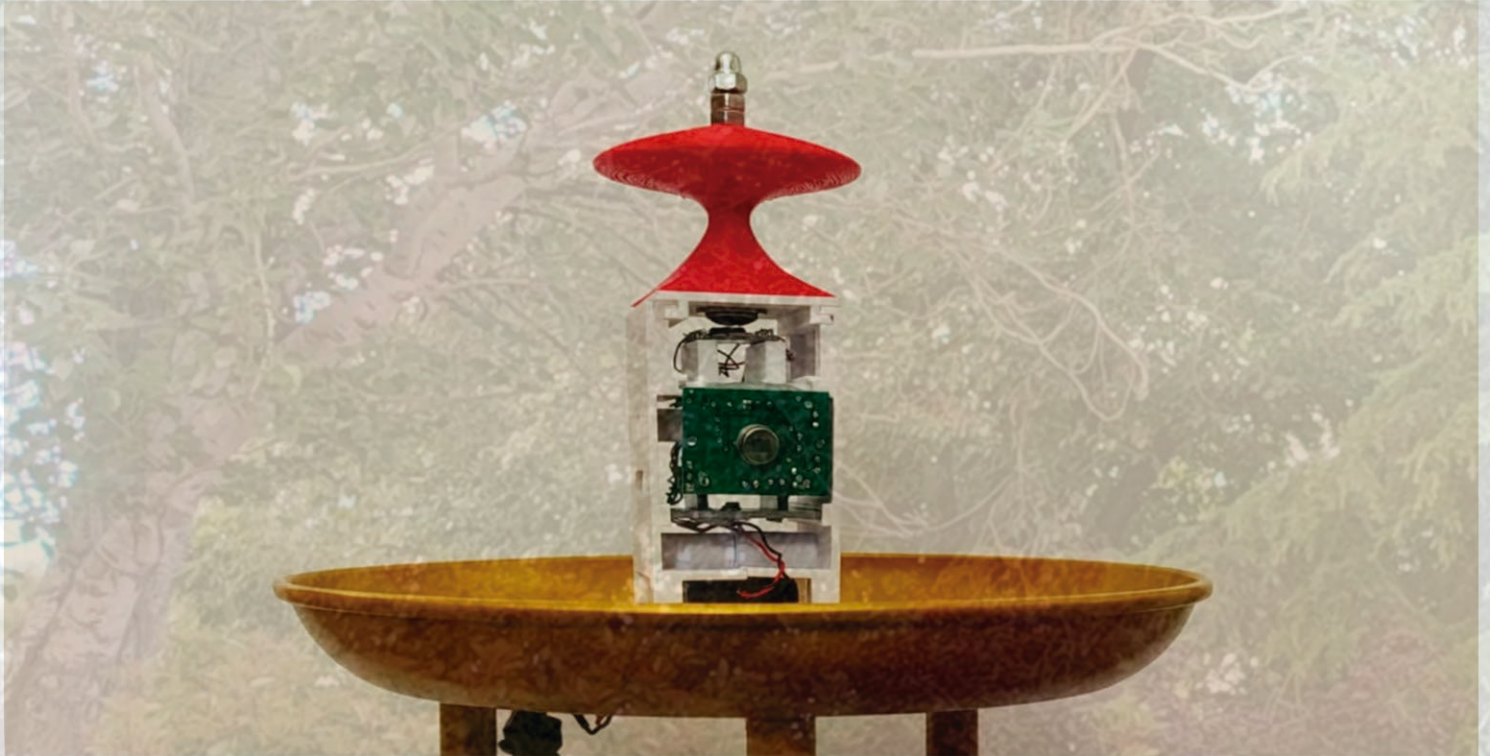
2 Impresiones digitales de 74 x 103 cm y 63 x 103 cm.

Vídeo monocal, 5'23"

La aldea global, el folclore global, la contaminación global, la pandemia global.

En la era global más que nunca la individualidad desaparece. Los mitos son copia de otros mitos, muchas veces deformados. Son mitos de usar y tirar.





LOS PAJARILLOS DE ALFRED

Concepto y realización: Alvarado y Rohit Gupta.

Instalación multimedia interactiva.

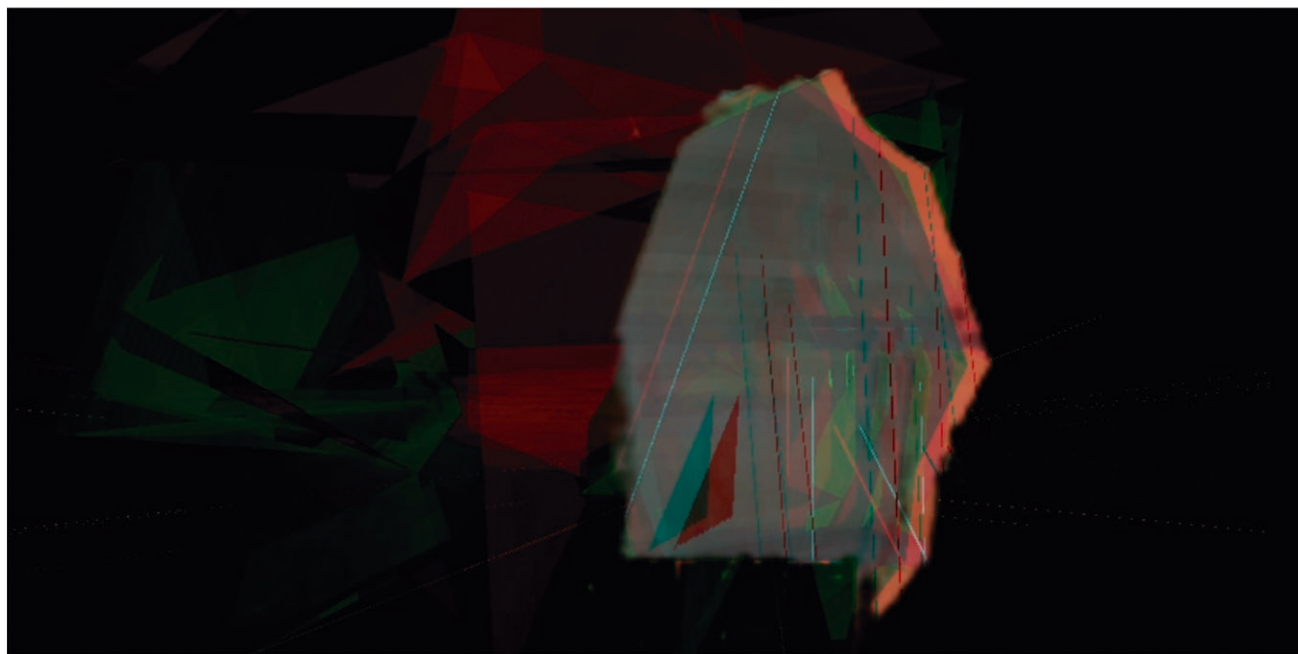
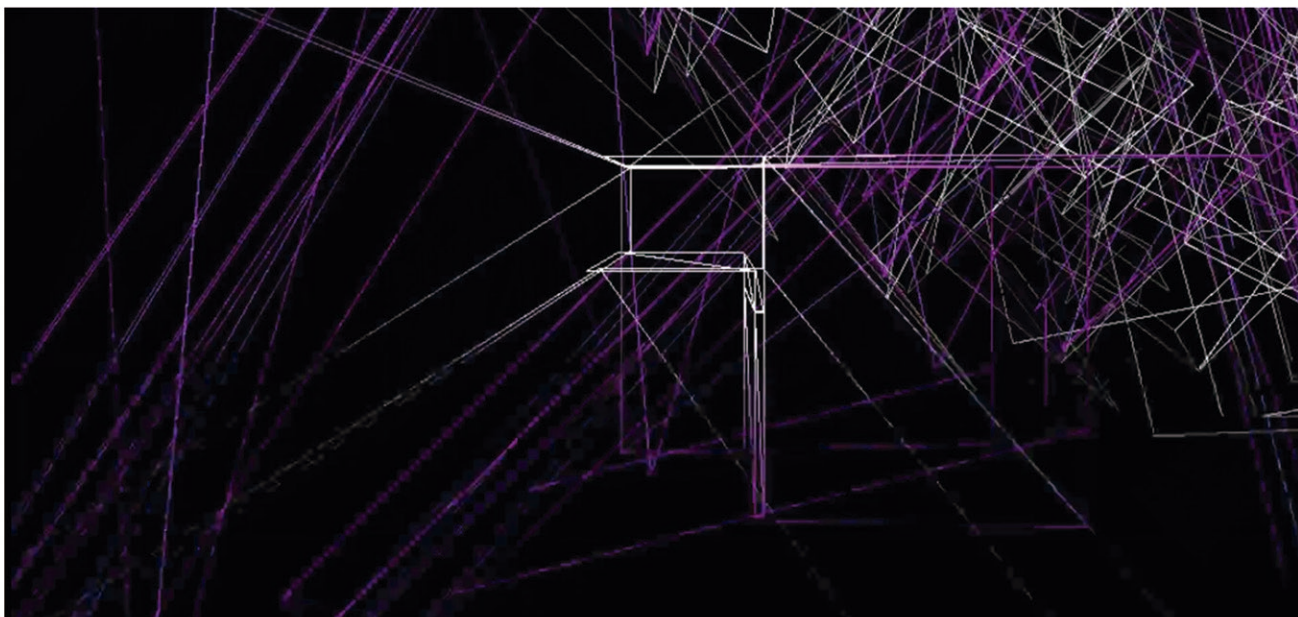
Proyección.

Medida variable.



La Casa de Campo es un parque de Madrid que durante siglos los reyes de España utilizaron para la holganza y el placer de la caza, solo reservado para ellos.

Afortunadamente ahora todos podemos disfrutar de él. Es un parque semisalvaje que te permite moverte con absoluta libertad. En ella conviven pequeños animales con las personas; principalmente pequeños pájaros. Por la mañana es un placer poder escuchar sus trinos.



MAHASOHUM

Concepto y realización: Alvarado.

Vídeomonocanal.

18' 47".

El nombre de la obra (Mahasohum) hace referencia a la Mahavishnu Orchestra. También hace referencia al mantra (So Hum) que le otorgó al autor un swami en los años 90 del siglo XX.

LA SUAVE CARICIA DE LA SANGRE

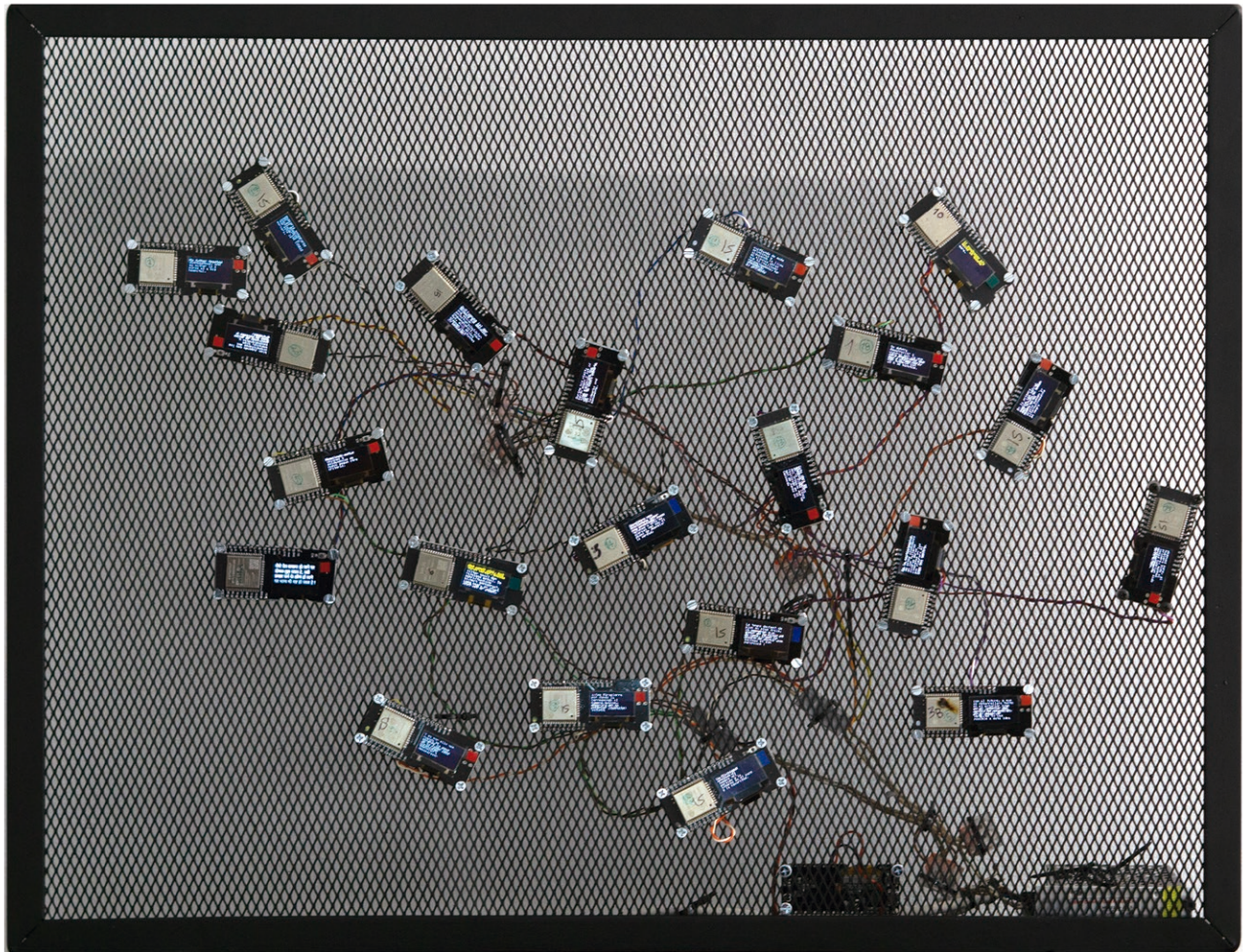
Concepto y realización: Alvarado.

Vídeo monocanal.

2'38" en bucle.

La política, el poder y el dinero causan mucho dolor y sangre. La sangre puede ser una metáfora del dolor. Pero es una metáfora que hace caja.



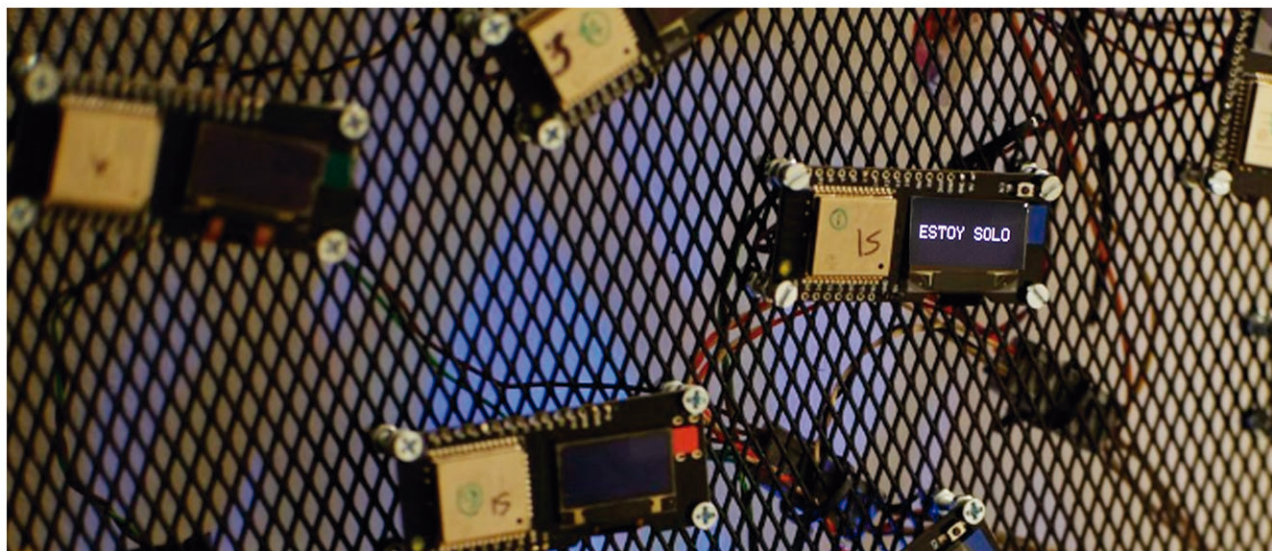


EL PARADIGMA DE LA SOLEDAD

Concepto y realización: Alvarado. Ingeniería: Rohit Gupta.

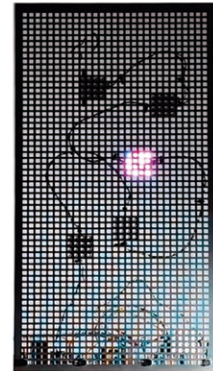
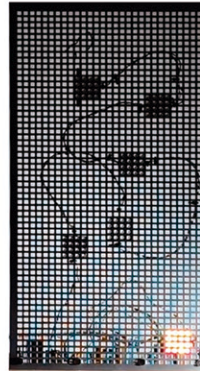
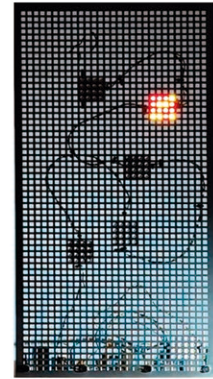
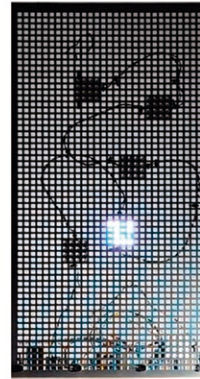
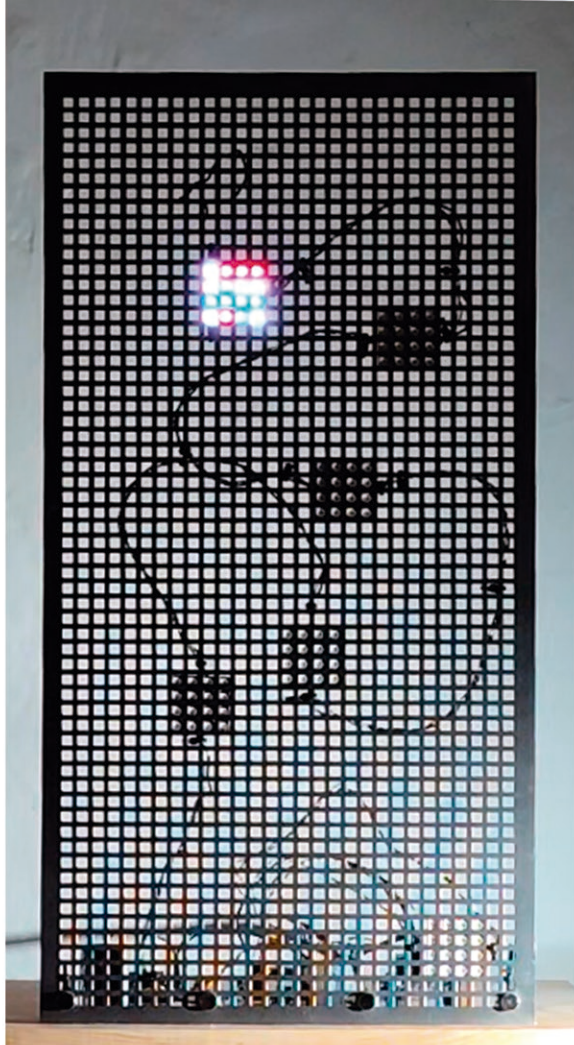
Instalación electrónica aleatoria.

66 x 53 x 12 cm



El ser humano es un ser sociable. Necesita de los demás para desarrollarse y evolucionar. Como cada individuo, comparte sus conocimientos; pero ¿a alguien le importa lo que diga o haga? ¿Acaso a él le importa lo que digan o hagan aquellos que están a su alrededor? ¿Y cuando le interesan lo comprende, acepta o solamente deja que los demás hablen para que él también pueda expresar sus conocimientos?

Todas estas preguntas tienen una respuesta en su interior: Está solo en el mundo y nadie le comprende.



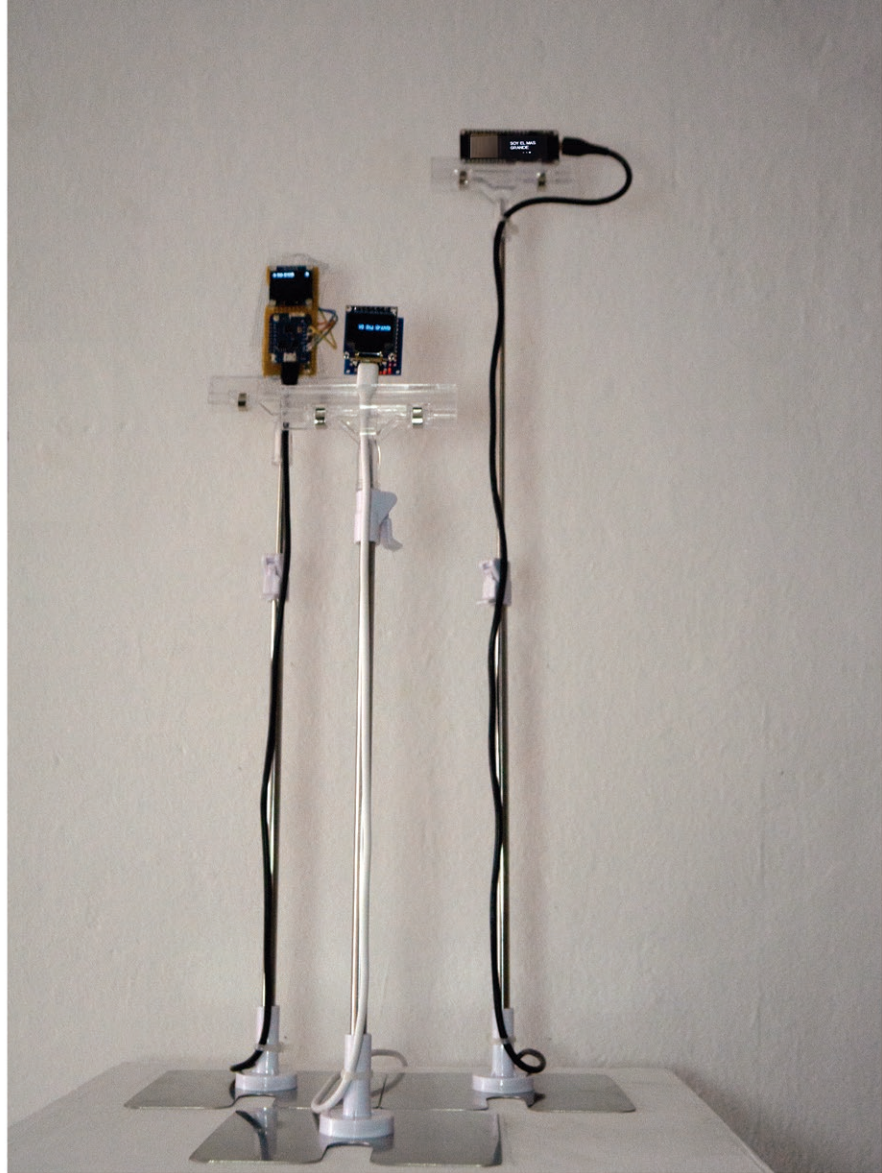
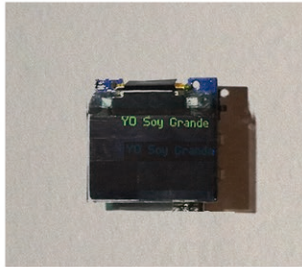
GRAZNIDOS EN LA JAULA

Concepto y plástica: Alvarado. Ingeniería: Rohit Gupta.

Obra electrónica interactiva.

La política, el poder y el dinero han ofuscado la mente de los líderes actuales. Por su forma de actuar no se diferencian nada a como actuaban otros líderes antiguos a los que considerábamos bárbaros. Causan mucho dolor y sangre. Lo que se impone es el desatino. Graznan en su jaula.

Nos hacen dudar mucho de la evolución humana. Mientras ellos graznan, el planeta se plantea si le interesa que los humanos sigamos existiendo.

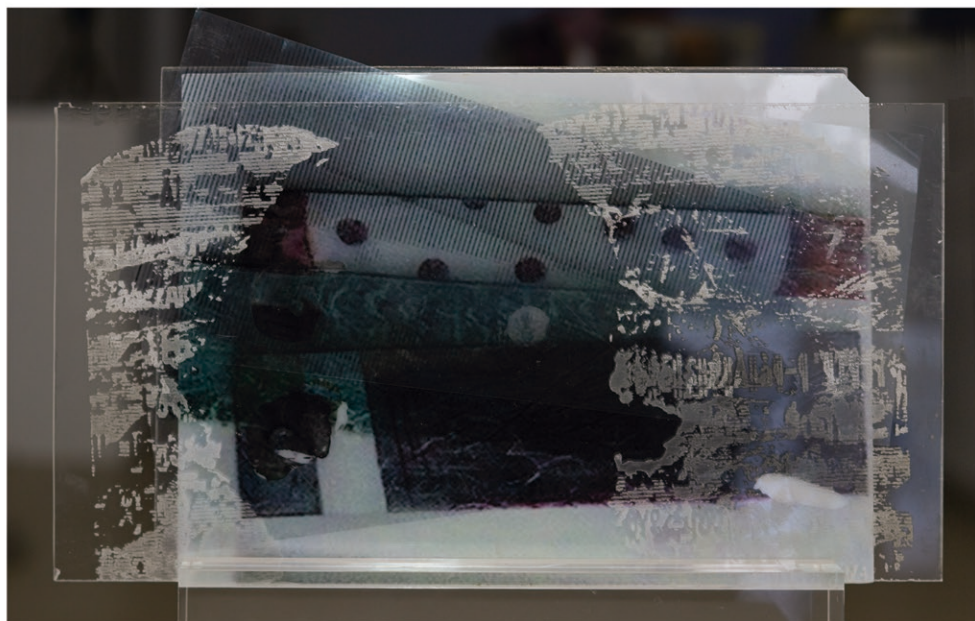


LOS DESATINOS DE LA SOBERBIA

Concepto y realización: Alvarado. Ingeniería: Alvarado y Rohit Gupta.

Instalación electrónica multimedia:

La soberbia, con su altivez y apetito desordenado de ser preferido a otros, produce despropósitos e incluso locura en la humanidad.



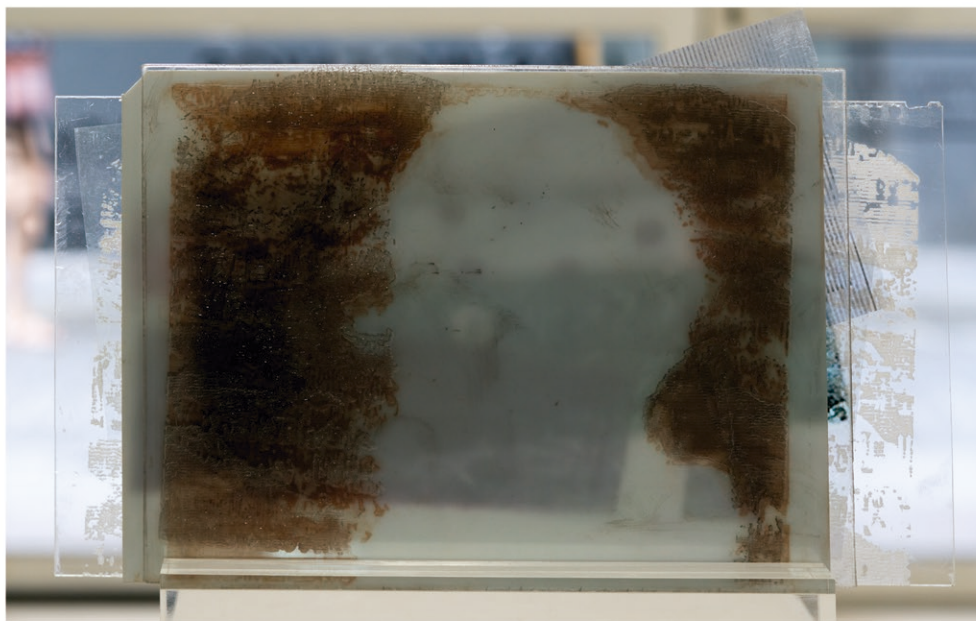
RESTOS DEL TIEMPO: LA METAFÍSICA TERMINA

Concepto y realización: Alvarado.

Imagen reversible.

Impresión digital sobre acetatos / metacritaltos quemados con laser.

35 x 24 x 5 cm.



A lo largo del proceso creativo quedan restos de ideas que se amontonan en la mente o en el taller. Cuando el final del tiempo se aproxima, estos restos del tiempo reaparecen como fantasmas que necesitan ser redimidos. La espumadera es un símbolo que Alvarado utilizó mucho al principio de la década de 1990 y que posteriormente abandonó. Ahora la recupera como a muchos otros símbolos de su obra. Pero trastocando su sentido y enriqueciéndolos o quizás vulgarizándolos

ALVARADO. DE LA PINTURA A LA EXPERIENCIA ELECTRÓNICA

Paul Klee afirmó que «el arte no reproduce lo visible; hace visible». Esta afirmación encuentra una resonancia especial en la trayectoria de Alvarado, cuya obra parte de la pintura y evoluciona hacia formas capaces de ocupar el espacio, desarrollarse en el tiempo y reaccionar ante la presencia del espectador.

La trayectoria de Alvarado puede entenderse como un proceso continuo de ampliación del lenguaje artístico. Sus inicios se sitúan en la pintura, territorio desde el que comienza a investigar la forma, el color, la composición y la capacidad de la imagen para generar tensión, movimiento y significado.

la pintura constituye, por tanto, el origen de su práctica. En ella aparecen ya algunas de las inquietudes que acompañarán su evolución posterior: el interés por la transformación, la relación entre orden y desequilibrio, el ritmo interno de las formas y la construcción de imágenes que no se agotan en una lectura inmediata.

En estas primeras obras, la superficie pictórica funciona como un espacio de exploración. El color organiza, articula y activa la imagen. Las formas se superponen, se desplazan o entran en relación, creando composiciones en las que parece existir siempre una energía contenida. Esa atención hacia el dinamismo de la imagen será decisiva en el desarrollo posterior de su trabajo.

Con el tiempo, la pintura deja de ser únicamente una superficie para convertirse en el punto de partida de una investigación más amplia. La obra comienza a reclamar espacio, duración y presencia. Aparecen entonces la instalación y la performance, dos lenguajes fundamentales para comprender su evolución.

La instalación le permite abandonar los límites del formato tradicional y construir situaciones en las que la obra se relaciona directamente con la arquitectura, la luz, el sonido y el recorrido del espectador. El espacio deja de ser un simple contenedor y pasa a formar parte activa de la creación. Cada elemento adquiere sentido en relación con los demás y con la presencia de quien atraviesa la sala.

La performance incorpora el cuerpo y la acción como materiales artísticos. La obra ya no se define solo por aquello que permanece, sino también por lo que sucede en un tiempo concreto. El gesto, el movimiento, la presencia y la relación con el público introducen una dimensión viva y efímera que amplía las posibilidades de la imagen.

En este tránsito, Alvarado comienza a trabajar con una concepción del arte menos ligada al objeto aislado

y más próxima a la experiencia. La obra puede ocupar un espacio, desarrollarse en el tiempo o depender de una acción. Esta apertura prepara el camino para la posterior incorporación de medios digitales y electrónicos.

La llegada del ordenador no supone una ruptura con la pintura ni con estas experiencias espaciales y performativas. Es una prolongación de las investigaciones que ya estaban presentes en su obra. La herramienta digital le permite explorar nuevas posibilidades de composición, transformación, repetición y cálculo, además de trabajar con estructuras visuales difíciles de obtener mediante procedimientos tradicionales.

Parte de su obra para pared nace de este proceso. Se trata de imágenes concebidas y desarrolladas por ordenador que posteriormente se materializan mediante la impresión sobre distintos soportes. La imagen digital abandona así la pantalla y adquiere una presencia física en el espacio expositivo.

Este paso resulta esencial dentro de su evolución. El ordenador se convierte en un nuevo lugar de creación, pero la obra mantiene una relación directa con la tradición pictórica. Continúan presentes la composición, el ritmo, el equilibrio y la construcción de la imagen, aunque ahora el proceso se desarrolla mediante herramientas informáticas.

La impresión no actúa como una simple reproducción. Es el momento en el que la obra adquiere escala, textura y materialidad. El soporte elegido condiciona su relación con la luz, con la arquitectura y con el espectador. Lo digital encuentra así una forma de presencia concreta y se incorpora al espacio con una autonomía semejante a la de la pintura.

La experiencia acumulada en la instalación y la performance conduce progresivamente hacia una obra más compleja, en la que imagen, espacio, acción y tecnología comienzan a integrarse. La escultura electrónica aparece como una consecuencia natural de esta evolución.

En Alvarado, la escultura rara vez se presenta como un objeto inmóvil y cerrado. Muchas de sus piezas incorporan sistemas electrónicos, sensores, mecanismos, luz, sonido y programación. La obra adquiere la capacidad de reaccionar ante el entorno y de modificar su comportamiento según la presencia o la intervención del público.

La escultura electrónica recoge elementos que ya estaban presentes en la performance y la instalación. De la primera conserva la acción, el tiempo y la posibilidad de que algo suceda; de la segunda, la relación con el espacio y con el recorrido del espectador. La tecnología permite articular ambos campos y convertir la pieza en una estructura activa.

La interacción se vuelve entonces esencial. Quien se aproxima deja de ser únicamente observador.

Su movimiento, su cercanía o su presencia pueden desencadenar una respuesta y completar el funcionamiento de la obra. La pieza no permanece indiferente, sino que establece una relación directa con el público.

Esta condición convierte muchas de sus esculturas en pequeñas situaciones performativas. Aunque no siempre intervenga físicamente el artista, existe una acción, una respuesta y una duración. La obra se activa en el encuentro y adquiere pleno sentido cuando entra en relación con alguien.

El sonido ocupa también un lugar importante en este proceso. Su carácter inmaterial amplía los límites de la escultura y transforma la percepción del espacio. Introduce ritmo, espera, tensión y duración, reforzando la condición temporal de la obra

La tecnología nunca aparece como un fin en sí misma. Alvarado no la utiliza para exhibir innovación técnica, sino como un recurso expresivo capaz de ampliar la experiencia. La electrónica permite que la pieza se mueva, escuche, responda o cambie, pero siempre al servicio de una idea artística.

Su evolución no debe entenderse como una sucesión de etapas cerradas. Alvarado no abandona la pintura cuando se aproxima a la instalación, ni deja atrás la performance cuando incorpora la electrónica. Cada lenguaje permanece, se transforma y reaparece en los siguientes lenguajes.

La pintura aporta la estructura visual; la instalación amplía la obra hacia el espacio; la performance introduce cuerpo, acción y tiempo; el ordenador abre nuevas posibilidades para la imagen; la impresión devuelve materialidad a lo digital, y la electrónica permite que la obra reaccione e interactúe.

Desde mi mirada como comisaria de exposiciones y galerista, uno de los aspectos más valiosos de su trayectoria es precisamente esta continuidad. Cada transformación nace de una investigación anterior y conserva algo de ella. La evolución no responde a una voluntad de ruptura, sino a una necesidad de ampliar las posibilidades de la obra.

Alvarado construye así un lenguaje en el que la imagen se convierte en presencia, la presencia en acción y la acción en experiencia compartida. Su trabajo parte de la pintura, atraviesa la instalación y la performance, se expande mediante la creación digital y alcanza en la escultura electrónica una de sus formas más complejas.

El resultado es una obra abierta, experimental y profundamente contemporánea, capaz de relacionar materia, cuerpo, espacio, imagen, sonido y tecnología sin perder la coherencia de su origen.

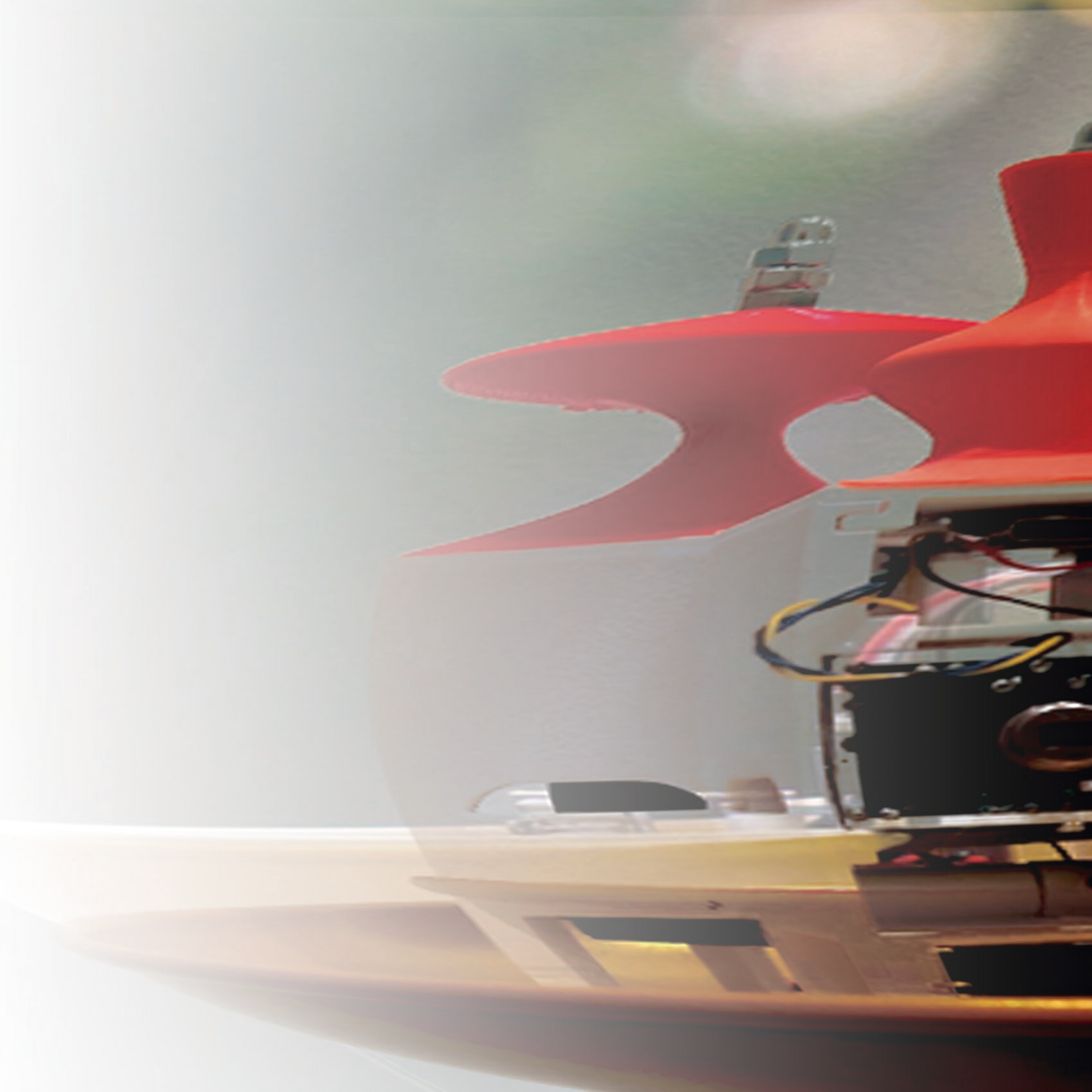
Gema Abad.
Comisaria de exposiciones, galerista.



EL CONTESTATARIO PERSISTENTE

Imagen reversible.
2 Impresiones sobre metacrilatos.
2 metacrilatos quemados con laser.







LOS INGENIOS DEL BOSQUE

Alvarado

Galería Weber-Lutgen.
Calle Fray Diego de Cádiz, 9
Sevilla

17 de septiembre a 17 de octubre de 2026

