



| Foto: Isolda Delgado

Alex Posada

Luz, sonido y movimiento

Ya lo hemos dicho: se llama Alex y lleva años entre máquinas, ordenadores, circuitos y cables. Siempre con una idea, la de generar experiencias acústicas y visuales o, mejor aún, todo a la vez. Trabaja en Hangar –centro clave en Barcelona, de desarrollo de proyectos multimedia e interactivos–, como coordinador y desarrollador de proyectos. Le damos paso, pues tiene mucho que contar.

| Texto: ArtsMoved www.artsmoved.cat

+ ¿Cómo le explicarías tu trabajo a un profano de las artes digitales?

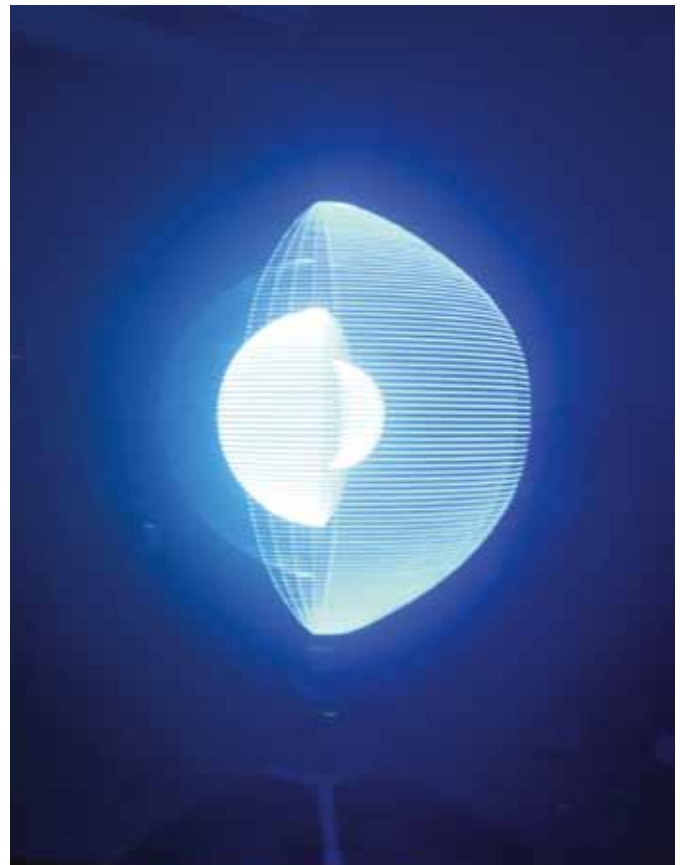
AP Me gusta definirme como autodidacta multidisciplinar y creador digital. El término “artista” no me parece adecuado en mi caso, ya que para mí tiene más que ver con aquellos grandes maestros del pasado. De formación, soy ingeniero electrónico, y llegué a Barcelona a principios del año 2002, buscando una manera de materializar todas las ideas y proyectos que, hasta el momento, sólo cabían en mi imaginación. Decidí no ir por el camino fácil de trabajar para otros y empecé a buscar mi propio destino.

+ ¿Cómo fueron los comienzos?

AP Al principio fue duro. Luchas por algo en que crees con todas tus fuerzas y que parece no llegar nunca. Pero, poco a poco, y no sin ayuda de la gente que tenía alrededor, las cosas fueron surgiendo. Empecé colaborando con artistas y músicos locales, desarrollando herramientas tecnológicas para sus obras y espectáculos. Después comencé a trabajar en algunas compañías de teatro y danza como responsable técnico. Obtuve algunas becas para proyectos de investigación propios y, a partir de ahí, empecé a desarrollar mis propios trabajos relacionados con diseño de interacción, arte electrónico, arte sonoro, y siempre entrelazando disciplinas como la arquitectura, la música, el arte o el diseño. Cada proyecto nuevo es una experiencia enriquecedora y divertida. Por eso, intento siempre hacer cosas diferentes.

+ ¿En qué estás trabajando actualmente?

AP Estoy trabajando en varios proyectos y colaborando con diferentes artistas y desarrolladores en otros tantos. Desde el año 2006 y gracias a la oportunidad que me dio Pedro Soler, formo parte del equipo de Hangar.org (centro de producción de arte en Barcelona).



+ The Particle, producido por Strobe Festival con la colaboración de Hangar.org



+ Proyecto de Chicks On Speed, desarrollado por Hangar.org, en colaboración con Max Kibardin y MID.

Mi primera labor fue idear un espacio de I+D para los artistas digitales, que llamamos "Laboratorio de Interacción", donde ocurren la mayor parte de las cosas que estoy haciendo ahora. Aquí es donde trabaja mi equipo, y donde cada día ayudamos a la comunidad artística a materializar sus ideas y hacerlas posibles, igual que me ocurrió a mí al llegar a esta ciudad. Digamos que mi sueño se ha hecho realidad.

ARTE INTERACTIVO

Alex ha trabajado para la banda Chicks on Speed, en la creación de trajes-instrumento y zapatos guitarra, que permiten disparar sonidos y videos remotamente, a través de las cuerdas de guitarra y sensores que incorpora.

También trabajó en la programación de un festival de música interactiva a través de la red. Anteriormente, preparó un espectáculo multimedia, basado en sistemas e instrumentos digitales (Mitosis). Su última creación, The Particle, logra transportar al espectador a un estado de hipnosis, en el que uno no puede dejar de admirar las nuevas mutaciones con las que le sorprende la pieza. Esta obra se reinventa continuamente a sí misma, transformando el espacio que habita, en un lugar lejano a cualquier cosa antes conocida...

+ ¿Puedes contarnos cómo llegaste a The Particle?

AP Hacía tiempo que tenía ganas de dedicarme a esculturas cinéticas. He trabajado mucho con LEDs, pero nunca en movimiento. Por otro lado, siempre me ha interesado mucho el giroscopio de círculos concéntricos, que giran unos sobre otros. Un día, vi un video de un giroscopio de éstos y me pregunté, ¿por qué no ponerle LEDs? A partir de ahí, todo se fue hilando solo, mágicamente. Me llamaron

de Strobe Festival en Amposta para producir una pieza nueva, y lo propuse. Esta fue la primera exposición.

+ ¿Podríamos decir que The Particle es una pieza de arte abstracto? ¿Explicarías a los lectores su funcionamiento?

AP En cierta manera, tiene un punto de abstracción, porque no representa nada que tenga una referencia del mundo real. Lo que abstrae son algoritmos y funciones matemáticas que interpreta y visualiza a través de la luz y el sonido. En este sentido, me gusta más describirla como una pieza de arte generativo, cercana a muchas piezas de software, que se basan en algoritmos matemáticos para crear patrones visuales. La diferencia es que aquí se plasma en formas tridimensionales, ya que el medio de expresión no es una pantalla, sino una estructura en movimiento. El funcionamiento es sencillo. Cuatro aros de luz LED giran a toda velocidad, creando esferas de color, que pueden cambiar sus patrones en tiempo real, en función de los parámetros generados en ese instante. Esto es posible trabajarlo a nivel de composición, como si fuera una partitura, pero también se pueden crear comportamientos interactivos que pueden responder a los movimientos de los visitantes.

+ ¿Qué opinas del estado actual de arte interactivo?

AP Digamos que el arte interactivo, para mí, tuvo un "boom" a principios de la década pasada, al igual que a la música electrónica le ocurrió en los 90. Actualmente, no hay grandes novedades ni nuevas propuestas rompedoras, pero lo que sí está cambiando es el acceso democratizado a las tecnologías interactivas, haciéndolas mucho más abiertas y sencillas para los nuevos "artistas digitales". Antes, debías de ser ingeniero para trabajar con microcontroladores o programar. Ahora lo puede hacer cualquiera, con un par



+ Mitosis, concierto audiovisual a base de instrumentos musicales interactivos de fabricación propia. Realizado con el grupo Neuronoise. www.neuronoise.org

de semanas de aprendizaje. Así, plataformas "open source" como Arduino, Processing o Pure-Data, que tienen relativamente poco tiempo de vida, están cambiando la manera de trabajar de los artistas actuales.

+ Sabemos que desde hace un tiempo andas metido en un proyecto que pronto verá la luz... ¿Nos puedes adelantar de qué se trata?

AP Sí, se trata de un nuevo estudio de diseño interactivo que estamos creando en Barcelona entre varias personas. Yo desempeño mi trabajo como freelancer desde hace ya ocho años, y el hecho de querer hacer cosas más grandes e interesantes, implica asociarse con más gente. Este es el motivo por el que decidimos montar MID (www.mediainteractivedesign.com), un estudio multidisciplinar, que trabaja en el diseño de nuevos productos interactivos, y crea proyectos expositivos, museísticos, aplicaciones y experiencias interactivas, espacios sensibles, arquitectura, e investiga ampliamente en comunicación interactiva aplicada al sector cultural. MID va de la mano de varios partners, tanto a nivel local como a nivel internacional. Debido a esto, tenemos pensado expandirnos muy pronto a Argentina, México y, posiblemente, Brasil. En el caso de Argentina, concretamente, trabajamos con artistas locales como Eduardo Imasaka, que está creando su propio equipo, que será la base de MID en ese país.

+ El tipo de trabajo que haces requiere casi siempre trabajar en equipo. ¿Qué ventajas y desventajas tiene?

AP Constantemente, te ves forzado a colaborar con gente diferente. Algunas veces, las experiencias son buenas y repites, y otras no lo son tanto. La ventaja principal es obvia: puedes hacer cosas que solo, te serían imposibles. Me viene a la cabeza una frase de Barrio Sésamo: "solo no puedes, ¡con amigos sí!".

+ ¿Qué parte del proceso de creación te hace disfrutar especialmente?

AP Sin lugar a duda, hay dos: el principio y el fin, como la vida misma. La fase creativa es donde mejor me lo paso, puesto que es la más emocionante. Es donde intentas expresar todo lo que has absorbido durante tu trayectoria y plasmarlo en un documento. El momento en el que se presenta tu trabajo, después de meses de sufrimiento, también es muy bonito, hace que todo ese esfuerzo haya merecido la pena.

+ Con un trabajo tan intenso a nivel tecnológico, suponemos que, cuando terminas, no te dedicas a bajarte aplicaciones para el celular. ¿Qué es lo que haces para desconectar, si es que desconectas?

AP Me hace gracia esta pregunta, porque realmente la palabra "terminar" no es precisamente algo que vaya conmigo. Siempre estoy dándole vueltas a la cabeza, incluso cuando me voy a dormir, pienso en cómo solucionar aquél problema que me ha tenido toda la tarde pegado a la pantalla. Lo que sí intento, es desconectar de vez en cuando, para dar un poco de descanso a mi mente. Tengo la suerte de vivir en el campo, y de tener una familia fantástica, que me apoya cada día. Aparte tengo mi huerto, y le dedico varias horas a la semana a trabajar duro con la tierra, lo cual me hace sentir más en contacto con el mundo real. Al mismo tiempo, practico yoga, una de las mejores decisiones que he tomado en mi vida. Entre otras cosas, mantiene mi nivel de estrés por debajo del mínimo.

+ ¿Alguna pregunta que no te hayamos hecho y que te gustaría contestar?

AP ¡Creo que ya he hablado demasiado! ¿Me vais a recortar la entrevista? +

www.alexposada.net/blog | www.mediainteractivedesign.com