

## Entrevista con Eric Olivares

EO: Eric Olivares

SS: Sebastián Seifert (coordinador JAL04')

E: entrevistadora

**E:** ¿Por qué te interesó participar en el evento JAL04'? Y, si te parece bien, ¿podrías explicar cómo te iniciaste en tu trabajo y cuál es tu proyecto?

**EO:** A mí me llamó particularmente la atención por varias razones. Una, el hecho de conocer a otros artistas de tu mismo continente, [eso] nos hermana a pesar de las situaciones particulares que tenga cada uno. Pero, también, la relación con otros artistas y, ¿por qué no?, hacer un colectivo de trabajo; es algo que puede ser una retroalimentación cultural y de experimentación muy interesante. Eso fue lo primero que me llamó la atención.

Por otro lado, también la cuestión de que, por ejemplo, mi profesión es la de diseñador gráfico. Estudié diseño gráfico en México y, precisamente, muchos de mis maestros eran artistas conceptuales. Uno que ya falleció era, prácticamente, el Marcel Duchamp mexicano, muy reconocido en mi país y en el mundo del *performance art*, se llamaba Melquíades Herrera y trabajaba a partir del *kitsch* y el arte objeto; buscaba en los mercados los objetos más *kitsch* y encontraba un valor creativo muy interesante: un peine que era una regla para medir, lo firmaba y ya lo elevaba a obra de lo que él denominaba «*arte chido*» («*arte guay*») y lo vendía por 2 euros, y montaba su mercadillo, era muy interesante. Este señor fue uno de mis maestros, gente muy vinculada al arte conceptual, el diseño y el humor. Entonces, desde que estuve estudiando, siempre hubo un vínculo muy estrecho con el arte y el diseño, a través de otros maestros como el diseñador cubano-mexicano Félix Beltrán...

Era muy interesante porque, al final, gracias a estos maestros, en la escuela, mientras estudiábamos diseño, empezamos a juntarnos algunos alumnos y formamos un grupo llamado *INS-ART* (*Inseminación Artificial / arte acciones*) y comenzamos a hacer *performances*, instalaciones, y a mezclar diseño y arte.

Y actualmente me divido en esas dos cosas: diseñador gráfico y *arte newmedia*. Tanto el diseño como el arte, para mí, son un *hobby*, si no me lo tomara así sería una pesadilla y, en realidad, lo disfruto mucho.



Entrevista: Eric Olivares

Simplemente el trabajo del arte es muy arriesgado, pero también es mucho más..., según qué hagas, es mucho más complejo. Las cuestiones de las *performances* en México: participamos en muchos festivales internacionales, te daban 100 euros para producir..., eso cuando te daban [risas]. O cuando te invitaban a representar el país y había apoyo, porque, básicamente, te lo pagabas y te encargabas de producir el trabajo con la ayuda de los aventurados amigos. Es el asunto de siempre...

**SS:** Tal cual...

**EO:** Sí, tal cual.

**SS:** La guerrilla, ¿no?...

**EO:** Sí, la guerrilla [risas]. Entonces, desde el año 90 hasta el 95 estuve haciendo *performances*, y desde el año 93, más o menos, hasta el año 95 vinculando las nuevas tecnologías. Empezamos a hacer *performances*, incluyendo el vídeo, siempre buscando una vinculación con la gente; ese es un aspecto que me llamaba la atención. Como grafista siempre tenía que esperar a ver alguna reacción con mis carteles (por ejemplo: si lo pintarrajeaban, o lo arrancaban de la pared, o se lo robaban y lo tenían de decoración en su casa) para saber si había servido de algo o si había habido una reacción por parte del público que estaba viendo ese planteamiento. En cambio, la *performance* me decía instantáneamente cuál era la respuesta. Empecé a meterme más en el tema y, a partir de ahí, el salto a la multimedia fue muy sencillo. Digo que fue muy sencillo en el sentido de que a mí siempre me ha interesado el diseño de interfaces, la investigación sobre interfaces, acciones y reacciones. Inicialmente, aplico proyectos de investigación a proyectos artísticos y, luego, busco de qué manera vincularlos al diseño o teniendo una utilidad didáctica o social, depende de cómo se quiera plantear.

Entonces, en el año 94, con algunos de estos artistas que fueron profesores míos, se formó en México el *Centro Multimedia* y se consideró todo lo que es actualmente el Centro Nacional de las Artes. Los más renombrados y «enchufados» arquitectos de México montaron ahí un complejo arquitectónico, un montón de edificios donde están actualmente todas las escuelas de arte y un «microMIT<sup>1</sup>», siendo optimistas: algo que ellos denominaron *Centro Multimedia*, que era un centro donde se hacía investigación, arte y diseño con nuevas tecnologías.

---

<sup>1</sup> MIT: Massachusetts Institute of Technology.

Entrevista: Eric Olivares

Entramos ahí desde antes que lo construyeran. Esto lo empezaron a construir en el año 92; a finales del 94 lo inauguraron; desde mediados del 94 ya estábamos ahí metidos, desarrollando investigación, diseño y arte multimedia.

Después, en el año 96, pude obtener una beca y vine a Alemania, a estudiar y a trabajar. Ahí estuve tres meses; estudiando y también colaborando con un excelente diseñador que se llamaba Günter Schmidt, que luego falleció, desafortunadamente, y estuve con él colaborando un tiempo. Pasé por Barcelona... Total, que al final junté un buen dinero y me pagué un viaje por toda Europa: la República checa, Europa central... Pasé por Barcelona: me encantó. Ya tenía la intención de venir aquí porque justamente en el año 94 conocí, ahí en México, en uno de estos festivales internacionales de *performances*, a Marcel-Lí Antúnez. Él presentó por primera vez el *EpiZoo*. Desde ahí lo conozco. Al pasar por Barcelona, en aquél entonces, intenté contactar con él, pero estaba de viaje y, al final, ya no coincidimos. Pero encontré información de becas, y vi que en la *Pompeu Fabra*<sup>2</sup> daban un máster en artes digitales.

Regresé a mi país y comencé, de nuevo, a aplicar a becas, y tuve una suerte inmensa. Apliqué al *Instituto de Cooperación Iberoamericana* y apliqué también a las del *Ministerio de Cultura* de mi país. Y yo dije: “*Las becas del Ministerio de Cultura son difíciles, y las otras también*”. Dije: “*Bueno, ¿a ver qué pasa?*”. Total, que al final me saqué la que menos me esperaba que era la del *Ministerio de Cultura*, y la del *ICI*<sup>3</sup> me la ganó otro colega que veníamos del mismo centro multimedia, pero él tenía un promedio de 10 cerrado... [risas]. Y al final pudimos venir, y desde entonces que estoy aquí.

Terminó mi beca, porque yo tenía que regresar a México a dar cursos, en la *Escuela de Diseño de Bellas Artes*, para pagar académicamente la beca. Además, que lo ético era verdaderamente eso: aprendí y era una forma de devolver, de alguna manera, el apoyo que había recibido.

Así, a finales del 98, regresé para allá en Navidad. Estuve allí tres años hasta que me he vuelto para acá.

**SS:** ¿Sentías tu techo o algo así...?

**EO:** Sí. Yo, personalmente... El viajar amplía tu panorama, obviamente, y aspiras a otras cosas más interesantes, al menos para mí. Culturalmente hablando, a nivel de arte y diseño, aquí las perspectivas a las cuales puedo tener acceso, es decir, al menos las que hay a nivel de trabajo y competencia, son bastante distintas -entre

---

<sup>2</sup> Universitat Pompeu Fabra (Barcelona).

<sup>3</sup> Instituto de Cooperación Iberoamericana.

Entrevista: Eric Olivares

comillas-, pero sí hay más tela de donde cortar. De otra manera, tenemos ahí, en México, a nuestros vecinos gringos que es lo que ya conoces y necesitaba conocer otras cosas. Entonces, pues esa fue básicamente la historia.

Siempre he sido una persona que veo el arte y el diseño como un todo y, sobre todo, el diseño, en todas sus variantes, lo veo como un todo. Tengo una visión bastante multidisciplinar del diseño y me meto a experimentar de todo, no me puedo estar quieto. Y me ha ayudado mucho a enriquecerme el diseño junto con la *performance* y la instalación, me dan una visión temporal y espacial similar a la arquitectónica. Incluso tengo el gusanillo de hacer mi doctorado sobre algo relacionado con arquitecturas y ambientes efímeros.

Y también algo que considero interesante es que aquí he conocido muchísima gente que, de alguna u otra manera, han confiado también en mí y que van abriendo puertas poco a poco.

También ha sido a nivel de vida una experiencia interesante. Ahora, como *inmigrado*, pues no sé. Una de las cuestiones que desgraciadamente viví en Alemania fue el racismo en carne propia. Precisamente en una ocasión, apenas recién llegado ahí: cogí un tranvía para llegar a la residencia donde tenía que estar y abordé el tranvía, en inglés le pedí al conductor que me diera un billete de tres marcos, le dejé el importe exacto y el tío hacía como si yo no estuviera, hasta que la gente empezó a murmurar y entonces me enfadé, le dije: “*Deme mi ticket*” y me lo tiró. Afortunadamente fue la única situación, y hablando con un amigo alemán me dijo: “*¿Qué puedes esperar de un conductor de autobuses?*”. Pero, claro, lo que ocurre es que tú sabes que en Latinoamérica un conductor de autobuses está literalmente jodido, y te cuesta trabajo entender que ahí fuera igual porque no estás acostumbrado a ver a todo el mundo más o menos igual, o sea, [a que] la riqueza esté mejor repartida. Fue bastante desagradable. La otra fue aquí, en Barcelona, caminando por la calle, pasaron unos chicos con una moto: “*¡Sudaca!*” y me escupieron.

**E:** ¿Cómo se distingue tan claramente? ¿Cómo se pudo distinguir tan claramente que no eras de aquí...?

**EO:** Por el físico, supongo. Esto [señala la piel de su brazo] está permanentemente bronceado [*risas*], y no tengo que pagar como otros que pretenden estar con bronceados sintéticos todo el año. No sé, no sé. La cuestión es que, aparte que me molesta, me entristece; me entristece y te hace pensar en muchas cosas: porque también en nuestros propios países, por ejemplo en México, la gente es muy

Entrevista: Eric Olivares

racista. Pero desde la época prehispánica, incluso. Pero lo peor de todo es que es racista con su propia gente: “No seas *indio*”. ¡Pero si es lo más puro que queda!: no puedes utilizarlo como insulto; pero, sin embargo, se da.

En realidad, es otra de las cosas que tampoco me parece adecuado y [se podría] hacer una crítica bastante curiosa. ¿De dónde eres tú, de Buenos Aires?” [A Sebastián Seifert].

**SS:** De Buenos Aires.

**EO:** En las megalópolis o la gígalópolis, el DF, más grande y contaminada del mundo, más de 20 millones de habitantes y con una extensión de la avenida más angosta, más estrecha, lo que aquí sería la Diagonal, allá cruza de norte a sur en la parte más estrecha de la ciudad y tiene un mínimo de 95 Km. Ya te puedes imaginar la dimensión de la ciudad. Estás acostumbrado a vivir en esas dimensiones. Ahora lo ves con otros ojos, y ves los problemas y todo. Simplemente te preguntas: “¡Caray!, ¿cómo puede ser posible?”. O sea, nos quejamos, ahí, en la ciudad, pero, aún así, la ciudad tiene luz y servicios. ¿Cómo puedes iluminar una ciudad con esas dimensiones y que, además, funcione? Es alucinante. Entonces empiezas a poner sobre la balanza muchas cosas, y acabas concluyendo que esto del *primer* y el *tercer* mundo es muy relativo, según quién lo diga y en qué sentido lo diga. Porque ahí, normalmente, a la gente que llega del extranjero se la trata muy bien, y aquí te encuentras también con otra situación.

Por otro lado, te encuentras también con las actitudes de la gente que yo veo que fueron inmigrantes aquí mismo, en España, que llegaron a Cataluña e incluso a varios países como Argentina y México, exiliados de la guerra. En el piso anterior donde estábamos, había un pintor que se quejaba de que venían los inmigrantes “a *quitarnos el trabajo*”; naturalmente yo le contesté que por mí no se preocupara, por el momento.

Es tan simple como que ahora se empieza a ver, a diferencia de hace siete años, cuando estuve estudiando mi maestría aquí, que ahora empieza Barcelona a ser realmente cosmopolita. Ahora, que ya hay gente de toda Europa y de todo el mundo viviendo aquí. Y me gusta ese ambiente, me gusta porque da una riqueza cultural tremenda. Creo que esto, en primer lugar, es muy enriquecedor; y creo también que genera un nivel de competitividad bueno para todos, para el que se quiera subir al tren, claro: el que quiere despabilar, que espabile; el que no, ya se quedará en el camino.

Ahora, creo que también tiene que ver con la situación por la que la gente se queja. Nosotros, en Latinoamérica, no sé en Argentina cómo serán, pero en México en

Entrevista: Eric Olivares

particular, la gente está acostumbrada a no tener nada: trabajas o no comes. Ni pensiones, ni el paro, ni nada, nada, nada. Entonces, o te espabilas o no sobrevives. Se lleva ese *chip* incrustado: te mueves y buscas, te espabilas... Y aquí te dicen: “¿Cómo es que has hecho tal... o cómo es que has hecho cual...?”. Pues nada: “Tengo un proyecto, ¿les interesa?”. ¿Que sí?: ¡perfecto!. Y, entonces, se lleva a cabo. Y los otros *flipan*. Hay que buscar trabajo: “Oiga, soy tal, aquí traigo mi *book*, ¿les interesa?...”. Y aquí, no lo hacen así. Aquí: “vamos a mandar el *mail*..., o el *currículo por carta*; ven el *diario* y a ver si me llaman”. Claro, depende del tipo de profesión. Yo ahora estoy dedicado al diseño y a la docencia.

**E:** Decías que eras coordinador de...

**EO:** Sí, soy profesor de taller de diseño y coordinador de Artes Visuales del *Instituto Europeo de Diseño*, una escuela italiana que tiene 60 años de existencia y que acaba de abrir aquí, lleva ya dos años en Barcelona. Es muy curioso porque hay profesores de todo el mundo ahí.

Los de Latinoamérica traemos otro *chip* en la cabeza: estoy acostumbrado a que en este tipo de carreras o profesiones los alumnos tengan más un *feedback*, si no hay *feedback* no los puedes enseñar, no puedes corregirlos... Y aquí están acostumbrados a «dadme, dadme, dadme»: que les des las fotocopias... O sea, tú vas dando tu cátedra, y el que anotó, bien, y el que no, también. Y me he dado cuenta de que es un *shock* para ellos tremendo, porque no están acostumbrados a indagar, tomar notas, investigar y criticar el trabajo de sus compañeros en clase; porque además es una escuela particular<sup>4</sup> y hay quienes, por el hecho de pagar piensan que se les tiene que dar todo hecho, quizás creen que compran un título, y la verdad es que no es así. Es muy curioso y a mí me llama la atención, a nivel sociológico, toda esta cuestión, porque te da otros parámetros completamente distintos y, sin embargo, bastante enriquecedores. Tenemos alumnos que son de Israel, de Palestina... traen otro esquema; gente de Europa del norte, de América del norte, centro y Sudamérica, es muy interesante ver lo que se cocina; a mí, al menos, sociológicamente y antropológicamente me interesa, me llama mucho la atención.

Y, justamente, por eso este año habíamos organizado esta *expo* que fue de diseño mexicano, y que ahora se va a hacer con Argentina este 2004. Cada año se va a hacer con un país diferente; ésta, la de México, fue el primer proyecto y lo que se hace es aplicar básicamente a jóvenes diseñadores del país al que se está

---

<sup>4</sup> En el sentido de «privada» (de titularidad privada, no estatal), por contraposición a la escuela «pública» (de titularidad estatal).

Entrevista: Eric Olivares

invitando y hay una beca de matrícula para un postgrado. Es una visión autocrítica del país. En éste el tema era: México, su cultura y el diseño; y, ahora, en Argentina, igual: el tema es la autocrítica. Estuvo interesante porque, al final, en la exposición lo que vale la pena, por ejemplo de ésta [la de México], no es que haya los mejores trabajos -se advirtió que el móvil de la exposición era sociológico y antropológico-, vale la pena el conjunto: había carteles muy buenos, carteles muy malos, carteles cursis, etc. Te daba un parámetro de todo lo que hay en realidad. Hubo un jurado internacional en el que estaban Peret, Enric Satué, Yves Zimmerman y Félix Beltrán. El evento y la exposición estuvo muy bien, ahora es una muestra itinerante.

**SS:** ¿Tú estás trabajando, organizando...?

**EO:** Sí, bueno, ahora ya no tanto. Ahora, para la edición con Argentina, estamos Luciana Leveratto, Elenio Picó y yo. Ellos están también como comisarios. Son los que llevan ahora lo de la *expo*. Y en éstas andamos, vamos organizando cosas...

Y, ahora, lo que sí tengo mucha intención es de empezar a producir proyectos.

Lo que ocurre también dentro de este mundillo del diseño y el arte es que, al igual que en todas partes, es muy pequeño. Conocí en el *Instituto Europeo di Design* también a Elisa Lee de *area3*<sup>5</sup>, porque, de hecho, yo la invité a que hiciera la coordinación de la parte digital porque es mucho trabajo; y también a Eugenio Tisselli<sup>6</sup>, amigo desde hace bastante tiempo, estudiamos juntos. Probablemente, por cierto, vayamos a hacer un par de proyectos conjuntos.

Básicamente sigo haciendo *performances*, pero a lo que me estoy enfocando mucho es al diseño de interfaces para que se puedan aplicar como *performances*, como instalación, aplicados a un espacio escénico quizás.

En los primeros proyectos que empecé a trabajar, junto con mis colegas del grupo *INS-ART*, con las nuevas tecnologías, eran *arte-acciones*. Se hizo un festival en México. Una de ellas se llamaba la *República Bananera*, estaba hecha con vídeo: un *performer* virtual que interactuaba con la gente, y llegaba a “insultar” a la gente. Es una crítica a lo pasivos que somos en México frente a lo que sea. Y, sobre todo, la cuestión mediática y los abusos gubernamentales. Básicamente, tú entrabas a una nave de un edificio colonial, era una iglesia, estaba la nave principal y tú veías

---

<sup>5</sup> *Area3*: colectivo artístico y de diseño digital cuyos miembros proceden de diversas nacionalidades, con sede en Barcelona; *area3* interviene en las «Jornades d'Art Digital Llatinoamericà a Barcelona» (2 y 3 de junio de 2004 en la Mediateca del CaixaFòrum de la Fundació La Caixa, Barcelona).

<sup>6</sup> Eugenio Tisselli, junto con José Lozano, es miembro integrante de *Vaina Systems*, equipo que produce *software* y *hardware* de orientación artística para uso propio y ajeno. *Vaina Systems* interviene en las «Jornades d'Art Digital Llatinoamericà a Barcelona» (2 y 3 de junio de 2004 en la Mediateca del CaixaFòrum de la Fundació La Caixa, Barcelona).



Entrevista: Eric Olivares

plátanos, entraba la gente y se le decía que se «aplatanara» (que se tumbara ociosamente en el suelo). Entonces, empezaba un desesperante proceso sonoro de 20 minutos, físicamente desesperante, como la burocracia: “*espere, vuelva mañana*”. Después de esa espera, se empieza a construir un cuerpo con imágenes en los monitores apilados que componen este cuerpo. Y, entonces, al concluirse el proceso de armado del personaje, el *performer* virtual les dice: “¿*Aún están aquí?*”; empieza a hablar con la gente; no dicen nada, ni se quejan, ni se van -por eso estamos como estamos-; los manda a la *chingada*; manda a todo el mundo a freír espárragos y se va la luz en el museo y ya no la encienden más... [risas]. Hubo muy poca gente que se fuera. [Evocaba] esa actitud *súper* pasiva respecto a los medios, respecto a todo lo que ocurre en mi país.

Había otras acciones donde ocupábamos circuitos cerrados de televisión y hacíamos como una especie de lucha libre entre un *artista rudo* y un *artista técnico* -como luchadores-, el luchador limpio y el luchador sucio, cada uno en un *ring* de lucha, pero visto de manera vertical. Entonces, había comentaristas -como en la televisión-, en circuito cerrado, y empezaron la lucha entre un *artista técnico* -con las técnicas y arte avalados por el gobierno- y el *artista rudo* -con expresionismo abstracto y otras corrientes-. Era una lucha de corrientes artísticas. Hasta que pierde por una falta que comete el artista rudo porque empieza a hacer una *action painting* con el artista técnico: “¡*Falta! ¡Descalificado!*” [risas]. La gente interactuaba con los luchadores. Al final pierde el *artista rudo* y gana el *técnico*: gana los espacios, el apoyo del gobierno... Este tipo de cosas trabajábamos; trabajábamos mucho la cuestión del humor y lo mezclábamos con el diseño.

Cuando empecé el máster, comencé a meterme más en instalaciones, proyectos de *low tech*. Instalaciones donde no ocupo sensores, ocupo micrófonos, cámaras de vídeo, consola de vídeo o de audio. Y la gente cree que funciona con sensores, y no es así. Y ahora estoy haciendo proyectos de lo que he denominado *land art electrónico* y algoritmos generativos, con la ayuda de Eugenio [Tisselli].

Y otra instalación donde, básicamente, lo que trato de proponer es que las interfaces sean extensión de lo que uno haga, o sea, no prótesis sino interfaces donde no tengas que ponerte nada encima, si acaso un micrófono, una cosa muy sencilla, y que lo demás sea consecuencia de tu físico: tu voz, tu tacto, una interfaz natural.



Entrevista: Eric Olivares

Empecé a hacer unos experimentos e hice un proyecto en Francia en el año 2000, en un festival que se llama *Interferences*, en Belfort. Es un festival de arte urbano electrónico donde hice un proyecto que se llamaba *Podos* en el cual interactúas en distintas vitrinas de metacrilato y todo el ambiente visual y sonoro que tú generas es lo que envuelve la interfaz y la experiencia estética. Eso surgió como una idea para un escenario, porque tengo amigos que hacen videoarte y que querían hacer proyectos conjuntando danza con vídeo, y siempre tenían problemas: retroproyectaban en vídeo y los bailarines no podían ver de espaldas, y si les ponían las proyecciones de frente les cegaban y andaban con mucha inestabilidad. Diseñé, entonces, una interfaz con cubos de 1m x 1m., dentro hay unas sustancias, abajo tienen unos micrófonos piezoeléctricos pegados a la base que captan todos los sonidos, y unos espejos y unas cámaras de vídeo que toman la base de la imagen. Hay un *videojay* que puede estar haciendo *zooms* y controlando las cámaras robóticas; y todo lo sonoro y todo lo que se ve, se despliega en el escenario. Vemos en el escenario 4 cubos, y dentro hay personas, y abajo iluminación, proyectado en una gran pantalla con 4 divisiones se veía lo que sucedía. Esa era la interfaz, ellos podían montarlo como quisieran y variar las sustancias como quisieran.

Para esto, desgraciadamente, siempre busqué el apoyo para hacerlo en un escenario; desafortunadamente, en México nunca ha sido posible hacerlo. Así que acabó presentándose como una instalación, pero me queda la inquietud de hacerlo realidad, porque me parece bastante interesante que los bailarines y el coreógrafo hagan el discurso con diferentes sustancias, diferentes elementos y que no se tengan que preocupar por si impactan o no dentro del vídeo. Espero hacerlo en Barcelona alguna vez, si encuentro el apoyo para hacerlo.

También estoy proyectando instalaciones con algoritmos generativos, tipografía, reconocimiento de voz e intervenciones climáticas.

**E:** Está muy interesante. Desde luego sería una aportación excelente.

**EO:** Tengo proyectos que pretenden ser algo descomunales. Habría que ver también cómo de factible es, o hacer pruebas de proyección para ver qué tal se ve sobre el muro... Sería una pieza que puede estar expuesta en un espacio público, se puede poner literalmente en una galería, se puede poner como algo de net.art..., es bastante versátil. Yo, la cuestión del diseño, la veo bastante así: una cuestión multidisciplinar, mutable, expandible...

**E:** Es esto lo que también me resultaba interesante y atractivo...: es esta frontera, muy desleída tal vez, que presentabas entre diseño y arte.

Entrevista: Eric Olivares

**EO:** En realidad, el mismo diseño deviene del arte. Van juntos pero, sin embargo, yo creo que es muy claro para mí definir entre lo que hago: esto es diseño; hasta aquí es diseño, y esta otra cosa es arte.

**E:** Y, ¿dónde está esa diferencia para ti?

**EO:** En la función. Simplemente. El diseño es para la gente y tiene una función muy específica o institucional, un encargo específico con limitantes y necesidades específicas, y el arte también, pero es más una cuestión de que te satisfaga a ti como creador, tiene otros parámetros. No es que el otro no los tenga y que no pueda llegar a ser también arte, pero no se concibe como tal... Pero el diseño en el momento en que alguien se roba un gráfico, un cartel o algo, lo enmarca y lo pone en su casa o lo pone en un museo, ya está transgrediendo más su función de comunicar, ya tiene otro valor más, pero no fue generado con esta intención. En cambio, lo otro, sí.

En este proyecto de la tipografía, algoritmos generativos y reconocimiento de voz, aquí sí que se junta bastante. Si lo logramos hacer sería la primera fuente tipográfica que cambia en tiempo real. Pero lo interesante es que serían las primeras fuentes tipográficas que tengan una aplicación que además pueda servir, por ejemplo, para orientar a una persona que sea sordomuda a aprender a leer, no a hablar, pero sí al menos a que con ciertos sonidos logre una intención, aunque te hable a señas, [que] sea como un ademán, un apoyo, y pueda estar comunicando algo. Eso sí puede funcionar. Investigar respecto a esto también es interesante, como diseñador. A mi me gusta: me permite ir de una cosa a otra.

En México fui a un Congreso, el mes de agosto, que era sobre diseño y tecnología y justamente hablaban de... ¿No sé si te comenté [a Sebastián Seifert]?

**SS:** No...

**EO:** Conocí a un físico del MIT<sup>7</sup>, uno de los ponentes. Y este personaje era muy interesante porque hablaba de nanotecnología. Estaba hablando de que ya habían logrado, desde hace un tiempo, que coexistan silicio y proteínas: ¿sabéis lo que es esto? Cuando me dijo eso, se me movió todo: “¡...y yo haciendo carteles!”. Entonces, claro, ahora mi apuesta respecto a seguir investigando interfaces es más intensa que nunca, porque justamente todos estos nuevos desarrollos requerirán nuevas interfaces, requerirán nuevas aplicaciones, y requerirán una interfaz gráfica

---

<sup>7</sup> MIT: Massachusetts Institute of Technology.

Entrevista: Eric Olivares

también. Y, ¿quién hará esos desarrollos?; y, ¿quién hará esos planteamientos comunicacionales? ¿Todo lo que al diseño respecta?.

Pero, al mismo tiempo, como planteamiento conceptual, conocí a otro arquitecto, que era berlinés, que hablaba de algo que llamaba «las arquitecturas orgánicas». Entonces, imagínate un edificio que lo que es estructural se modula y cambia: “*necesito otra habitación más aquí*” [reproduce el sonido de apretar alguna tecla e iniciar el proceso de transformación o desplazamiento de las estructuras] [risas]: sale una habitación más. La fachada cambia: hay temperatura, es térmica, y si hace frío cambia la coloración; y recibe la luz del sol y la transforma en calefacción, cambia el ambiente sonoro y el aroma. ¡Es alucinante! ¿Te imaginas interactuar con esta cosa casi viva?

Entonces, todo este planteamiento a nivel comunicacional, a nivel de estructura, a mí me resulta tremendamente interesante e importante para desarrollar interfaces con este sentido.

Más allá de la cuestión del planteamiento conceptual *del arte por el arte*, va más en esta función: cómo seguir juntando. Ése es el asunto más o menos...

Por otro lado, yo no soy programador. En realidad, yo no programo. ¡¡Cero, eh, cero!!.. A mí me pones a programar y aunque sé exactamente a lo que quiero llegar, me cuesta muchísimo trabajo y me desespera. Igual porque le tengo una aversión: me acuerdo cuando estudiaba el bachillerato y era, en aquel entonces, el lenguaje *Basic*, que no había ni monitores... Le tengo como una especie de bloqueo, como si fueran las matemáticas: no me entran [risas]. Y, en realidad, en ese sentido me he vuelto más como una especie de arquitecto, soy *proyectista*, digámoslo así: puedo inventarme rollos que sé que se pueden hacer, lo que es factible hacer con uno o con otro o combinando... Luego busco quién me pueda ayudar a resolver lo que no sé hacer, desde luego, en este caso, por ejemplo, Eugenio [Tisselli]. Él es ingeniero y, evidentemente, él con los ojos cerrados sabe cómo resolverlo. Y viceversa: él me dice a mí, “¿cómo se te ocurren esos rollos...?”. Y llegamos a una simbiosis. De otra manera yo no puedo hacerlo. Y creo que no es por falta de interés; a veces también es por falta de la disciplina de ponerte a hacerlo. Me acuerdo que hice un curso de *Flash*, lo hice y luego tenía que trabajar en otros proyectos, y lo dejaba...

**SS:** Pero está bien lo de interactuar, lo de la colaboración con los demás...

**EO:** De hecho lo veo así, en presente y a futuro, porque no lo puedes saber todo...

**SS:** No..., eso era antes...

**EO:** ...casi de humanista...

Entrevista: Eric Olivares

**SS:** ... el saber universal ya nos quedó tan lejos: ni siquiera lo más pequeño lo puedes abarcar... Y, entonces, está bueno lo de colaborar.

**EO:** Es lo que es interesante. Y, además, también es algo que vi en diseño en México: armábamos colectivos y, de repente, hacíamos muchos carteles de tipo social. El cartel me encanta, me parece un ejercicio de diseño gráfico todavía de lo más eficaz e interesante para realizar: concentrar en una imagen todo un concepto; que un concepto sea capaz de seducirte e impactarte en pocos segundos. Es realmente sofisticado. Entonces, a mí me llama la atención porque hacíamos un colectivo y luego nos juntábamos al azar: “...A ver: tú y tú, les toca hacer un trabajo sobre tal tema...”. O poníamos un tema y luego lo sorteábamos, o nos juntábamos para hacer un proyecto determinado, y eso es muy enriquecedor, porque nunca sabes..., igual se puede plantear después del evento... Sí.

¿Conoces a Charlie Nigelson de *Art Detroy*? Hace arte electrónico.

**SS:** Y, ¿está aquí, en Barcelona?

**EO:** No, no. Yo lo conocí coincidiendo en el festival *Interferences* de Belfort. Curioso: la gran mayoría de países latinoamericanos presentaron en ese festival los proyectos más inteligentes, creativos y económicos. Pero lo más interesante de todo era que la gente de Latinoamérica, justamente, estaba muy involucrada, haciendo cosas muy interesantes. Había cosas del ZKM<sup>8</sup>. Hubo un trabajo que me pareció pretencioso; por ejemplo, hubo una persona que llegó con una especie de encefalograma, pero en lugar de sacar la señal a un gráfico, salía a unos brazos robóticos industriales como los que ocupan en la industria automotriz, y se movían... Pero, y... ¿el concepto qué?

**SS:** A veces, ante una *súper* tecnología con un presupuesto increíble, dices: “¡qué lindo juguete!; pero, ¿y la comunicación?; ¿y la idea de esto?”; o sea, ¿qué historia te quiere contar?; porque, cuando menos, siempre sigue siendo la cuestión de la historia...

**EO:** Claro. Entonces lo más interesante de este festival es que justamente incluso los que ganaron los premios, y otros integrantes, eran de Latinoamérica; curiosamente eran de Latinoamérica, gente incluso de África y gente asiática, pero básicamente Latinoamérica, en general, se llevó la palma.

---

<sup>8</sup> ZKM: Zentrum für Kunst und Medientechnologie (Centro para el arte y los medios). (Karlsruhe, Alemania).

Entrevista: Eric Olivares

¿Sabes por qué? Porque a menores recursos, mayor creatividad. Este profesor, Melquíades Herrera, nos decía esto: *“a menos recursos, más creatividad”*. Y es verdad. Tú dices: *“no tienes nada, ¿a ver qué eres capaz de hacer con esto?”*.

Yo, a mis alumnos, por ejemplo, los de diseño multimedia, entran a primer curso, y en diseño básico no les dejo usar el ordenador para nada. Se enfadan mucho: *“¿pero por qué no podemos...?”*. *“No, no, nada, nada... La letra con sangre entra”* [risas].

Pues, justamente, el planteamiento es así: les pongo un concepto al azar, hacemos un listado, después un sorteo, les toca al azar un concepto; les toca el concepto... «dinámico» [por ejemplo]; entonces con un cuadrado, un círculo, dos triángulos, etc. tienes que hacer el concepto «dinámico», que se sienta «dinámico» y que no se confunda con ninguno de los otros conceptos. Luego les toca el mismo concepto con la tipografía al azar: *“Cuando lo hagáis, después hablamos de estilo y multimedia...”*. Porque si son capaces de hacerlo así, que es realmente muy complicado, cuando tengan todos los medios tomaran lo que necesitan y no harán un *show* mediático como hacen los robots: que, sí, será impresionante, pero no dice nada.

Y la que ganó era la instalación de Arcángel Constantini, llamada *Atari Noise*: tenía un vídeo-muro y había generado unos botones donde los usuarios hacían interferencias en la proyección del videojuego. Tú apretabas, empezaban a hacerse texturas y acababa haciéndote una pintura abstracta y el sonido. Interactuabas con esto. [Se construyó] con nada, con nada; es bastante interesante porque era *low tech*: cero computadora. Yo creo que, en ese sentido, la gente que... (supongo, no lo sé, igual estoy generalizando...), pero la gente que venimos de Latinoamérica traemos también una serie de condicionantes, entre comillas, por un sistema educacional distinto, por una situación económica distinta y que da otros parámetros. Claro, si en tu país no tienes recursos, te cuesta más trabajo y lo haces, pues imagínate...: hay bastante empuje. Hay gente que aquí te dice: *“Oye, ¿cómo hiciste para conseguir entrar en... o hacer tal...?”*. Pues nada, les toqué a la puerta, hablé con quién tenía que hablar y les presenté el proyecto y ya está; no hay más, no es tan complicado como parece. Y en tu país...: con decirte que para este proyecto busqué la ayuda del propio consulado de mi país y...: olvídete, imposible.

**SS:** Eso es lo que duele...

Entrevista: Eric Olivares

**EO:** Eso es lo triste, eso es lo triste y lo que duele... Dices: “*Caray, tiene que venir a pagar todo una institución educativa europea porque ni tu propio país te apoya para apoyar a dar becas a los propios estudiantes de tu país...*”.

Si quieren les muestro...

**SS:** Sí, vamos a ver todo...

[...]

[mientras prepara los ordenadores]:

**EO:** ¿Eres catalana? [a E]

**E:** Sí.

**EO:** *Ah, això està molt bé!. ¿Com va això del català?*

**E:** *Tu: molt bé, eh!. [risas]*

**EO:** *Molt bé: després que he fet els estudis a la Pompeu...! [I] he treballat amb molts catalans, molts catalans, molt catalans... Visca Guifré el Pelós!<sup>9</sup> [risas]*

**E:** Ahora te vas a saber hasta todos los condes, ¿no? [risas].

[...]

**EO:** ¿De qué [os muestro]: arte, diseño? ¿De qué quieres? [a Sebastián Seifert]. Tú pide...

**SS:** Como tú quieras, Eric..., por donde quieras empezar...

**EO:** [siempre mirando al monitor, de ahí algunas elipsis lingüísticas] Lo de la conferencia que di en el Congreso; *grosso modo*, éste fue el tema: tenía que hablar de diseño en Internet y dije: “*No, esto no es importante*”. Básicamente de lo que se habló en esa conferencia es de lo que yo pienso y en lo que estoy trabajando: esta cuestión de la identificación global a través de las redes, y todos estos fenómenos que se dan, que pueden mover montañas. Puedes contar mucho a la gente, para organizarse para manifestaciones, o estas cosas tan absurdas como juntarlos para que vayan a un centro comercial y en el momento que el dinosaurio grite, todos gritan.... No sé [risas]. Básicamente: la formación del proyecto y la cuestión de responsabilidad, esto para mí es importantísimo. Esta cuestión de modas [tono crítico]...

---

<sup>9</sup> EO: ¡Ah, eso está muy bien! ¿Cómo va eso del catalán?

E: ¡Tú: muy bien, eh!

EO: Muy bien: después de haber estudiado en la [Universitat] Pompeu [Fabra]...! [Y] he trabajado con muchos catalanes, muchos catalanes, muy catalanes... ¡Viva Guifré el Pelós! [Guifré el Pelós, conde de Barcelona y Girona, finales del siglo IX].

Entrevista: Eric Olivares

**SS:** Como de a todo le voy a poner vector...

**EO:** ... sí, lo del vector... Mira, Félix Beltrán, que es un diseñador de renombre internacional, todo lo que tiene es “*súper moderno*”, diría un chaval en la actualidad; y lo hizo en los sesenta. Él me decía, en los años 90: “*ya verás que todo es cíclico*”. Efectivamente. Y, ahora, otra vez, todo lo que ocurrió en los años 50 y 60 está de moda, con su modificación, pero... Entonces, yo, respecto a esta estética efímera pero sin fundamento, estoy en contra. Si vas a ser alternativo, haz cosas realmente alternativas, no te quedes ahí copiando nada más y haciendo las pegatinas y los *stickers* imitando a otros y sin un discurso. Si vas a hacer algo, que sea interesante. Hacer *stickers* como esta persona que no sé si habéis visto por ahí, que hace mosaicos...

**SS:** Ah, sí, lo vi. ¿En Barcelona me dices? Sí, que arma de repente un muro como una cerámica... En el [barrio] gótico ves muchos de esos; de repente vas por una esquina y ves ahí: ¿qué es eso?. Y es como una cerámica pegada con cuadraditos...

**EO:** Entonces, eso lo veo mucho más interesante. Pero bueno, básicamente, también respecto al diseño puede ser interesante utilizar la tecnología para hacer tus ideas, y no que la tecnología te domine a ti.

[siempre mirando la pantalla del ordenador]:

Son proyectos de diseño, éste es el *website* del *Museo de Arte Contemporáneo José Luis Cuevas*, un proyecto bastante sofisticado porque este museo está puesto en la ciudad de México en una zona muy especial, que es el centro histórico, en donde se conjunta la arquitectura prehispánica, que se hizo hace dos mil años, y se conjunta también la arquitectura colonial, donde se encuentran los murales de Diego Rivera y José Clemente Orozco, entre otros muralistas. Está la *Escuela Nacional de Artes Plásticas*, la *Academia San Carlos*, la primera academia de arte en toda América Latina; es una carga cultural e histórica tremenda. Entonces, aquí, me encargaron el proyecto de hacer la página del Museo. Aquí está la Catedral, la Plaza de la Constitución, el edificio de gobierno del distrito federal, la sede de gobierno donde están los murales de Rivera; éstas son las ruinas del templo mayor, las ruinas aztecas; y aquí está el museo Cuevas. Entonces podías acceder a través de un plano general y también hacer una inmersión más entre sociológica y arquitectónica. Llegabas a la entrada del museo y entrabas; efectivamente la interfaz es como es el museo: hay un atrio, hay esta escultura en verdad... Siempre



Entrevista: Eric Olivares

cuando entras en un museo y te pone [por ejemplo] “MoMA”<sup>10</sup>, te expone algo [pero] así no es el edificio, ni estéticamente se asemeja a la experiencia del entorno arquitectónico. Entonces yo opté por hacerlo así [del otro modo]. Entonces, esto es la primera planta y la segunda planta del edificio y, en realidad, está esta escultura ahí. Toda la paleta de colores se tomó de fotos que tomé en el sitio, de las fotos digitales tomé la paleta de colores. Era un proyecto complicado porque es un edificio colonial que exhibe arte contemporáneo. No sólo tenía que verse lo suficientemente moderno, sino lo suficientemente neutro. Cuando entrabas a la exposición permanente la idea es de que el punto de vista de la *Giganta*, la escultura del atrio que mide más de 15 m. de altura, se corresponde con este punto de vista. Tú sales de ahí, estás en el segundo piso, en la sala, en una esquina, y desde ese punto de vista se ve esa escultura y es el punto de vista que tiene aquí: son detalles...

[todavía mirando la pantalla del ordenador]:

Este otro es un interactivo para niños de cuatro años de edad. Éste fue un proyecto de los más sofisticados que me ha tocado hacer porque tú sabes, más o menos, cómo reacciona un adulto, pero un niño de cuatro años... Era interesante porque participó muchísima gente, había sociólogos, antropólogos, especialistas en didáctica infantil, en pedagogía infantil.

Éste es un personaje que se llama «*gotis*», todo esto está en *Flash*. Se refiere a la cultura del agua.

Éste es otro proyecto: se llama *Videoscopia*, es un proyecto de arte electrónico; esto ya os lo mostraré en Internet. *Videoscopia* hace videovigilancia de los videoartistas [*risas*]. Está muy interesante. Fue un proyecto curioso porque al mismo tiempo que funcionaba como un escaparate de diseño para presentar en la exposición, simultáneamente presentaba el proyecto *Videoscopia*; todo el comportamiento del *site* es como de carácter televisivo. Este proyecto lo diseñé apoyando a *Moluanda*, el estudio para quien lo diseñé.

[seguimos mirando la pantalla]:

Éste es el proyecto *Podos*, el proyecto que les decía de...

**SS:** ... *Interferences*...

---

<sup>10</sup> MoMA: The Museum of Modern Art (New York).

Entrevista: Eric Olivares

**EO:** Sí. Al principio, antes de empezar, yo les repartía esto [un folleto] a la gente, imitando a esas personas que en México, en los parques, se ponen a vender sus ungüentos: *“prueben el ungüento de no sé qué...”*.

**SS:** ¡Qué rico es a nivel cultural...!

**EO:** ¿Has ido?

**SS:** No, pero de amigos...

**EO:** Ah, pues tienes que ir...

**SS:** ... pero voy a ir seguro. Y de los luchadores y de todas estas cosas. ¡Tanto concepto cultural, ese contexto...! Y el color, la estética: ¡es increíble!

**EO:** Lo popular es muy interesante.

Entonces pintan con tiza un círculo, trazan una raya y la gente se pone atrás y [lee el texto en el monitor]: *“Siente usted sensación de angustia, inquietud (así hablan, ¡eh!) como de chinicuil («chinicuil» es un insecto, un gusano, si no me equivoco; es una expresión popular) [risas]; se siente con incapacidad de tomar decisiones, desamor, sentimiento de tristeza, como que no lo calienta ni el sol, insomnio, pérdida de apetito, glotonería emocional, fatiga, apatía, sopor, falta de interés en el trabajo, dolor de cabeza, mareo, dificultad para respirar, problemas cardiacos, diarrea, estreñimiento, indigestión frecuente, flatulencias, pérdida repentina de la función sexual, se pone tenso con facilidad, se queja de estar siempre cansado... [etc]. Podos le instruye con tres opciones interactivas especialmente posicionadas en las que usted se ajusta gradualmente, introduciéndose progresivamente a la resolución total y definitiva de todos sus problemas. Con su exclusivo sistema de touch and feel le garantiza horas y horas de sana y terapéutica diversión multiusuario. Podos ayuda a la digestión, alivia la tensión, mejora la función muscular, dinamiza las funciones orgánicas, bla, bla, bla, facilita el ligue, enfría la irritabilidad, la tristeza, los celos, la inseguridad y el odio, le da confianza y control de sí mismo, sana las heridas del pasado, arrastra a cumplir promesas y realizar metas y objetivos, motiva que no deje lugar al aburrimiento. Pruebe Podos hoy y resuelva creativamente todas sus dificultades. El abuso de este producto puede ser nocivo para su salud. Si persisten las molestias, ¡que mal pex!” [risas].*

Y este es el proyecto. Inicialmente era ésta la intención, después esto cambió y se hizo en unas vitrinas...

**SS:** ¡Qué bueno esto a nivel visual en un escenario...!

**EO:** Esto me encantaría hacerlo, ojalá algún día pueda hacerlo.

Estos son los planos. Para la instalación se hizo esta estructura en donde tienes dónde asirte. Interactúas con los pies o con las manos, lo interesante de hacerlo

Entrevista: Eric Olivares

con los pies desnudos es que justamente son muy sensibles, y la percepción aquí será más interesante por el tipo de sustancias que había. Aquí hay un espejo de metacrilato con una película...

**SS:** Ah, ¿pero lo hiciste al final?

**EO:** Sí, se hizo. Éste se expuso como instalación en Francia.

Están las cámaras de video aquí que toman imágenes de base y había estas dos salas. Tú, inicialmente, entrabas por aquí y veías en la pantalla tres [sectores o franjas o bandas de imágenes y sonidos], y decías: “*Pero bueno, ¿esto qué es?*”. La gente [en una sala] empezaba a alzar los brazos y, obviamente, interrumpía la proyección. Los de acá [en la otra sala] se daban cuenta de que había alguien ahí y empezaban a soltar un discurso... Esto es cómo funcionaba: había tres micrófonos piezoeléctricos en la base que iban a dar a la consola de audio y las cámaras que también daban a la consola de video; un proyector... y aquí está.

Aquí había [en una de las tres vitrinas] lo que utilizan para embalajes, que es muy suave y blanco, y que rechina, eran como letras “s” pequeñas, un montón [de ellas]: tú lo tocabas, era muy ligero, muy atractivo al tacto, muy cálido incluso -porque esto se hizo en invierno, en diciembre, allí en Francia-. Inicialmente quería poner un líquido o un gel, pero no me dejaron porque helaba. Aquí lo pisabas y rechinaba, haciendo ese sonido...

Éste [el contenido o la sustancia de la segunda vitrina] era muy atractivo a la vista, eran piezas de acrílico de colores, y al tacto eran como estrellas, entonces tú lo tocabas y era muy hostil, sin embargo, era lo más atractivo y relajante a la vista.

Y éste otro [el de la tercera vitrina] no era nada atractivo, pero era el más agradable al tacto: eran lentejas. Entonces metían los pies y “¡oooh!” [risas]. ¡Era una pasada!

**SS:** Ya. ¡Qué bueno!. ¡Qué lindo!.

**EO:** Éste es el interactivo...

**SS:** “Cassandre”...

**EO:** “Cassandre”, sí. Es el nombre de mi ordenador. Todas mis computadoras se han llamado así. A.M. Cassandre fue un cartelista francés que admiro mucho, de los años veintes y treintas. Para mí es uno de los cartelistas y diseñadores más trascendentales en la historia.

Éste es el catálogo [en versión papel] de *Interferences*.

Bueno de diseño tengo un montón de cosas publicadas. Voy a mostrar lo de arte.

Entrevista: Eric Olivares

[Se oye el interactivo infantil:

-“Hola, bienvenidos a las aventuras de “Gotis”, la gotita de agua que se perdió.

-¿Perdida yo? Sólo necesito encontrar un poco más de agua y creo que será muy fácil porque el agua la podemos encontrar en todas partes, por ejemplo: en los mares, ríos y lagos, pero también en las nubes del cielo...”].

[Sigue el interactivo: “-Necesito encontrar más agua para continuar con mi labor. Soy una gota de agua...”.]

[Eric Olivares sigue explicando el interactivo y también siguen oyéndose los personajes de la historia].

**EO:** El niño va jugando a través de una narración lineal. Pero tiene un *random*: para cada niño que entra a jugar cambia. Hay dieciséis opciones diferentes y cada opción, además, tiene ocho: entonces se vuelve interminable, es enorme. Tiene *touch screen* y el niño hace su *tamagochi*. El niño aprende... Es un sistema de cosas, no únicamente es interactivo. Aprende a hacer este ejercicio: a regar una plantita.

[-“...pronto podrá crecer y convertirse en una plantita, ahora sólo nos queda esperar. Tardará algunos días en convertirse en una preciosa, única, bellísima, ¡¡plantita de girasol!!...”].

Aquí va creciendo la plantita y a base de juegos el niño va aprendiendo...

**SS:** ¿Esto estaba colocado en una instalación?

**EO:** No. Éste es un proyecto que se hizo para los jardines de niños en México, en todo el país. Está en Internet. Inicialmente no fue diseñado para estar en Internet. De haberlo sabido se habría optimizado mucho mejor, porque va muy lentamente. Fue difícil: la sincronía de la voz...

Era como un reto: además de que las ilustraciones fueran atractivas para los niños, [tenía] que servir didácticamente y [tenía] que funcionar técnicamente...

[Va a cerrar el interactivo. -“¿Quieres salir? ¡¡¡Adiós!!!”].



*Entrevista: Eric Olivares*

[Fuera de grabación Eric Olivares siguió hablando, he aquí un resumen de sus opiniones:

-Emitió valoraciones sobre su contacto y relación con catalanes. Decía que *“los catalanes se derriten”* cuando el extranjero empieza a entender la lengua catalana y, todavía más, cuando empieza a hablarla. Afirmó que, inicialmente, puede presentarse como una *“sociedad cerrada”, “hermética”, “impermeable”*. Pero que cuando uno tiene oportunidad de ir adentrándose, va produciéndose un efecto en *“cadena”*, por lo que va introduciéndose cada vez con mayor facilidad.

-Insistió, en lo referente a la tecnología, en que lo importante es encontrar y usar *“las herramientas adecuadas al concepto”* que se quiera expresar].

Barcelona, 8 de diciembre de 2003