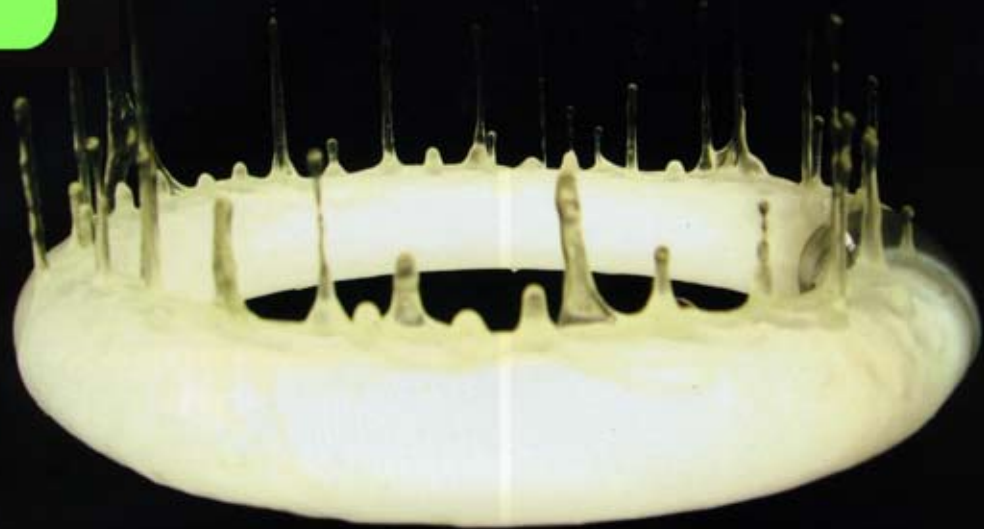




d

diseñart
magazine

arquitectura
arte
diseño



James Clar

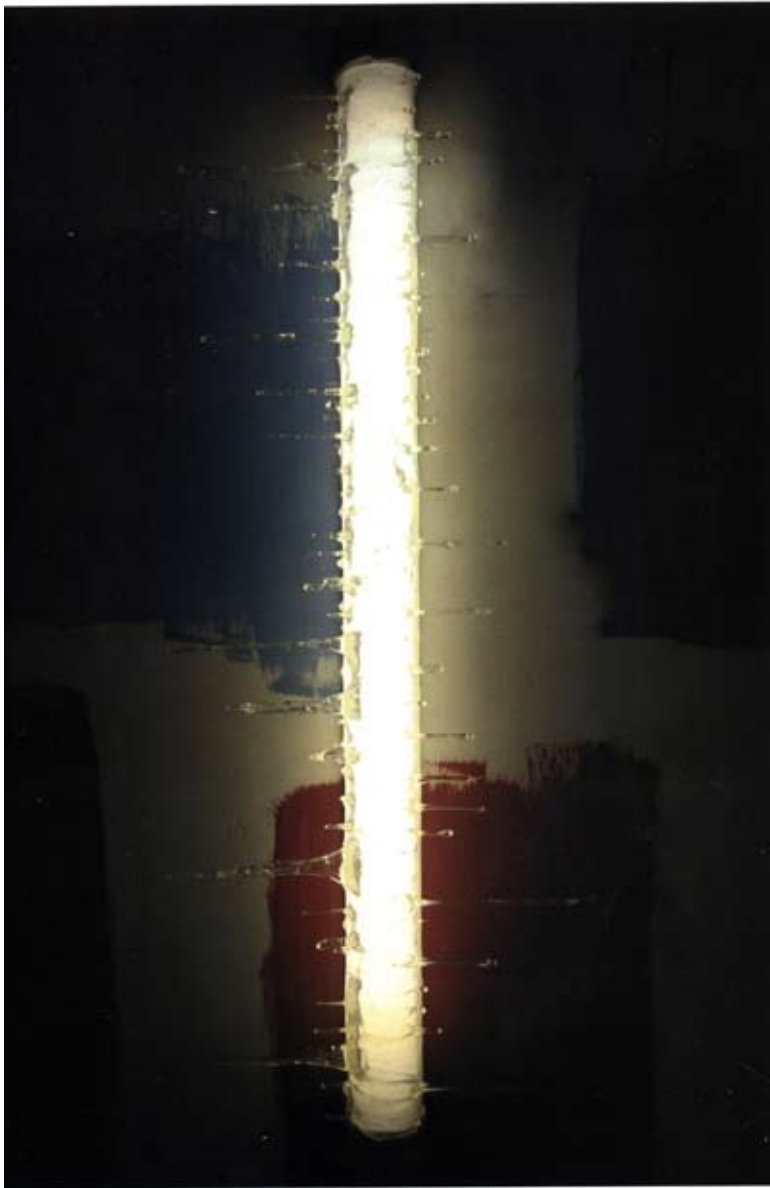
LUCES INTERACTIVAS CON MAGIA

La intensidad, la tonalidad y la calidad de la luz son determinantes para crear atmósferas artificiales. Si, además, se consigue aunar diseño e investigación tecnológica para crear efectos encantadores que provoquen reacciones emocionales en los individuos, el diseñador habrá tomado la dirección correcta. James Clar lo sabe.

Texto: Pia Minchot / Fotos: J.Clar

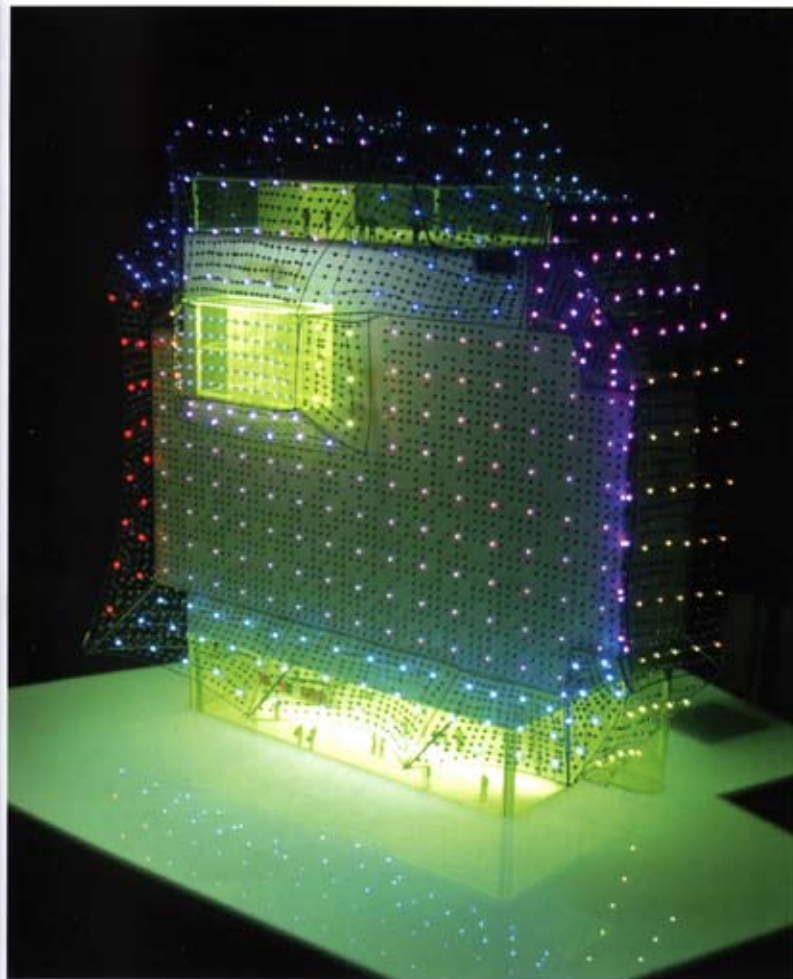
Imágenes superiores, izquierda y derecha, lámparas de la serie *One or Two* (2004), fabricadas a base de resina moldeada que rompe hacia arriba líneas rectas de luz al azar. Derecha, *Levelbox*. Una caja luminica que en su interior encierra estructuras de plexiglas. Controlada por sensores de audio, cada una de éstas se enciende según ciertos niveles de sonido.





La experimentación es un factor primordial para reconocer las oportunidades y responsabilidades inherentes al campo de la creación artística. Asimismo, se hace fundamental tomar conciencia de que la tecnología se debe alimentar a partir de un gran sentido de la ética y de la estética. En un tiempo que avanza con semejante rapidez, donde lo que hoy es novedad mañana probablemente estará soletado, los creadores necesitan algo más que herramientas técnicas para producir sus obras; precisan comprender las estructuras subyacentes que proveen de dinamismo al vacío que acostumbra a haber entre tecnología y creatividad. Trabajando sobre todo con LED's, James Clar, artista y técnico de imagen y sonido, fabrica luminarias simples de forma artesanal. Nacido en Nueva York, se graduó en el reconocido Máster de Telecomunicaciones Interactivas de la New York University, un curso orientado a fomentar la creatividad

Imagen superior, lámpara Form 1. Su material difuso permite manipular la fuente luminica, proporcionando una luz difusa o directa de forma sencilla.



y el pensamiento crítico aplicados a las nuevas tecnologías. Rápidamente se dio cuenta de que con la luz podía crear entidades más reales que los objetos virtuales y por eso comenzó a explorar cómo podría aprovechar sus propiedades para crear formas dinámicas y nuevos métodos de comunicación, fundiendo teoría del arte con diseño y tecnología. En su trabajo de tesis estudió la luz y sus propiedades para diseñar sistemas de información con control plano. "Todo lo que vemos es una reacción de la luz", explica Clar. Su trabajo, que él define como diseño de iluminación interactiva, consiste básicamente en crear diferentes objetos donde la luz responde a distintas variables, como el sonido o el movimiento, provoca reacciones o muestra información. James Clar, que fue galardonado con el "Design Distinction Award" por I.D. Magazine 2004, ha trabajado para Fabrica y es artista residente del Ateller Eyebeam de Nueva York. Desde Brooklyn a Japón, ha expuesto en galerías y museos, entre los que destacan el Tokyo Metropolitan Museum of Art, la Triennale de Milán, y el Museum of Modern Art (MoMA) de Nueva York. •

Sobre estas líneas, fachada de Habitat Hotel (2006): maqueta de funcionamiento a escala con 500 LED's tricolores del edificio, un proyecto del arquitecto Enric Ruiz. El hotel recoge la energía solar durante el día y por la noche la emite con colores específicos, según la cantidad de energía recogida.

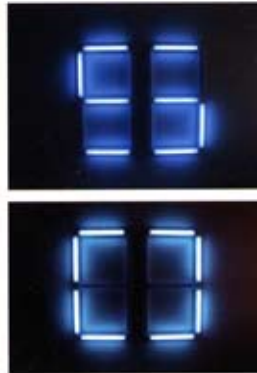


Imagen izquierda, *Fabrica* (2004). Partiendo del espacio diseñado por el arquitecto Tadao Ando, el artista James Clar diseñó una instalación sonora que se integraba en la escalera trasera, produciendo ecos de los sonidos que realizaba el usuario.

Imágenes derecha, de arriba a abajo, *You & Me* (2006); una luminaria minimalista de relaciones dinámicas, compuesta por nueve tubos fluorescentes suspendidos desde lastres, formando dos palabras diferentes, you-me.

Junto a estas líneas, *Blue 88* (2006); una pieza interactiva que hace referencia a las primeras aplicaciones de LED's