

JAVIER BEDRINA



El ingenio del ingeniero

TEXTO: LAURA CAORSI

«Quizás por no ser metódico he logrado hacer cosas especiales», dice el 'arquitecto audiovisual' que entusiasmó a Juan Pablo II y llevó 'GH' a Internet

Si la realidad supera a la ficción, la historia de Javier Bedrina debería llevarse la palma. Sus episodios van del 50 aniversario de la catedral de la Almudena a la primera emisión de 'Gran Hermano' por Internet. Los escenarios en los que desarrolla su trama profesional varían entre Iberdrola, el Planetario de Madrid y el museo Reina Sofía. Y los personajes -todos reales- involucrados en sus aventuras abarcan a un buen puñado de artistas digitales, a un grupo de navegantes que «se enrollan» con sus propuestas creativas e, incluso, a la Iglesia. Juan Pablo II y el cardenal Rouco Varela llegaron a felicitarle por su intervención en el cincuentenario del templo madrileño. ¿Qué otra cosa podría esperarse de un ingeniero enamorado de la facultad de Bellas Artes?

Mucho más... y seguro que a muchos os pica la curiosidad por conocer otros detalles sobre este valenciano nacido en 1963, que actualmente es toda una referencia en el mundo de la videoconstrucción internacional. Pues bien, cómo llegó a esta posición supone toda una paradoja: Bedrina descubrió la tecnología con un ordenador de IBM -«el que tenía la pantalla verde»-, pero acabó siendo el responsable de la arquitectura audiovisual de Terra/Lycos. También fue un pionero al introducir el formato MPEG

a España allá por los años 80, cuando las cintas y los vinilos estaban en pleno apogeo. Por aquel entonces, la 'movida' ocupaba los escaparates creativos de Madrid y los píxeles eran, todavía, un término desconocido y extraño. Algo rarillo como él, que se encontraba a diario con «caras de incredulidad» de personas que le miraban «como si fuera un bicho raro», y no sin cierta lógica... El ingeniero recién graduado tenía una veta artística y, a pesar de las «presiones familiares», jamás llegó a ejercer su profesión. De hecho, para empezar se dedicó a derribar los mitos que la rodeaban. ¿O acaso los ingenieros no tienen fama de metódicos y cuadrículados? «Precisamente, por no serlo -responde- es que he hecho cosas especiales».

«Especial», en este caso, es una expresión muy amplia y sirve para explicar, entre otras cosas, que su primer contacto con la imagen digital fuera en el corazón de una compañía eléctrica. «Tuve suerte. Un amigo que trabajaba en la empresa me dijo que habían comprado un sistema de digitalización de vídeo y me invitó a explorar sus posibilidades. Quedé fascinado y, en ese momento, decidí hacer arte con el ordenador». La creación -siempre subjetiva- comenzó con el procesamiento de «fotos de la novia» y siguió con «imágenes de astronomía» facilitadas por el Planetario de Madrid que, después, se transformaría en uno de sus clientes.

Ver el plumero

Más tarde vinieron otros proyectos, como la transmisión por Internet del cincuentenario de la Almudena. «Fue una locura, pero resultaba interesante unir a la Iglesia con Telemadrid y la red», comenta entre risas. «Era un desafío, y salió bien». Tanto que «Juan Pablo II llamó a Rouco Varela para que nos felicitara, porque lo había estado viendo en el ordenador», agrega. Aquella fue la primera retransmisión multimedia que se hizo en España y Bedrina se enorgullece al decir que «lo vio más gente que la que siguió la boda de la Infanta Elena». El experimento dio resultado, se perfec-

'LIGHTBYHAND'

Experimentación con luz. En la imagen pequeña, vídeo para Camargo.

cionó y acabó en Terra con la primera emisión digital de 'Gran Hermano'. Pero no conforme con ser «el responsable» de aquel evento, el ingeniero viajó a Londres a repetir el proceso. Resultado: Bedrina se transformó en el 'arquitecto' audiovisual de este portal, configurando, entre otros, los servidores de Argentina, Brasil y México.

«Me gusta mucho la tecnología y la utilización para hacer vídeos», remarca. No obstante, defiende la vieja usanza: «Se te ve mucho el plumero si te dedicas a trabajar sólo con las paletas de 'Photoshop'. La informática es una herramienta que te permite dar forma a las ideas, pero si no tienes nada dentro, no sirve. Fíjate en el cine negro de los años 40: ninguno de los efectos actuales puede compararse con aquellas obras maestras».

Tres meses, seis minutos

A propósito de las ideas, entre sus trabajos más recientes destaca 'Uverso'. Pero no sólo muy aplaudido por el museo Reina Sofía que le insumió tres meses de edición aunque sólo dura unos seis minutos. «Es que tiene hasta trece capas de imagen», explica. La singularidad de este proyecto es que el producto final «no está distorsionado ni tratado con ordenador. No hay truco. Todo lo que ves se grabó utilizando los efectos de las cámaras sin postprocesar la imagen», aclara Bedrina, que durante esta semana ha sido uno de los participantes en el festival cántabro Camargo Cibernético que se celebra en el centro de arte La Vidriera. Es decir que, aparte de tener «unas piezas montadas sobre otras», las figuras y la luz están intactas; algo parecido a lo que hacían los fotógrafos de antaño, «que utilizaban lo que había en el ambiente, nada más».

Ahora mismo, sin embargo, este ingeniero-artista plural está metido de lleno en un proyecto abierto a la participación de los cibernautas. 'Selfshadows 2.0' recoge una serie de fotografías de sombras propias, enviadas por quienes visitan su web. «La sombra es un concepto matemático bastante complejo, pero, más allá de eso, uno puede reconocer a las personas según la silueta que proyectan. La idea es recoger sombras sobre distintos materiales y reunirlos para editar un libro», señala.

De momento, Bedrina cuenta con más de un centenar de estas imágenes y «algunas de ellas son muy viejas, hechas en 1960». El proyecto está aún en construcción y su creador anima a formar parte de él, pues, como asegura: «definitivamente, creo en el arte colectivo». Si os apetece curiosarse o enviar fotos con vuestras sombras sólo tenéis que visitar la página en Internet www.selfshadows.com



'SELFSHADOWS 2.0'. Bedrina invita a los internautas a que le envíen fotos de sus sombras.

