

Entrevista a Whoun

-Bajo el seudónimo de Whoun, se esconde otro nombre. ¿Cuál es su significado y por qué lo utilizas?

Es una larga historia. El alias se originó en una charla sobre la pronunciación de nombres propios cuando viví en Inglaterra. Desde ese momento, adopté este alias para encubrir mi identidad en cuanto al género, a la nacionalidad,... Se trata de que las otras personas no puedan extraer datos acerca de mí por mi nombre.

-Tu relación con la tecnología y el arte es un tanto curiosa, ¿no?. En un primer momento, disocias estas dos disciplinas (empiezas estudiando Ingeniería Telemática, pero lo dejas para estudiar Bellas Artes) y te adentras en ellas por separado, pero todo te lleva a una búsqueda por establecer lazos de unión entre ellas. Actualmente, realizas el Interface Culture Master en la Universidad de Linz (Kunstuniversität Linz, Austria),

Sí, es una relación curiosa. Empecé estudiando Ingeniería Telemática porque me gustaba la tecnología y por ósmosis entre mi círculo amistoso más cercano. Me gustaban mucho las máquinas y los lenguajes existentes entre ellas. Esta era mi parte científica, pero nunca podía explotar mi parte creativa. Por distintas circunstancias, decidí entonces atreverme dando un giro radical: dejé la carrera, mi puesto de trabajo, esto es, toda una vida burguesa perfecta para irme a estudiar Bellas Artes a Granada. Sin embargo, no llegué a satisfacerme completamente porque el plan de estudios estaba dirigido fundamentalmente a las artes plásticas y no era mi campo. Tenía la necesidad de aplicar la tecnología y hablando con diferentes profesores me estimularon para que prosiguiese mis estudios en Barcelona o en Valencia. Fui admitido en ambas, pero escogí Valencia porque ofrecía las materias que más me gustaban. Desde vídeo-fotografía con máquinas, instalaciones interactivas, protocolos, lenguajes de programación,...

¿Podríamos decir que para ti ambas disciplinas son inseparables y la base de tus proyectos?

Sí, las dos forman parte de mí. Yo no me comprendo a mí mismo sin el arte y no me comprendo sin la tecnología. Para mí son inseparables. Además, en la Historia del Arte la tecnología siempre está aplicada al arte.

-Interesado, por tanto, en la tecnología, el campo audiovisual y el arte interactivo, desarrollas proyectos en diferentes áreas como la fotografía, el vídeo, las vídeo-instalaciones, las instalaciones interactivas o el net.art. ¿Qué herramientas utilizas para ello?

En realidad, no formo parte del grupo de creativos que utilizan casi siempre la misma herramienta para desarrollar sus trabajos. No lo hago todo con Arduino o con Processing, es decir, no lo hago todo con un lenguaje. Digamos que para cada proyecto utilizo una herramienta diferente. Mi modo de trabajo es inverso: primero pienso en el concepto y después empleo la tecnología adaptándola a esa idea (y si tengo que aprender a manejar una tecnología nueva, pues lo hago).

Para mí es el camino lógico, pero es curioso. Me he encontrado con compañeros en el Máster, sobre todo orientales, que piensan al revés. Lo que tienen en mente es la tecnología que quieren utilizar y a posteriori piensan el proyecto que quieren desarrollar conforme a esa tecnología.

En el proceso de elaboración de mis obras formulo una idea después de un trabajo de investigación y maduración, pero no trabajo con la fórmula ensayo-error, sino que una vez que tengo la idea desarrollada en mente, la realizo.

-¿Qué supone el desconocimiento de las nuevas tecnologías al usuario corriente?

Pues, en principio, una total incompreensión de la obra. Yo creo que es la pregunta que nos hacemos muchos en el sentido de ¿para quién estoy haciendo la obra? Para mí mismo o para los demás? Quiero decir que el salto tecnológico es brutal con respecto a una persona corriente. Si lo circunscribimos a un círculo tecnológico, realmente es muy fácil hacer un proyecto. De todos modos estoy acostumbrado a la cara de seta!! Cómo es esto y para qué sirve? Así que creo que es el reto de los artistas que emplean las nuevas tecnologías.

-¿Qué consideraciones podrías aportar en cuanto a la relación forma-contenido del media-art?

Sí que me interesa mucho la estética digital y la relación entre obra y público. Cómo la gente se aproxima a la obra sin un conocimiento previo de tecnología. En mis últimos trabajos trato este tema intentando mezclar lo digital con lo real (aunque no me gusta aplicar estos términos) para demostrar al usuario que empleando nuevas tecnologías puedes hacer elementos reales o físicos, pero siempre basados en lo digital. Quizás lo que me gustaría aportar sea eso: suprimir esa barrera entre lo digital y lo físico.

-¿Crees que en la actualidad el media-art puede aportar cambios?

Claro que puede aportar cambios. El media-art es accesible para todos y en esto radica su potencialidad. El media-art no comprende de clases.

-La idea de analizar y criticar el comportamiento de las personas hacia la tecnología y la sociedad es, digamos, el origen de tus proyectos. ¿De qué reflexiones e inquietudes parten?

Quizás parten de trabajos de artistas como los de Julian Oliver que critican a través de los nuevos medios a la sociedad. Para mí presentan una visión un tanto negativa porque hacen una dura crítica de la sociedad tecnológica a través de sus piezas, pero no es ese mi modo de acercarme al arte y a la tecnología. Mis trabajos proporcionan una lectura más positiva, en ellos sumo componentes diversos con lo digital para obtener un elemento nuevo. En **240313: Bit-Poems**, relaciono la literatura con un protocolo y, así, obtengo la pieza final. Con esto quiero decir que mi obra artística está caracterizada por un componente estético sin utilizar la crítica que es siempre una barrera. En el contexto del Máster, un compañero oriental me dijo una vez que **la diferencia entre un occidental y un oriental reside en que el oriental comprende la tecnología como parte de la naturaleza**, por lo que siempre va a ser positiva. En Oriente, se entiende la tecnología como una flor, en Occidente te inculcan desde temprana edad que la tecnología es para freaks y no debería de ser así.

-¿Qué intentas mostrar con este análisis?

Realmente para mí es un handicap porque por más que intento mostrarlo de un modo que sea comprensible, no lo consigo. Algunos de mis profesores me han dicho que mis obras necesitan un tiempo de estudio. Más profundamente lo que quiero conseguir es analizar la estética digital desde un punto de vista más práctico, más cercano. Sí es cierto que en Austria se nota mucho la inversión hecha en la Universidad para que puedas obtener desde el inicio unos conocimientos de electrónica esenciales, pero el salto generacional es tan notable como en España. Sin embargo, uno de los factores que más me incomodan es el hecho de que lo tecnológico tenga que estar en las grandes ciudades; creo que debería de haber una aproximación al entorno rural. Además, el media-art como está pensado en los museos o en las galerías no tiene lugar.

-Marc Augé hablaba en *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad* de una modernidad en exceso, desbordada y salida de su propio eje y del "no lugar" como espacio de tránsito, de flujo en el que la identidad está en constante resituación ante un mundo extraño y siempre en exceso. Proyectos como 180210: AUTOPISTA o 230312: Qrmovie, una de tus últimas obras, tratan este tema de dos modos diferentes: lo real y lo virtual. ¿Podrías explicarnos tu intención?

Siempre me ha atraído mucho el concepto de no lugar, lugares de tránsito donde la velocidad es lo fundamental. Las autopistas son no lugares como lo pueden ser las estaciones de servicio. En lugar de analizar tanto ese no lugar físicamente, investigué sobre el comportamiento humano en ese no lugar y realicé una serie de fotografías a personas conduciendo y descubres que la mayoría de ellas van pensando (o hablando). El ser humano sí utiliza estos lugares de tránsito para algo a diferencia de no lugares como ascensores o escaleras mecánicas en los que realmente casi no piensas en nada.

Entendiendo este concepto en la realidad moderna, me propuse llevarlo al mundo digital. Y para mí un no lugar en el mundo digital es un hiperlink porque es un sitio de tránsito, de velocidad. Tras un análisis del hiperlink me propuse convertirlo en algo lineal. Entre mis primeras ideas, surgió el libro, pero también quería que el tiempo tuviese cabida y, entonces, empezó a tomar forma la idea de película. Pero, ¿cómo filmar un hiperlink, cómo filmar una página web? Pues a través de los Qr -representaciones gráficas de los enlaces-. Tomé de las

páginas web más visitadas del 2011 todos los links que había en su página principal, los transformé en Qr e hice una película –que realmente es interminable–, además de preguntarme en que categoría estipulada podría incluirlo: ¿vídeo?, ¿net.art?, es difícil definirlo.

En estos momentos, estoy buscando otros no lugares digitales para realizar nuevos proyectos.

–¿Pretendes establecer una visualización del no lugar, establecerlo como punto clave de la sociedad actual?

Sí, totalmente. Igual que en **180210: AUTOPISTA** reivindico la falta de atención sobre el medio y sus condiciones, pues lo mismo pretendo con los no lugares digitales. Mi propuesta parte de una reflexión sobre el contexto, sobre el hecho de detenerse por un momento y apreciar tanto la estética de un hiperlink como la del asfalto. Es alucinante que unas letras o un código te lleven de un sitio a otro, forma parte de la belleza de lo digital. En mi modo de comprender el mundo no existe una diferenciación entre lo físico y lo digital, ambos conforman un todo.

–La idea de comunicación, información va ligada al concepto de tiempo y memoria en la actualidad. La velocidad es parte de nuestras vidas. A ello recurren en otros trabajos como 050209: NO PLANIFICADO, 040310: TIEMPO ESCANEADO o 060510: MEMORY NOISE. ¿Podrías explicarnos un poco más estos proyectos?

Sí, claro. En **060510: MEMORY NOISE** intento analizar cómo el ser humano piensa el elemento digital. Se tiende a creer que es eterno, que no cambia. Podría tomarse el ejemplo de una fotografía digital tomada con un móvil inteligente. La mayoría de las personas piensan que va a permanecer eternamente, sin cambios en sus colores, en sus formas,... sin tener en cuenta que al mínimo error, esa fotografía desaparecerá. En este trabajo, reivindico el error jugando con el movimiento del ratón para simbolizarlo. Cuando mueves el ratón, la página se cierra. Mi pretensión era la de indicar lo importante que puede ser un error a la hora de visualizar algo o comprender una obra, una aproximación a la idea de que un glitch –error provocado por un producto tecnológico– te ofrece una nueva percepción visual, usando también la idea de velocidad y la variación en el mundo digital. Las obras de arte digital tienen, en esencia, un carácter efímero en el sentido de que cualquier dato varía, por eso han de ser obras de un tiempo presente. Con el paso del tiempo, siempre se van a ir modificando. Por poner un ejemplo, un pdf de la primera versión posiblemente ahora no se pueda leer, aunque el archivo siga existiendo.

050209: NO PLANIFICADO hace referencia a los distintos modos de ver un lugar, un espacio, una ciudad. El proyecto consiste en la grabación de cuatro personas paseando por diferentes lugares del centro de Valencia. La instalación consta de una cámara que mide la velocidad del usuario lo que hace que el vídeo proyectado se adecúe a la velocidad de cada usuario en particular. Esto es, si el usuario genera movimiento el vídeo avanza más rápido, si permanece estático, a su velocidad predeterminada y si se genera un movimiento de retroceso, el vídeo también retrocede. El objetivo era provocar en el usuario la reflexión sobre la poca atención que prestamos a lo que sucede a nuestro alrededor.

En **040310: TIEMPO ESCANEADO** quería atrapar el tiempo, analizar como determinada acción se puede ver de diferentes modos según el tiempo que se emplee para verlo. Para ello, utilicé el escáner a modo de cámara para grabar una acción. Cuando se amplía la resolución de un escáner, se tarda más en leer el mismo documento y viceversa. Con varios escáneres a determinadas y distintas resoluciones grabé la acción y todos los resultados eran diferentes jugando con la idea de atrapar el tiempo a distintas velocidades. Es éste un tema al que volveré a recurrir en futuros proyectos.

–Algunos referentes teóricos que marquen tu obra...¿y artísticos?

Podría decir que investigo a teóricos y a otros artistas, pero no tengo unos referentes claros. Es decir, trabajo con el presente y en el presente, así que es más difícil establecer referentes para este tipo de creadores que centramos nuestro trabajo en lo último de las nuevas tecnologías y los nuevos medios. Y debido al exceso de información actual, creo que es bastante complicado establecer categorías para algunas obras o colgar etiquetas a los artistas más innovadores, pues diariamente surgen proyectos muy dispares.

–Esta pregunta es de carácter curioso y hace referencia a la nomenclatura de tus obras. ¿Es la mención de la fecha de creación –todo lleva a suponerlo– o no?

Sí, efectivamente. En la nomenclatura de mis obras utilizo una fecha, pero no hace referencia al momento de su creación sino al momento en que he concebido la idea de un proyecto, hace referencia al día en que la he pensado. Algunas personas me han sugerido que no debería de utilizar este dato, sin embargo, es una referencia o un guiño a la memoria y al recuerdo.

-240313: Bit-Poems es una de tus últimas obras y el proyecto para el Ars Electronica Festival 2013. En primer lugar, ¿cómo la categorizarías?

Al hilo de lo que hablábamos antes, es tarea ardua la de categorizar esta pieza. Yo no he sido capaz. Podría considerarlo como un protocolo artístico para construir poemas, pero es que no es net.art, no es una instalación... Para mí la pieza es el algoritmo del que me sirvo para construir los poemas. La pregunta es: ¿cómo presentas un algoritmo? El código lo he hecho en Processing, pero ¿y si lo hubiese hecho en openFrameworks? Pienso que en el mundo actual predomina la hibridación, la mixtificación por lo que considero que la categorización de todo elemento está fuera de juego. Suongo que ya se encargarán los teóricos de hacerlo en su momento.

-¿Podrías comentarnos el proceso: la idea, su elaboración y desarrollo?

Resumiendo podría decir que un 80% del tiempo lo ocupo en la generación y elaboración de la idea en mente configurando todo detalle y un 20% lo empleo para su desarrollo práctico. El proceso artístico, en mi caso, es lento, como de incubadora. Antes de crearlo, me cuestiono absolutamente todo desde el principio hasta el final.

-¿Qué opinas sobre este festival (Ars Electronica) y su contexto?

Lo que más me sorprende es que el festival esté ubicado en una ciudad como Linz, que no llega a 150000 habitantes y para mí es impresionante no sólo por los artistas que participan sino también por el ambiente que se respira en la ciudad, plaza por plaza, edificio por edificio. Por todas partes se huele arte y tecnología y la gente está muy abierta a este festival y en él se juntan personas muy diferentes desde la abuelita de 80 años austriaca hasta el periodista japonés que ha venido a cubrir el evento. El público es muy variopinto y, por esto mismo, es espectacular. Creo que es una cuestión de la que se debería de tomar nota en España que siempre centra los encuentros tecnológicos en Madrid o en Barcelona. Por ponerte un ejemplo, en el del año pasado cuando se mostraron los cuadrópteros sobrevolando, al echar un vistazo a tu alrededor veías a gente del Future Lab del Ars Electronica, pero también a la pareja de granjeros y lo que verdaderamente te llama la atención es que la cara de alucine es la misma (risas). En España el problema es que ningún gobierno invierte en el binomio arte y tecnología por lo que no llega este conocimiento y la gente no se educa. No hay proyectos subvencionados por el estado de este tipo.

-En la edición anterior de Ars Electronica Festival, presentas 230312: Qrmovie, pieza que también ha sido exhibida este año en WRO 15th Media Art Biennale en Wroclaw (Polonia). ¿Es este un proyecto especial?, ¿Cómo lo configuras y cuánto tiempo has empleado?

No. Aprecio cada uno de mis proyectos como igual, no hay ninguno que sea el proyecto "estrella". En este caso, me presenté a la convocatoria, fui seleccionado y tuve la posibilidad de estar 5 días en Wroclaw. La bienal es muy aconsejable. Las propuestas son más frescas y más atrevidas que en Ars Electronica, aunque los medios económicos son menores. Un factor a destacar es que es Polonia!

230312: Qrmovie me ha llevado unos 6 o 7 meses porque el primer intento fue el de plantear la película en super-8 y lo hice, pero en la práctica los móviles no leían los Qr. Estéticamente daba un resultado estupendo, pero no cumplía su función, no resultaba útil y tuve que recurrir a una segunda presentación. De todos modos, no desiste la idea de prepararlo en 35mm.

-Además, has estado presente en otros festivales y muestras, ¿crees que son un modo de proyección y difusión de obras y artistas?

Creo que es un modo de conocimiento y difusión. Soy bastante tímido y no me gusta mucho hablar y menos ser comercial de mi obra, pero este tipo de eventos sí son necesarios para darte a conocer y para conocer a otros artistas de los que puedes aprender. Este último es un elemento muy importante. El contacto humano, el hecho de dialogar con otros artistas.

-¿Qué recompensas te ha generado y cómo ves el panorama actual del media-art?, ¿Y el panorama actual del arte en general?

Yo de momento no he ganado dinero con mi parte creativa, aún soy demasiado joven en el mundo del arte (risas). Pero te comento otra anécdota. Es el caso de dos chicos que fueron al banco porque querían montar en el garaje de la casa de uno de ellos un taller de arte y electrónica (sonido, Arduino,...). Y el banco les dio una ayuda. Eso en España es impensable. Aquí, en principio, la gente no tiene miedo de contar una idea tan loca en un banco para pedir una ayuda, lo entienden como normal. En España, no existe esta forma de pensar y se debería de apostar por las nuevas tecnologías, desarrollarlas y culturizar a la gente. Hacemos un uso de un 2% de una determinada tecnología, pero nos gusta mucho tener un iPhone, sin conocer verdaderamente su potencialidad. El media-art tiene mucho futuro y creo que se van a desarrollar muchos más campos en los que trabajar con nuevas tecnologías que se descubrirán. Además, los creadores están en el hoy por hoy y es un medio para criticar la sociedad, construir mundos nuevos, rehacer mundos antiguos,... siempre desde el mundo de la tecnología.

Tal vez haya que emplear un nuevo término en lugar de arte, porque ¿qué tiene que ver Goya con el Ars Electronica? No es ni mejor ni peor, pero la gente está acostumbrada a ir a museos a ver artes plásticas y hasta que no se rompa este modo de ver y se establezcan nuevas fórmulas para exponer media-art, no se va a avanzar. Aunque considero que hay alguna esperanza por parte de los más pequeños, ya han nacido en la época de las nuevas tecnologías.

Hay que destacar también que las nuevas tecnologías avanzan muy rápido, incluso más que nosotros y eso plantea algunos agravantes para el uso y conservación de archivos.

-¿Crees que existen dos realidades?

No, la realidad sólo es una, la idea de dos realidades es una cuestión de marketing y ventas.

-¿Estás proyectando algo nuevo?, ¿hacia dónde te diriges?, ¿cuál es tu perspectiva de futuro?

Ahora estoy en la fase final del Máster realizando la tesis y trabajando en un nuevo proyecto a partir de la idea de conceptos culturales españoles mezclados con lo digital. También estoy buscando trabajo para poder desarrollar estos proyectos y no dejar de luchar por lo que quiero.