

Mano a mano con Agrícola de Cologne

Acercamiento:

Wilfried Agrícola de Cologne se integró a Plástica-Argentina hace más de un año, fue uno de los primeros artistas multimediales que sin problemas quiso poner su granito de arena en este proyecto de participación plástica mediante el uso de "nuevas y viejas" tecnologías.

Hoy, con la colaboración de Irene Coremberg, quien ha trabajado con él en varias oportunidades, es que le dedicamos este espacio de reflexión y agradecemos su aporte mediante sus palabras.

Pero indagar sobre la obra de este artista reconocido mundialmente y probablemente uno de los más prolíficos de la Red de Redes, es internarse en un mundo que abarca desde lo tecnológico a lo conceptual, desde lo simple a lo complejo... es meterse sin salvavidas a un mar de ideas e ideales que convergen en la obra de Wilfried.

La entrevista:

Gabriela / Irene:

Antes que nada, me gustaría darte las gracias por tu participación en <http://www.plastica-argentina.com.ar>, y por tu incansable trabajo en el campo de los medios digitales que compartes sistemáticamente con nosotros mediante el envío de información permanente para que lo publiquemos en el portal o nuestros blogs.

Wilfried:

Es un placer para mí enviarles información y me agrada saber que consideran mi obra tan relevante, de modo de publicar tantas actualizaciones en su sitio.

Gabriela / Irene:

El 18 de julio del 2006, publicamos en nuestros "Espacio Teórico" (<http://plastica-argentina.com.ar/espacioteorico/?p=63>) una entrevista que te realizara Escáner Cultural (<http://www.escaner.cl>) en donde se puede percibir tu extensa trayectoria y tu camino hacia las artes. Es por eso que quisiera hablar de cuestiones de profundidad con respecto a tu obra y las tecnologías aplicadas.

En esa entrevista hacías mención a que *"la gente no reconoce "mi estilo", ya que no quieren ver mi manera específica de ver las cosas, las ideas filosóficas detrás de lo que hago"*. **¿Tus ideas filosóficas – que a mi entender cruzan toda tu obra dándole identidad - están ligadas a un fuerte sentido de arte comprometido y social?**

Wilfried:

El arte, de la manera que lo entiendo, no es una simple reducción a meras estéticas, como lo conocemos en "l'art pour l'art", (el arte por el arte), el cual define al arte como un ente autónomo que actúa fuera de cualquier contexto social.

El término "arte social" da una idea equivocada, como si el aspecto "social" del arte representara sólo una especie de nicho, mientras que el arte general no tendría realmente componentes sociales.

El Arte, desde los comienzos tempranos de la civilización humana, siempre fue un medio de comunicación, y siendo una herramienta "social", el arte es y siempre fue usado para transportar la "memoria" desde un emisor (el creador), hacia un público que percibía a través de los sentidos. Esto es así para el arte desde la edad de piedra hasta nuestros días.

Realmente, mis ideas filosóficas no representan nada espectacular. Simplemente están basadas en las estructuras de la vida. Cada cosa está relacionada con la otra actuando de forma dinámica dentro de un todo integrado, en donde la cuestión es cómo definir ese gran todo, el Universo, la galaxia, el planeta Tierra, la sociedad humana, un individuo humano, su cerebro, una célula, su ADN, un gen, etc. Esto puede continuar hasta el más grande o el más pequeño Todo imaginable.

La sociedad humana como un todo, en consecuencia, sería una especie de imagen ideal, en la cual los individuos actúan como seres sociales, que se comunican, intercambian y se hacen responsables por el otro. La "Memoria" como un todo y los contenidos que el arte transporta son construidos en este principio holístico, consistente en experiencias subjetivas que están conformadas en el contexto de cada uno. El cerebro humano es la más compleja red de construcción, que consiste en millones de sinapsis que se conectan entre sí.

El Arte en Internet, en general, y volviendo ahora a mis ideas, y especialmente el modo en que las practico, es más parecido que nunca antes al significado original del arte, y es incluso más radical de lo que nunca fue. De hecho no es erróneo hablar de arte "social" porque se está multiplicando la idea del aspecto "social", de esta manera.

Transferido al espectro de mi obra, el todo integrado representa a [NewMediaArtProjectNetwork]: ||cologne, y los entornos proyectuales representan los todos subordinados, y cada todo subordinado, como VideoChannel - <http://videochannel.newmediafest.org>, o [R][R][F]200x--->XP - <http://rrf200x.newmediafest.org>, incorporan nuevamente todos subordinados en diferentes niveles, por ejemplo proyectos artísticos externos, etc. Estos proyectos no representan contextos "sociales" dentro del marco de la red o de su respectivo todo (subordinado), sino que el contexto social está básicamente relacionado con la red humana, también con sus todos subordinados, es decir, artistas, organizaciones, y usuarios que interactúan de diferentes maneras, por supuesto.

Por lo tanto, las ideas filosóficas no se manifiestan simplemente del modo en el que lo hacían en el tema principal de "memoria", sino también del modo en que los proyectos artísticos están estructurados en un contexto global propio.

1-----

Gabriela / Irene:

La globalización, tan criticada en muchas ocasiones, parece ser tu "caldo de cultivo" para la creación individual o grupal. **¿De que manera ha influenciado tú hacer artístico el uso de los medios de comunicación?**

Wilfried:

La Globalización realmente nos ni buena ni mala. La cuestión es cómo la gente se desenvuelve con sus herramientas, y entonces, desde luego, con los resultados de su uso. Depende del punto de vista si puede ser positivo o negativo.

La Internet pertenece a los medios masivos, pero representa también un contexto social de gente que puede actuar de diferentes formas. En muchos aspectos, la globalización encuentra aquí una expresión realmente positiva, ya que permite una comunicación global en tiempo real y la distancia es un factor que ya no juega rol alguno. La presencia física de la gente no es necesaria para comenzar y ejecutar un cruce de actividades inter-culturales, inter-sociales, inter-religiosas, y permiten que la percepción se haga verdad: "somos un solo mundo".

Yo uso Internet como la plataforma para tales ilimitadas actividades artísticas, la comunidad online puede participar. Artistas provenientes de más de 70 países colaboran conmigo, intercambian ideas y de este modo se vuelven parte de la red global; de mi tipo específico de proyectos artísticos en los que ellos se manifiestan en numerosos entornos y plataformas, todos englobados en [NewMediaArtprojectNetwork]: ||cologne www.nmartproject.net.

En mi caso creé nuevas formas de arte incluyendo aspectos de participación, de redes de trabajo y curatoriales. Estas grandes plataformas proyectuales que incorporan una confusa variedad de aspectos, componentes y artistas, en primer lugar son obras artísticas, uno puede verlos como pequeñas o grandes esculturas construidas de acuerdo a una especie de collage principal.

El aspecto global no sólo está relacionado con la globalización en el sentido de hilar una red de actividades alrededor del globo, sino que también, en el sentido de que cada uno de esos grandes entornos proyectuales integra un cosmos propio, una suerte de nuevo mundo con aspectos globales propios.

Este tipo de "globalización", es decir la que se produce otorgándoles a los proyectos individuales actitudes globales, representan algo nuevo, algo que aprendí sólo desenvolviéndome dentro de Internet.

2-----

Gabriela / Irene:

Arte digital, a pesar de que ya lleva varios de evolución y sigue un camino propio, es un concepto de trabajo aun muy cuestionado a pesar de estar ya legitimado por muchas instituciones mediante concursos y bienales. **¿Por qué crees que se da esto?**

Wilfried:

Es un extraño fenómeno, hoy en día casi todo está digitalizado, sin tecnología digital la vida normal es casi inimaginable en los países occidentales, y a pesar de eso, el arte digital en general, y el arte basado en Internet en particular, por ejemplo, aún no es realmente aceptado como una forma contemporánea de arte por parte de aquellos que dominan la opinión en el Arte. Aún muchos críticos y curadores simplemente están preocupados por el tipo de arte no-exclusivo que representa el arte digital, muchos están preocupados por la tecnología y tratan de condenar los nuevos desarrollos de la civilización y de conservar antiguas y dogmáticas visiones del arte, pero ellos no ganarán mientras tanto muchos de ellos han dejado dejaron de obstaculizarlo todo.

Algunos van mucho más allá, como ellos mismos reconocen, de modo de conservar el poder que conquistaron en este medio. Aún cuando muchos de ellos no tienen idea alguna acerca del arte basado en la tecnología. De esta manera, mientras tanto, nuevas formas de arte están por ser eliminadas o son tratadas como en vías de extinción. A menudo, aún la misma gente que atacaba el arte digital son aquellos que hoy tratan de dominarlo, algunas veces aún intentando defenderlo.

3-----

Gabriela / Irene:

La idea de movimiento y la incorporación de luz y bites como soportes "físicos" de tu obra, tienen en tus proyectos un espacio predominante: **¿Crees que el net-art es uno de los nuevos medios en donde el video arte puede incorporarse de manera natural?**

Wilfried:

Realmente, el video streaming representa generalmente una función propia de actividades basadas en Internet, también en Arte. El video streaming es a menudo incorporado en el netart como un componente específico para transportar ciertos contenidos lineales.

Bajo la forma de video streaming, el videoarte puede representar netart en sí mismo y puede manifestarse de muchas formas innovadoras realmente interesantes, pero uno de sus aspectos principales está representado por la interactividad no lineal. El video online aún conlleva el problema de que no toda la gente tiene una conexión de Internet de banda ancha, la cual es requerida para su visualización.

La incorporación de obras de videoarte en las obras de netart está representando una suerte de elemento de doble función, que tiene sentido en casos específicos, por ejemplo en VideoChannel <http://videochannel.newmediafest.org>, que está ofreciendo específicamente video arte, de otro modo, este perdería su actual relevancia. La importancia del videoarte en el contexto artístico online, básicamente depende del concepto y tipo de proyecto de video arte en el que esté incluido.

En cualquier caso puede decirse que en general, además de los videos que son creados específicamente para la red, lo cual hago a menudo, el mejor espacio para el video siempre es el espacio físico, desde el momento en que el limitado espacio virtual del monitor de una computadora sólo puede mostrar un video de pequeño tamaño en comparación con las grandes dimensiones de las pantallas físicas.

4-----

Gabriela / Irene:

¿Qué valor tiene el net-art, el video arte y la simbiosis de ambos en el mundo del arte actual?

Wilfried:

Esta pregunta no puede responderse con tanta facilidad, ya que hablamos de dos géneros artísticos diferentes, que tienen una historia y una posición/status diferente en el mundo del arte contemporáneo.

Mientras que el videoarte es ampliamente aceptado en todo el mundo y proyectado principalmente en espacios físicos, en instalaciones, proyecciones o pantallas, por lo cual la percepción del espacio es muy relevante, el netart no es aceptado tan ampliamente, si no directamente no aceptado. El Netart está basado en Internet, por lo tanto es un arte para espacios virtuales y en este caso restringido a una medida específica de visualización (el monitor de computadora), y existen varias razones, por las cuales el netart nunca será un género de arte tan popular como lo es hoy en día el videoarte, y eventualmente no sobreviviría.

Mientras, el video digital trasciende los límites del cine (convencional), ya que puede ser proyectado en cualquier lugar donde pueda disponerse de una computadora/notebook, y desde que la Internet con banda ancha hizo más fácil la visualización y transferencia de datos de video online a través de la red, el videoarte puede ser exhibido en Internet, y aún en teléfonos celulares, pero realmente es sólo una reproducción o documentación de

una obra de video, pero no es de esta manera una obra de arte y por lo tanto no es tampoco videoarte.

Muy a menudo el video es parte del netart, por ejemplo cuando se trata de mostrar contenidos basados en tiempo lineal. Pero generalmente, los elevados pesos de los archivos de video necesitan ser convertidos a tamaños menores y una resolución inferior ocasiona una pérdida de calidad en esos casos.

Por otra parte, las tecnologías especiales permitan la creación de video arte específico para Internet, animaciones basadas en vectores o la combinación de imágenes vectoriales y video lineal, por ejemplo, creado en Flash (software de Macromedia/Adobe), que tiene la capacidad de producir archivos de tamaño reducido pero de una excelente calidad, en el cual se puede, contrariamente a un archivo de video, hacer zoom / agrandar sin una mayor pérdida de calidad de imagen.

El Flash, como herramienta que permite la integración de diferentes medios tiene mucho potencial para netart interactivo no-lineal y también para obras animadas, y actualmente representa el entorno creativo más popular utilizado por los artistas. Las obras lineales también pueden ser convertidas en archivos de video digital y ser exhibidas offline, y también de esta manera podrían representar videoarte.

Actualmente, el valor del video arte es realmente elevado y continúa creciendo, el video tiene el potencial de reemplazar a la pintura como el medio artístico más popular, la imagen en movimiento es la expresión de nuestro tiempo, y el uso del video no es elitista o exclusivo, sino que por razones de hardware y software, se convirtió en un medio masivo.

Al contrario de esto, aún cuando el netart tiene su lugar entre los "medios masivos" de Internet, no es popular, y su valor en el arte contemporáneo mundial es sólo marginal. Un artista que esté creando netart interactivo no-lineal, debe tener muchas más habilidades artísticas y conocimientos tecnológicos, y el camino de la programación se enfrenta realmente también al bastante "caótico", menos organizado y lógico carácter de las artes. Se necesita mucha experiencia para encontrar el potencial individual del netart, esto no puede hacerse, si los artistas crean sólo una obra al año. Los pocos artistas que de desenvuelven continuamente en el campo del netart durante muchos años evidencian que el netart es mayormente sólo un fenómeno temporario en la obra de un artista, muchos de ellos crean sólo una obra, los menos continúan por un período más largo y crean ocasionalmente sólo una obra, pero la mayoría de ellos abandonan luego de un máximo de tres años.

Por lo tanto una generación de artistas normalmente no es mayor a tres años, y de hecho cada generación empieza de punto cero sin utilizar el conocimiento de la generación previa. De este modo, olas de repetición de netart toman lugar casi cada tres años y realmente no hay progreso sino un status quo. Desde mi punto de vista personal esto es simplemente decepcionante. Hay realmente unos pocos artistas de la red que practican netart continuamente o de forma intensiva por más de tres años.

Un punto básico que no debe ser descuidado, es que no existe un mercado comercial para el netart, y los artistas no pueden ganarse la vida creando netart. Luego de cierto tiempo, no tienen más motivación, ya que además no hay demasiadas posibilidades en el curso del año más que participar en algunos festivales de arte electrónico/digital.

El número de artistas que practican netart de una u otra forma, actualmente no son más que 2000 en la red, y esto da una idea de la relevancia del netart entre artistas y en el mundo del arte en general, aún cuando las escuelas de arte en muchos países occidentales tienen hoy en día cursos de netart.

Pienso que la idea subyacente en el netart es la que lo hace atractivo, más que la realidad y el status en el arte.

Muchos artistas usan Flash como herramienta para crear animaciones, pero mayormente no se puede hablar de netart si no fue hecho para su uso en la red, ya que el software es usado sólo para crear videos animados o videoarte.

Desde mi punto de vista, realmente es una cuestión si una simbiosis entre videoarte y netart tiene el potencial de cambiar profundamente la percepción del netart. Sin embargo, esto sería realmente la condición para que tal simbiosis pueda tomar relevancia y valor en el mundo del arte contemporáneo.

5-----

Gabriela / Irene:

¿Cómo ves que se posiciona Argentina en el mapa global con respecto a uso de las nuevas tecnologías en arte?

Wilfried:

Creo que no soy suficientemente experto como para estar capacitado para dar una respuesta sustancial acorde a las expectativas.

De todos modos, indirectamente tengo cierta idea, desde el momento en que colaboré con un destacado número de artistas argentinos y también con algunas instituciones/organizaciones que son activas en el campo digital/electrónico.

En general, se puede decir que el arte digital tiene una relevancia específica en todos los países de Latinoamérica, en especial el uso de Internet, las tecnologías de comunicación respectivas y las herramientas utilizables como computadoras, etc., le dan a la gente la sensación de pertenecer a una cultura global y la posibilidad de tener un intercambio personal en términos de civilización y de progreso tecnológico, aún siendo que muchos de estos países son pobres.

Como parte de esta cultura global, los artistas argentinos puede competir con cualquier artista proveniente de otros países, pero mayormente el problema es que la gente que no es de Argentina no conoce demasiado de esto. De la forma en que lo veo, esto represente más un problema de mentalidad, un problema de percepción y una estimación errónea de los propios talentos, la falta de valor para dar un paso hacia lo desconocido, hacia un nuevo territorio, y no tanto un problema de dinero, por ejemplo.

6-----

Gabriela / Irene:

Veo que en tu obra usas los más variados recursos a favor del proceso creativo que llevas de manera tan personal **¿qué significa poder trabajar sin límites tecnológicos?**

Wilfried:

Es así tal cual, mi creatividad se manifiesta a través del uso de una variedad de diferentes recursos, de diferentes formas de representación, a través de innumerables opciones de herramientas que no pueden ser revisadas en una sola vez, experimentando y viendo los resultados- todo en conjunto y cada cosa opcionalmente en una fracción de segundo.

En consecuencia pueden pensarse ideas, pueden manifestarse percepciones y los resultados artísticos pueden verse en un tiempo muy breve; si uno lo hiciera de modo analógico tardaría horas, tal vez días, o tal vez nunca lo lograría.

Si un artista está limitado en el uso de herramientas o en su percepción, podrá sólo desenvolverse dentro de esos límites, y realmente eso estará bien para él.

La percepción que es capaz de actuar sin límites es más importante, ya que nadie podría realmente explorarlo todo aunque dedicara la vida entera. El uso de ciertos software, por

ejemplo Flash (software de Macromedia/Adobe), de por sí casi no tiene límites, cada año una nueva versión del software es actualizada, pero nadie podría llegar a utilizar y explorar completamente la versión anterior, que ya una nueva aparece. Pero es necesario que el artista pueda usar todas esas opciones.

Por ejemplo, en los regimenes totalitarios, la gente no tiene libertad de movimiento, y el hecho de que no se les permita viajar les da la sensación de estar en prisión. La misma gente en un sistema democrático tal vez sea pobre y no tendría dinero para viajar, pero se sentirían libres ya que ellos podrían viajar si les fuera posible.

En cuanto a mí, el modo en que trabajo es confuso aún para mí, pero es como un "motor perpetuo", una vez que se inicia nunca termina de funcionar. De este modo, puedo explorar mis posibilidades personales y expresiones, las cuales por un lado hacen cambiar continuamente mi trabajo (y esto puede ser confuso para otra gente), pero es singular y variado.

7-----

Gabriela / Irene:

Has tenido la oportunidad de hacer muchas curadorías en diferentes tipos de proyectos... **cuéntanos alguna anécdota que haya sido significativa para tu proceso de creación.**

Wilfried:

Antes del 2000, hice curadorías muy pocas veces. Luego del 2000, cuando desarrollé mis complejas obras de arte basado en Internet, que pueden ser definidas como contextos sociales, y por lo tanto de participación, las redes de trabajo y las curadorías se convirtieron en aspectos relevantes.

Por lo tanto la curadoría representa una suerte de consecuencia natural si alguien se desarrolla como artista en Internet.

Y para mí, la curadoría representa mi forma especial de arte, y de acción en los contextos sociales que he creado.

Muchos proyectos de otros artistas en la red también evidencian esta práctica.

El término "curadoría" proviene del contexto de los museos.

Un curador es aquella persona que se desenvuelve en campos/tareas tales como la colección de arte, la conservación, documentación, archivo o que organizan una muestra. De hecho, curar significa operar con sujetos, objetos, contenidos, arte, artistas, etc. de un modo cuidadosamente selectivo.

Por lo tanto curar es un modo típico de acción en un contexto social tal como los proyectos de arte basado en Internet.

Mi camino de curadoría va más allá de la tarea que un curador tiene normalmente en un museo, ya que yo soy el creador de estos contextos sociales en los cuales actúo como curador y defino la forma, cómo y qué estoy curando.

Para mí, como curador de contenidos online, la comunicación, y por lo tanto la acción social, representan una condición básica.

Ser un curador significa siempre una responsabilidad personal, y mi forma de llevar esta responsabilidad llega realmente muy lejos.

Estas formas algunas veces pueden ser bastante provocativas. Cuando comencé en el 2003 con [R][R][F]200x--->XP – global networking project - <http://rrf200x.newmediafest.org>, invité a curadores a participar y contribuir, curando artistas, obras o contenidos. Como creador, realizador y curador de este contexto

proyectual, me atreví a concretar la idea de curar a curadores, entonces, el curador invitado, tenía que aceptar que otra persona, yo como curador encargado, que era sólo un artista y no un director de museo u otra persona relevante en la escena artística, efectuara la supervisión de su trabajo de curadoría.

No muchos curadores habrían aceptado una situación en la cual ellos no estaban situados en un lugar de relevancia, y de esta forma sólo un tipo especial de curador era el que participaba, el tipo de curador que era capaz de aceptar su posición en un contexto social. Los que aceptaron, sin embargo, abrieron estructuras únicas de red no sólo para ellos mismos o para el material "curado", sino también en primer lugar para el proyecto al que habían sido invitados, en general para una perspectiva y práctica cultural verdaderamente relevante.

Por lo tanto, curar a curadores, y también a instituciones culturales y organizaciones representó un desafío particular, y cuando comencé este tipo de curadoría, no estaba seguro si tendría éxito. Era un experimento con muchas perspectivas positivas para un tipo especial de trabajo en contextos sociales, inter-culturales, inter-sociales, inter-religiosos, inter-todo.

8-----

Gabriela / Irene:

Ping-pong:

1. un artista de video-arte:
2. una pieza de video-arte:
3. un músico:
4. una obra de net-art que te haya impactado:

Wilfried:

5. un artista de video-arte: Unnur Andrea Einarsdottir (Islandia)
6. una pieza de video-arte: Life's attraction por Laurent Pernot (Francia)
7. un músico: Elda Tsabary (USA)
8. una obra de net-art que me haya impactado: Get Real por Tiia Johannson (Estonia)

9-----

Gabriela / Irene:

A veces se dice que las artes "inmateriales", tales como las digitales, no tienen "huellas" personales, o signos peculiares que puedan revelar el sello artístico o humano debajo. ¿Qué piensa sobre esto?

Wilfried:

Yo diría que simplemente no tiene sentido. Desde que las computadoras son utilizadas como herramientas para las creaciones artísticas, se escuchan los mismos estereotipos. Pero una computadora no actúa de manera autónoma, su utilización depende del usuario y está bajo su control.

Si el usuario es una persona creativa, su creatividad se expresará con individualidad. Sólo si un usuario tiene una capacidad pobre o mediocre, entonces no quedarán huellas de su personalidad, por otro lado, la percepción del arte siempre es subjetiva, por lo que también es posible que el observador no reconozca realmente lo que debería ver. Es simplemente fatal si ambos no tienen talento.

La computadora es una herramienta de cultura masiva que produce también masivamente de todo.

No cualquiera que pueda sostener un pincel en su mano es también un pintor.

Además, pienso que un talento artístico puede expresarse mucho mejor cuando está

usando una computadora como herramienta artística, y las emociones pueden ser transferidas de modo extraordinario a través de las herramientas electrónicas. Simplemente se encuentra en un nivel diferente del acostumbrado.

10 -----

Gabriela / Irene:

¿Piensa que la ausencia de materialidad en el proceso que involucra la creación en el Arte Digital puede hacer sentir al artista algo de angustia, debido a una pérdida de contacto con la tierra, con la realidad material?

Wilfried:

En primer lugar, la sustancia y la naturaleza del arte siempre es inmaterial, ya sea analógico o digital, sólo las herramientas, su utilización y los medios son diferentes. Por lo tanto, si alguien sufre por la ausencia de la inmaterialidad, no debería elegir el camino de ser artista, sino tal vez mejor que trabaje en un banco.

Un artista que no quiera perder completamente el contacto con la tierra, que quiera actuar más en el plano físico y sentir los materiales probablemente se encontraría mejor como escultor, o haciendo instalaciones o algo como eso, otros artistas podrían sentirse más predestinados hacia la pintura, otros hacia el trabajo con herramientas electrónicas y el arte digital. Pero siempre hay formas de trabajar en espacio físico con tecnologías digitales, por ejemplo en arte robótico.

Los artistas los son porque pueden operar con la inmaterialidad de la manera que sea, arte digital o mejor tal vez, el arte que utiliza una computadora como herramienta, tal vez sea menos físico, pero finalmente usar un mouse es una forma de acción física, ya que sin la computadora como herramienta la producción no podría realizarse.

No, la esencia del arte siempre queda en la inmaterialidad, no importa si se vuelca hacia las esculturas físicas, hacia el dibujo, la imagen digital, una pieza de arte netart interactivo o cualquier otra forma de arte.

11-----

Gabriela / Irene:

¿Cuál es su evaluación de estos años desde sus comienzos en esta fase artística que comenzó en el año 2000? ¿Qué encuentra de positivo, qué de negativo, qué ve para el futuro?

Wilfried:

De hecho, el año 2000 representó un total nuevo comienzo, cuando luego de un ataque terrorista en el año 1998, luego de varios meses en coma comencé en 1999 a aprender lenguajes de programación como una suerte de terapia con el objetivo de reentrenar mis capacidades intelectuales nuevamente, y regresé a las artes pero sólo a través de ciertos caminos, a través de un nuevo tipo de arte que nunca había practicado anteriormente, basado en mi nuevo conocimiento de estos lenguajes de programación. El uso de medios electrónicos y digitales, Internet (que se hizo realmente popular por aquel tiempo), el uso de tecnologías de comunicación y las posibilidades de contactarse con cualquier parte del globo, más la opción de ser un artista visual, todos estos aspectos tienen una relevancia existencial para mí. Ellos me permitieron sobrevivir física y psicológicamente luego del ataque. Era lo "virtual" y lo "inmaterial" lo que tuvo relevancia, ya que había perdido básicamente el sentido de lo "material".

Cuando comencé en el año 2000 desde cero y publiqué mi primer proyecto online, "A Virtual Memorial" - www-a-virtual-memorial.org, no tenía idea de lo que vendría, de lo

que sería arte o "netart", lo hice desde la necesidad de hacerlo, y todo lo que vino fue un resultado de esto. Yo realmente volví a las artes y abracé un nuevo género "netart" para mí personalmente, y exploré la Internet y las tecnologías relacionadas para propósitos artísticos. El resultado se manifiesta en el gigantesco entorno artístico, titulado [NewMediaArtprojectNetwork]: ||cologne – www.nmartproject.net, un marco de trabajo en el que actúo como artista cumpliendo muchas diferentes funciones; funciones de las que no tenía idea cuando comencé. Cuando miré todo lo que había hecho desde el año 2000, parecía ser una especie de milagro para mí, ya que nadie pensaba que yo alguna vez podría tener nuevamente la capacidad de volver a practicar arte de ningún modo.

Lamento no haber llegado antes a estas artes basadas en tecnología, y haber tenido que buscar durante tantos años la expresión artística adecuada.

Pero obviamente, necesité primero ir al infierno hasta que encontré mi destino personal, o al menos un destino mejor que nunca antes.

No creo que haya demasiado de negativo para reportar desde el año 2000. Internet cambió con los años (no hacia lo positivo en realidad), las condiciones del trabajo artístico con Internet cambió también, (pero no hacia lo positivo, realmente), pero esto pertenece a lo "normal". Tal vez debería contar como negativo que aún no pude practicar arte "físico" debido a ciertos bloqueos psicológicos.

El futuro es un tema extraño, ya que no puedo planificar más a largo plazo y siempre decido espontáneamente, de un día para el otro, o de un mes para el otro. Pero no de un año hacia el siguiente.

Desde el año 2003, me hice más independiente del arte basado en Internet, y enfoqué mucho mi trabajo hacia las imágenes móviles, (video), ya que lo siento actualmente como el mejor medio para expresar mis intenciones artísticas. Muchos videos son presentados con éxito en festivales. El año pasado (2006), también descubrí una nueva afinidad hacia la fotografía digital, que tiene mucho potencial, desde mi punto de vista. Como también siento la necesidad de organizar y actuar dentro del contexto de mi red, también seguiré desarrollando mis actividades basadas en Internet, pero un poco más reducidas y menos intensivas de lo que lo hacía antes. El resto será una gran sorpresa para mí y para los demás.

12 -----

Gabriela / Irene:

¿Cuáles son sus próximos planes?

Wilfried:

Esa es una pregunta difícil, no lo sé realmente.

Pienso que realmente no es posible hacer planes en arte. No sigue sólidas estructuras lógicas.

Yo cambio continuamente mis percepciones y tomo espontáneamente nuevas y diferentes decisiones.

Por supuesto, no es totalmente cierto que no esté trabajando en nuevas ideas, pero aún no ha madurado el tiempo como para hablar de ello

Un campo en el que me estoy enfocando es el regreso al trabajo en el arte "físico", no del mismo modo en que lo hacía antes del ataque de 1998, sino una nueva forma de arte "físico", basado en mis nuevas percepciones luego del año 2000.

De todos modos, esto será más difícil de lo que pensaba.

Aún persisten algunos bloqueos psicológicos, y además no estoy seguro si realmente quiero volver al sistema existente en el arte convencional,

necesitaría hacerlo si regreso, un sistema que restringe profundamente al arte y a los artistas de muchas y diferentes maneras.

13 -----

Gabriela / Irene:

¿Qué significado ha tenido el Arte para su vida?

Wilfried:

No tengo un solo talento artístico aislado, sino talentos generales en variadas formas artísticas tales como actuación, danza, música, mímica, instrumentos musicales, composición y otros. Tuve la oportunidad de explorar muchas de tales capacidades durante mi vida y tomé cursos en escuelas y academias, pero la mayor afinidad y preferencia ha sido por las Artes Visuales, ya que yo soy básicamente un ser visual. A lo largo del camino siempre me decidí por las Artes Visuales, las otras formas de Arte siempre fueron menos relevantes para mí.

Yo vivo para el Arte, estoy vinculado con él a través de un amor indestructible, que siento en todo mi ser.

El Arte no es para mí un juego intelectual, yo amo el Arte, amo dedicarme a él, trabajar con otros artistas individualmente o en un proceso de curadoría, por ejemplo.

Siempre fue el Arte el que me permitió sobrevivir.

El Arte significa todo para mí.

No puedo imaginarme la vida sin Arte, puedo imaginar vivir sin tecnología pero no sin Arte.

14 -----

Gabriela / Irene:

Finalmente, ¿hay algo que le gustaría decir a los jóvenes que se inician en el Arte?

Wilfried:

Sí, un buen consejo:

Los artistas siempre deberían seguir sus ideas y no tratar de adaptarse, seguir honestamente su camino personal y no permitir a nadie que restrinja o limite su camino y su creatividad.

Un artista nunca debería olvidar--> (ella o él), lo que es verdaderamente relevante en la cultura; los artistas tienen el poder.

Los curadores, las galerías y los museos no existirían si no fuera por los artistas, mucha gente estaría desempleada sin los artistas.

Por lo tanto, sean auto-confidentes y determinen el curso de sus propias vidas ustedes mismos, y permitan a ninguna otra persona hacerlo.

15 -----

Gabriela / Irene:

Muchas gracias por esta oportunidad de conversar con Plástica-Argentina.

Wilfried:

Fue un placer para mí expresar algunas de mis ideas y pensamientos respondiendo esta entrevista. Gracias también de mi parte.