

2.4.3- Entrevista y perspectivas creativas de Vj SOLU
Entrevista a Oscar Testón: VjSpain.com

Entrevista realizada en Octubre de 2005 a Mia Makela Aka SOLU¹

Solu es una agitadora visual y una activista cultural finlandesa que actualmente vive y desarrolla sus proyectos creativos desde 1999 en Barcelona. Ha participado en festivales como Transmediale en Berlín en el año 2004, en Sonic Acts de Amsterdam (2004), en el Sonar de Barcelona (años 2003-04), en la Bienal de Música de Zagreb (2003), en el festival Cinematics de Bruselas (2003) y en el Museo de Arte Contemporáneo de Helsinki (2003).

Su trabajo experimental con el vídeo ha sido motivo para invitarla a muchos festivales a dar conferencias y hacer workshops (de software como Isadora, Max/MSP/ NATO o Jitter, su último workshop titulado *Creación audiovisual en tiempo real* se han realizado con mucho éxito en Madrid y Sevilla).

Su estilo particular como artista ha sido catalogado con elegancia minimalista en proyectos paisajistas, composiciones para óperas, y visuales en tiempo real. Además de todo esto, Solu organiza eventos de concentración de cultura hacker, escribe para la revista Repellent Magazine² de Nueva York en torno a la cultura del Vj. Su obra *PASSenger* ha podido ser vista en los grandes festivales europeos de creación audiovisual y en la pasada edición del Sonar 2005, en el Sonarfiles. Solu proyecta y ambienta escenarios de todo el mundo.

Lau-Primeramente me gustaría establecer unos precedentes en lo que ha supuesto tu trayectoria creativa personal. En tu época de estudiante, ¿Cuáles eran tus referentes obras, textos, artistas?

SOLU - *Claro que durante los años (primero BA of Arts y después MA in New Media) han cambiado bastante los referentes segun el momento, pero hay que decir que siempre me ha inspirado el vídeo arte (también cuando estuvo fuera de moda) y las instalaciones de*

¹ Hay una gran cantidad de información de Solu en su website: <http://www.solu.org>

² <http://www.repellentzine.com/>

artistas como Bill Viola y Luc Courchesne, aunque quizá la pieza que me ha afectado más era una instalación titulada World Skin - a photographic Safari into the Land of War, en CAVE (el espacio de realidad virtual) en Ars Electrónica Center, Linz el año 1997... era visualmente simple, la antítesis de lo que normalmente pensamos como realidad virtual: blanco y negro, con figuras 2D dimensionales instaladas en este espacio donde "viajamos" con las gafas de 3d, tomando fotos con las cámaras. Estas fotos fueron imprimidas, y las podíamos llevar a casa como souvenirs... todavía tengo estas fotos conmigo.

También siempre estuve muy aficionada al cine, Greenaway, Lynch, Wenders, Godard, Wan Kar Wai, etc.

Claro, me han afectado también algunas piezas claves como "Modos de Ver" de Berger y "Mujeres, Arte y Sociedad", "Zeros and Ones" de Sadie Plant realmente cualquier cosa puede ser influencia importante...

Lau- ¿Cuándo y por qué comienzas tu inmersión creativa en el territorio de la creación audiovisual?

SOLU- *Bueno, depende de como definamos este territorio. Estuve produciendo vídeo arte/instalaciones en la escuela del arte a finales de los 90s, fué durante esta época cuando empezó mi camino en el mundo de los audiovisuales.*

Si hablamos sobre visuales en directo, empecé el año 2000 cuando encontré el programa Max/Msp/Nato y formamos un grupo experimental DADATA (once11, didac P. Lagarriga, Pedro Soler) con lo que improvisamos audiovisuales en directo en varios lugares en Barcelona y fuera... Y cuando el grupo se disolvió, el año 2001, yo continué tocando.

Lau- Frente a los soportes tradicionales del arte ¿Por qué te decantas por la pantalla y no por el lienzo? ¿Qué crees que aporta el medio?

SOLU- *Primero: creo que el lienzo requiere/ofrece diferentes métodos de trabajo que la pantalla, también tienen diferentes conceptos del tiempo. Por ejemplo en la escuela me frustró mucho tener que esperar que la pintura al óleo se secase, y me preocupó gastar tanta pintura (dinero) para una pintura que, en fin, quizás no funcionaba y tenía que empezar de nuevo. En cambio con el Photoshop podía hacer una imagen miles de veces sin gastar material, y este método de infinita variación me gustó mucho... Bueno, y arte digital en general... Otra cosa es la posibilidad de sorprenderse: la experimentación que*

lleva resultados sorprendentes. En corto: la pantalla es como un lienzo digital con que puedo pintar con la luz... y ¡Está viva!

Lau- ¿Qué es lo que te lleva a trasladarte a Barcelona?

SOLU- *una coincidencia, si existen...*

Lau- ¿Consideras esta ciudad como un buen núcleo de creación contemporánea?

SOLU- *Hace algunos años si que lo consideré, pero con el tiempo he empezado a notar que existe cierta falta de dinamismo y apertura en círculos culturales y las artistas internacionales cambian de ciudad después un tiempo...*

A veces parece que domina la cultura conservadora, contra cambios e integración internacional, que puede llevar a provincialismo que no aporta nada a la creación como proceso... Por ejemplo, en las ciudades como Londres o París hay más mezcla entre diferentes influencias musicales, artísticas, etc. En París la música africana ha sido mezclada con otro tipo de sonidos, y de esta manera nacen nuevos tipos de música.

En Barcelona no he oído mucho sobre música pakistaní mezclada con música local u otros tipos de fusión de este tipo, bueno, hay Manu Chao. También aquí faltan lugares para la cultura alternativa (subvencionada): todos los caminos llevan a CCCB. Casi todos los festivales toman lugar allí, y casi no hay propuestas innovadoras en lugares menos conocidos, (con presupuesto y equipo técnico), porque también es difícil a encontrar soporte económico para este tipo de actividades. Un ejemplo es que han cerrado casi todas las casas ocupas y hace algunos meses, la policía cerro Atelier, un espacio alternativo en el barrio Raval.

El 2004 inicié dorkbot.org en Barcelona, que con su lema "la gente que hace cosas raras con electricidad" ofreció cada mes, la posibilidad de presentar proyectos digitales. Teníamos un público alrededor de 300 personas, así que interés para propuestas diferentes no falta en esta ciudad.

Lau- Ese germen reivindicativo en tus creaciones, en tu propio modo de ser, ¿Dónde ha sido cultivado? ¿Ha sido potenciado desde que vives en España?

SOLU- *Eso es algo que no puedo analizar tan fácilmente. Inmigración como un proceso de transformación, es nacer de nuevo con una nueva identidad/piel, porque la identidad esta muy vinculada con el idioma que hablas.*

Lo que es potente en España, es la tolerancia con diferentes modos de vivir. No hay cinismo nórdico, que hace que la gente no tenga tanto interés por los eventos, porque piensan que ya han visto y hecho de todo... digamos que aquí hay mas emoción y hay mucho potencial, lo que falta es recursos.

Lau- *¿Como aborda Solu una jornada normal de trabajo-creación?*

SOLU- *Es una combinación de investigación, comunicación, exploración y producción en este orden.*

Lau- *¿Crees que el artista debe estar comprometido con la era en la que vive? Si es así... ¿De qué manera?*

SOLU- *Bueno, puede ser que cada artista vive en su era personal. Hay muchos artistas que han vivido 50 años adelantados, como Len Lye, artista de Nueva Zelanda afincado en Nueva York, quien realizó "videoclips" abstractos para música africana y jazz durante los años 40s. (No hace falta decir que no tenía mucho éxito en la época de documentalismo sobre la guerra).. pero hoy en día su trabajo parece contemporáneo.*

En mi caso me interesan las novedades, cutting edge y "progreso", soy datajunkie, hago visuales en directo, escucho música electrónica (bueno, entre otros estilos), tengo el ultimo modelo de Mac powerbook y me fascinan los robots, aunque también me interesa mucho la historia de cada cosa.

Eso parece compromiso con la era que estamos viviendo, Marshall McLuhan ha escrito que el papel de los artistas en la sociedad es funcionar como 'antenas': ofrecer visiones del futuro, y así facilitar la adaptación en estos cambios. Me suena un poco como los Chamanes y dicen que los Chamanes no tienen poderes en entornos urbanos por la falta de contacto con la tierra, entonces los artistas pueden llevar su papel.

En fin, creo que en el mundo hay suficiente espacio para todo tipo de arte, sea pintura o vídeo digital, siempre se amplía un poco la idea sobre que es arte hasta que quizás algún día se llegará a definir toda la vida como arte, así vamos a llegar al estado zen ...poco a poco...

Lau - A cerca de la creación audiovisual europea contemporánea. ¿Cómo definirías - en parámetros de productivo o no productivo- el panorama de creación contemporánea europea?

SOLU- *La creación es un término enorme, entonces es difícil decir mucho sobre el tema, pero me parece que siempre hay un flujo creativo que está tocando diferentes áreas de creación, por ejemplo, arquitectura generativa y bio/nano tecnologías parecen muy interesantes. Ahora, en la música hay un momento de búsqueda después de un momento muy dinámico, con las novedades de laptop music, glitch, clits and cuts, experimentalismo, micromusic, etc. Pero ya parece que laptop music está un poco pasé y hay cierta búsqueda de nuevas formas de presentación de la música. Los audiovisuales en directo tenían su punto álgido hace algunos años, cuando surgieron las herramientas para tocar en vivo y "la laptop cultura". En general, había mucho entusiasmo y experimentación. O podríamos decir que estuvimos viviendo la época del avant-garde audiovisual y ahora llega el momento de la comercialización, reflexión, documentación y teorización (lo que estamos haciendo ahora mismo) por ejemplo. Ahora los grupos europeos están produciendo dvds, y los artistas y los desarrolladores de software, tocan con grupos como Beastie Boys (Benton C. Bainbridge) o Eminem (Johnny de kam) que seguramente no estaba previsto hace algunos años.*

Lau- ¿Qué artistas o colectivos te parecen más coherentes en el panorama europeo?

SOLU- *Bueno, hablando sobre el panorama de los audiovisuales en directo hay un "movimiento" live cinema/ visual sound, que tiene su centro actualmente en Amsterdam con el festival Sonic Acts, producciones de dvds, la web, textos teóricos, etc. En Amsterdam hay Steim, Montevideo y varios otros organizaciones que ofrecen posibilidades y subvenciones para vídeo artistas.*

Otro centro muy activo es Montreal, de donde viene Skoltz-Kolgen, el grupo que estrenaron este año en el Sonic Acts y Sonarama en Barcelona. En Montreal está también SAT-una comunidad de vjs y artistas de vídeo en directo y Ben Bogart... y mas y mas ... Claro está que en Nueva York y en LA-SF hay mucha gente inspiradora y varios desarrolladores de software importantes... (Synaesthesiologists, Johnny deKam, Kurt Ralske, Jeremy Bernstein) Berlin, la ciudad que se ha convertido en el centro mas

atractivo y activo en Europa actual para los creadores contemporáneos: Transmediale Club es uno de los eventos anuales mas interesantes e importantes de la escena audiovisual.

También hay eventos y gente interesante en Viena: Farmers Manual, Lia, Tina Frank, que tienen el sello MEGO como distribuidora de sus dvds. Como puedes ver, hay bastante gente interesante...

Lau- *¿Se pueden apreciar tendencias artísticas relevantes, estilos, preocupaciones comunes... dependiendo de grupos, países, colectivos, etc.?*

SOLU-*Es bastante complicado definir las tendencias según países o ciudades, porque los creadores suelen cambiar su residencia a menudo, pero digamos que, por ejemplo, en Amsterdam es mucho mas fácil montar instalaciones técnicamente complicadas en comparación con Barcelona, por la cantidad de recursos y espacios dedicados al arte digital que dispone. Entonces las posibilidades que ofrece cada ciudad, afectan los resultados creativos; también los artistas suelen moverse según las posibilidades y forman comunidades creativas, donde mezclan los estilos, lo que seguramente afecta los resultados de cada uno.*

Hay ciertas tendencias estéticas comunes en cada grupo; por ejemplo, cuando empecé experimentar con visuales en directo con max/msp/nato, había nacido una comunidad de usuarios de este programa, teníamos encuentros y listas de correo electrónico, organizamos talleres, etc. Así nació una "estética o filosofía de nato" que era bastante fácil a reconocer: minimal, blanco y negro, processing, acompañado con música experimental. Cada uno tenía un reto para intentar a evitar ciertos efectos que están instalados en el nato. Por eso existe el riesgo de estética del software, mejor que de un grupo de artistas. Claro que esta estética cambia según la herramienta que utilizas: flash por ejemplo tiene una estética muy limpia y redonda, entonces será un reto interesante a intentar a convertirlo en algo "sucio".

Volviendo al tema de las tendencias artísticas, en la escena de música electrónica existe la necesidad de experimentar nuevas formas de presentación y performance. Sentarse detrás de un portátil aun no parece suficiente para el público, y por eso, los músicos han empezado a tocar instrumentos junto con el portátil que, por razones prácticas, suele ser bastante complicado. Lo mismo sucede en la escena visual, ¿Cómo puede estar el

performer mas presente durante su actuación? Hay gente que se viste de una manera provocativa como EXceeda, con máscaras de gas y ropa de cosmonauta, y hay artistas que hacen visuales sin portátil, pintan en papeles y lo capturan con la cámara digital y lo proyectan directamente a la pantalla, así el público puede ver que es lo que hace el artista.

Sobre las tendencias mas comunes, en Inglaterra hay muchos grupos de vídeo scratching política (Pueden estar influenciados por los pioneros como Hexstatic y Cold Cut, que son ambos de Londres) En general, en el mundo de audiovisuales en directo, hay quienes se orientan hacia VJing con la actitud lo que tienen los Djs, mezclan videoclips en los clubs, cada vez mejor, claro, con nuevas herramientas, hay muchos programas de vjs hechos para este objetivo, y hay movimiento LIVE CINEMA, que se trata mas de performances desarrollados entre músicos y artistas visuales que están buscando nuevos (o antiguos) lenguajes de imagen, y la sinergia que pueden producir con la música. La preocupación común entre ambos grupos es profundizar el contenido y alcanzar un nivel más elaborado del directo. En corto, ofrecer algo interesante para el público.

Lau-¿Cuanto hay de performer en un VJ?

SOLU-Seguramente será interesante para el público tener mas conciencia de la existencia de VJ, para que no ser una sombra detrás de las pantallas enormes. Como ya sabemos sobre los Djs (aunque no hacen nada espectacular) se hacen “estrellas” porque están, en el escenario y el público puede ver lo que están haciendo en vivo (con los platos) es un tema complicado porque el trabajo con los portátiles, normalmente necesita toda la atención durante la actuación.

En Off-ICMC realicé un directo mezclando live camera con mis visuales, por lo que necesitaba moverme bastante, y así hubiera podido entretener el público, de alguna manera. Ahora hay mucho interés con las posibilidades de ser performer, con herramientas que te facilitan esta faceta de la actuación; como controladores de midi. Últimamente, he intentado a tomar contacto con el público hablando. Me parece rara la idea, de que los músicos y creadores de laptop, hagan sus performances en el escenario (o fuera) como robots, sin que el público tenga ni una idea de quienes son y que están haciendo en directo. Creo que algún tipo de contacto con el público será mas que bienvenido.

Lau- ¿Crees que es el marco multimediático es el idóneo para hacer germinar un nuevo tipo de arte?

SOLU- *A veces pienso que es casi imposible hacer germinar un nuevo tipo de arte en algún marco, los flujos creativos tienen su propio camino. También creo que tienes que definirme primero que es un marco multimediático, puede ser que no entienda correctamente el termino.*

Lau- ¿Crees que la pantalla total (ayudada por los tics eléctricos de la música) puede ejercer de lavadora de conciencias, aunque sea en una rave?

SOLU- *Podría pasar especialmente con la ayuda de cierta cantidad de drogas, pero para hacer un lavado de conciencia hay que tenerlo como objetivo. De todos modos, si la tele puede hacerlo, porque no la pantalla, hay iglesias que están utilizando proyecciones para realizar su propaganda mejor... la pregunta es, ¿Para qué sirve?*

Lau- ¿Por qué crees que al sector más conservador del mundo del arte le cuesta tanto aceptar que las tecnologías de la imagen y el sonido ayudan al creador contemporáneo a crear un nuevo imaginario para el arte? o por el contrario no estamos hablando mas que de pura creación audiovisual... no de arte?

SOLU- *Seguramente hay sectores en el campo del arte, que conservan las ideas falsas del arte de los siglos pasados. La idea moderna es de grandes artistas, todos hombres, claro, que hicieron todo solos. Así todo es mas simple. Digo falsas porque las ideas sobre los artistas como Michelangelo están bastante lejos de la realidad de su propio tiempo.*

Nuestra generación ya ha empezado a re-escribir la historia para incluir la conciencia y la información contemporánea, para aceptar también artistas femeninas y el entorno del artista, como un factor importante en su trabajo.

La exposición sobre Borges, en CCCB hace algunos años, sirve como un buen ejemplo sobre este nuevo punto de vista... (en fin los amigos de Borges me parecieron mas interesantes que él)

Las ideas sobre arte tienen también mucho que ver con el consumismo, valores y status. Si el arte es algo que no funciona bien con el color de la pared del dormitorio, ¿Qué valor tiene?

Complicaciones y conceptos. si no se puede comprar algo, ¿Qué valor tiene? si este algo es solo un momento, ¿Qué valor tiene? Si este algo es un trabajo de varios artistas y expertos, como las instalaciones suelen ser, que no son una obra de un artista, ¿Qué valor tiene ?

El arte era antes una inversión, igual que comprar una buena casa: algo que se puede vender luego, y además ganar dinero con ello. Con los audiovisuales este modelo no funciona bien. Además las piezas audiovisuales/multimedia/net art necesitan que se les proteja porque las tecnologías se extinguen rápidamente y en un futuro las obras quizás no se puedan ver, si su tecnología no viene en el mismo paquete. Todo esto parece demasiado temporal para las clases que suelen consumir ARTE con A mayúscula y las galerías.

Otro tema es el contenido. Hay tanta creatividad y tanto arte hoy en día, que estas áreas suelen mezclarse fácilmente. Para nuestra generación las preguntas "si vídeo es arte" o "si fotografía es arte" ya no son tan importantes, creo. Lo mismo con los audiovisuales, porque hay gente que hacen visuales como diseñadores de proyecciones, hay gente que hacen visuales como djs, hay gente que hace visuales porque les gusta jugar con ordenadores y cosas digitales, y hay gente que hace visuales porque piensan que de esta manera pueden expresar su "arte" mejor.

Por otro lado, hay mucha basura en el campo de audiovisuales y también hay mucha basura titulada Arte.

El Arte tiene su sistema, que necesita cambiarse radicalmente para poder seguir las influencias creativas de la nueva era: street art, graffiti art, activismo, software art, audiovisuales.... Todas esas influencias son difíciles, para exponer en un museo porque necesitan su entorno para mantener su identidad. La tendencia de ahora se puede expresar con una palabra: efímero. Creo que la idea sobre el arte va a ser muy diferente en 20 años.

Lau-¿El arte actual que misión tiene?

SOLU- *Creo que la misión es lo de siempre: expresar lo que está pasando en el mundo exterior e interior en una forma comprensible, para la consciencia o la inconsciencia humana. Mas que nada es una forma de comunicación entre seres humanos. No estamos solos con nuestras peculiaridades. También podemos imaginar que el arte contiene nuestros sueños, realizados en algo tangible, visible, sonoro. Pasamos la mitad de la vida soñando, eso es mucho tiempo, y no sobrevivimos sin ello. También existen los sectores placer y belleza que no son nada malos tampoco.*

Lau- En cuanto a la relevancia del fenómeno VJING:

Se establecen precedentes en la animación tradicional, en la edición más primitiva del cine y el vídeo experimental o en las orquestaciones para el cine mudo... ¿Dónde establecerías tú un posible nacimiento de esta cultura?

SOLU- *Hay varias influencias e historias para LIVE CINEMA o el arte de los VJs, porque hay también varios métodos y estilos de realizar visuales en vivo. Ya en el año 1743 Padre Castell tenía planes de construir un órgano con que se hubiera podido tocar audio y luces de colores a la vez, con la ayuda de velas. Desde entonces, han existido varios creadores enfocados en la búsqueda de un sistema entre colores y audio: Rimington, Scriabin, Bainbridge Bishop, Kandinsky, Fishinger etc. Esta escuela de synaesthetists (synaesthesia) continua hasta hoy titulado como Visual Music, maneras de proyectar imágenes como si fuera audio. Han sido también pioneros de animación que realizaban animaciones abstractas con la música: Len Lye, Fishinger, Eggeling, y los hermanos Whitney, que luego empezaron a buscar maneras de trabajar con ordenadores, ahora lo llamamos arte generativo, y hoy en día hay varios "vjs" que realizan su trabajo algorítmico creando visuales abstractos como Jasch, Lia, Marius Watch y Casey Reas (programador de Processing software).*

Por otro lado, vemos cierta prehistoria de la proyección; los proyccionistas de Linternas Mágicas, que eran los primeros proyectores de diapositivas, giraron por toda Europa presentando espectáculos de imágenes, llevando el Equipo en su espalda (igual que los vjs ahora viajan con sus portátiles). 200 años antes que los Lumiere brothers inventaron el cinématographe, que tenía función de cámara y proyector. Lo llevaron los cineastas/proyccionistas a todas partes de Europa y América mostrando esta vez, clips de film, un poco como los vjs. Otra vez, parece que nada ha cambiado mucho en el mundo.

Después de la invención del Cine, han existido varios movimientos como el cine ruso, que investigaron el montaje. Algunas películas de Eisenstein tienen mucho que ver con el estilo de los vjs. Había artistas de Expanded Cinema que buscaron maneras de romper con la idea de proyección de cine y había los vídeo artistas (Nam June Paik, Vasulkas.) que en los años 70s, con la revolución de la cámara portapak, empezaron a montar sus propios eventos y equipo para modificar la señal de vídeo. Ellos inventaron (con la ayuda de sus compañeros técnicos) mas o menos todos los efectos que ahora tenemos en las mesas de mezcla de vídeo: feedback, colorización etc. y con estas ideas, continuaba el desarrollo hasta los software de hoy para tocar vídeo en directo.

Entonces, el nacimiento de esta cultura puede ser en el datado en el momento en el que el padre Castel dibujara con su máquina de colores y música, o puede ser Wagner, que con sus ideas sobre gesamkunstwerk, montó operas las cuales combinaron luces, música y textos... Hay varias posibilidades, depende del punto de vista. Pero si que está claro que, lo que hacemos ahora, no es nada nuevo; hay continuación e historia para todo esto, y ahora tenemos mas posibilidades que nunca de hacer algo potente. Un ejemplo son los lasers; algo realmente impresionante. Y no están aun en manos de los artistas. Todavía no.

Lo que soñaba Scriabin en su era cuando visualizaba su proyecto Prometheus (1911), es ahora realidad en una discoteca, donde hay humo, luces, audio, música y visuales, y esta hecho para ofrecernos una salida de la vida cotidiana. Creo que el mismo señor Scriabin esta girando bastante en su tumba por la frustración de perder esta experiencia, la que nos parece algo ordinario.

Lau- En nuestro país Instituciones sobretodo privadas (tal es el caso de la Mediateca de la Caixa, Caja Madrid, el Guggenheim en Bilbao y las ediciones de los festivales como SONAR, OFFF, FIB, etc) dan apoyo a estas manifestaciones artísticas ¿Qué marcos fuera de las raves y las discotecas crees tú que serían necesarios para dar contundencia cultural a este fenómeno? ¿Cómo ves tu a nuestro país de cara potenciar este tipo de manifestaciones artísticas?

SOLU- *Bueno, las instituciones privadas son necesarias porque tienen los recursos para llevar a cabo proyectos grandes. Estas instituciones en España están bastante abiertas para todo tipo de manifestaciones culturales. Lo que falta son los espacios que nos*

aportan posibilidades de encuentros culturales día a día, con continuidad y que ofrecen posibilidades de compartir nuestros proyectos, ideas y conocimiento. Los festivales nos dan idea sobre lo que está pasando en el mundo. Pero hace falta hacer algo que soporte nuestro trabajo y nos facilita presentarlo, ahora.

Lau- ¿Cómo sobrevive un VJ? ¿Es un creador al estilo tradicional, o consciente de lo efímero de su trabajo no exprime su potencial, sino que hace de mercenario con su trabajo? ¿Es el VJ un artista contemporáneo o es un alquimista de la noche?

SOLU- *Como he mencionado antes, hay mucha diversidad en el campo de los visuales, entonces cada uno busca la vida en su manera. Hay vjs en España que viven de su trabajo, especialmente si tienen una residencia en una discoteca por ejemplo. Cada artista se hace mercenario de su trabajo en alguna manera para sobrevivir, eso no significa necesariamente vender su alma. Hay vjs que son alquimistas de la noche y hay vjs que son artistas contemporáneos según los intereses de cada uno. Claro, que en el campo de visuales en directo, a veces puede ser difícil ser reconocido por su trabajo, pero eso depende mucho de cada uno y eso ya está cambiando; si haces algo diferente y tomas tu trabajo en serio, el público te busca para darte las gracias, realmente no hace falta subestimar el público y su interés por los visuales.*

Hace poco tiempo estaba escribiendo un artículo sobre la escena de los vjs en España para una publicación estadounidense, y realicé varias entrevistas con vjs españoles sobre su trabajo. Lo que me sorprendió era que nadie de ellos podía decir cuales eran sus Vjs favoritos españoles, buscaban referentes en otros países. Parece que los vjs aquí no les gusta mucho el trabajo lo que hacen sus colegas... Éso es algo para pensar.

ENTREVISTA PERTENECIENTE AL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

MEDIOS AUDIOVISUALES Y PRÁCTICAS PERFORMATIVAS EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO.
Contexto y crítica al fenómeno del VJing.

Autora: Laura Sebastián Magaña
Tutor: Dr. Ignacio Oliva Mompeán

La nueva cultura visual: la incidencia de las tecnologías en las dos últimas décadas. Programa de doctorado. Bienio 2003 / 2005 Línea de investigación: Creación y producción audiovisual

UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA. FACULTAD DE BB.AA. Departamento de Arte