

> Entrevista realizada en Octubre de 2005 a Mia Makela aka 'SOLU' por Laura Sebastián Magaña aka 'LAU'

## MIA MAKELA a.k.a SOLU [www.solu.org](http://www.solu.org)

Solu es una agitadora visual y 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 video 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 ha realizado con mucho éxito en Madrid, Sevilla, Barcelona, Holanda, Bélgica, Mexico y Finlandia).

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, escribió para la revista Repellent Magazine de Nueva York en torno a la cultura del Vj. Una de sus obras, PASSenger fue 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 despues MA in New Media ) han cambiado bastante los referentes según el momento pero hay que decir que siempre me ha inspirado el video arte (también cuando estuvo fuera de moda) y las instalaciones de artistas como Bill Viola y Luc Courchesne, aunque quizás 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 Electronica Center, Linz, el año 1997... era visualmente simple, la antítesis de lo que normalmente imaginamos como realidad virtual: blanco y negro, con figuras 2Dimensionales instalados en este espacio donde "viajamos" con las gafas3d, tomando fotos con las camaras, estas fotos fueron impresas, y las podíamos llevar a casa como souvenirs.. todavía tengo estas fotos ...

También siempre estuve muy aficionada al cine, Tarkovski, Greenaway, Lynch, Wenders, Wan Kar Wai, etc.. y claro que me ha afectado también varios libros claves, por ejemplo Modos de Ver de Berger, Mujeres, Arte y Sociedad de Whitney Chatwin, Zeros and Ones de Sadie Plant.

En fin, casi cualquier cosa puede ser influencia importante...un paisaje impresionante, una frase, una idea, un sonido, un sueño.

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

*SOLU* - Bueno, depende de como definimos este territorio... ya estuve produciendo video arte y instalaciones en la escuela del arte a finales de los 90s, y era durante esta época cuando empecé mi camino en el mundo de los audiovisuales.

Si hablamos sobre visuales en directo, empecé el año 2000, cuando comencé a explorar 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 la península y en giras internacionales... cuando el grupo se disolvió, el año 2001, yo continué tocando bajo el nombre SOLU...



**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 secara, y me preocupó gastar tanta pintura (dinero) para una pintura que en fin quizás no funcionó 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 gusto mucho... bueno, y arte digital en general... por otro lado existe la posibilidad de sorprenderse... la experimentación que lleva resultados sorprendentes...*

*En corto: veo la pantalla 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 sí 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 de quedarse aquí relativamente poco tiempo.. a veces parece que domina la cultura conservativa, contra cambios e integración internacional, que puede llevar a cierta provincialismo que no aporta nada a la creación como proceso... Por ejemplo, en las ciudades como Londres o Berlin hay mas mezcla entre diferentes influencias musicales, artísticas, etc.. en Paris la música africana ha sido mezclada con otro tipo de sonidos, y de esta manera han nacido nuevos tipos de música.. en Barcelona no he oído mucho sobre música pakistana mezclada con música local... u otros tipos de fusiones, bueno, por lo menos tenemos Manu Chao...*

*También aquí faltan lugares para la cultura alternativa (subvencionada), parece que todos los caminos llevan al CCCB, casi todos los festivales han encontrado su lugar allí, y casi no hay propuestas innovadores 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 ocupas...*

*Nos queda Niu en Poble Nou, que es un espacio que tiene mucha importancia para los creadores de proyectos audiovisuales locales, porque allí pueden presentar su trabajo con poca antelación. Creo que sera esencial ofrecer soporte económico a este tipo de iniciativas más que a festivales grandes como Sonar.*

*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 de alrededor de 300 personas, así que interés para propuestas diferentes no falta en esta ciudad. Y eso sí que es una buena motivación de seguir organizando actividades aquí.*



**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 es un proceso de transformación, es nacer de nuevo con una nueva identidad y piel, porque la identidad está 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 eventos, porque piensan que ya han visto y hecho todo... digamos que aquí hay más emoción y hay mucho potencial, lo que falta es recursos.*



**LAU - ¿Cómo 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 - Puede ser que cada artista vive en su era personal... hay bastante artistas que han vivido 50 años adelantados, como Len Lye, artista Nueva Zelandes afincado en Nueva York, quien realizó "vídeo clips" abstractos para música africana y jazz durante los años 40... No hace falta decir que no tenía mucho éxito en la época de documentales sobre la guerra, pero hoy en día su trabajo parece contemporáneo.*

*En mi caso me interesan las novedades, cutting edge y "progreso", soy data junkie, hago visuales en directo, escucho música electrónica (entre otros estilos), tengo el último modelo de portátil de Apple y me fascinan los robots.... aunque también me interesa mucho la historia de cada cosa y cada día me atrae más la naturaleza.*

*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 a estos cambios.*

*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 qué es arte hasta que quizás algún día se llega a definir toda la vida como arte, así vamos a llegar al estado zen...poco a poco.. ;)*

**LAU - Acerca 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 tema enorme, entonces es difícil decir mucho sobre ello, pero me parece que siempre hay un flujo creativo que esta 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, clips and cuts, experimentalismo, micromusic, etc... ahora 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 un subidón hace algunos años cuando surgieron las herramientas de tocar en vivo y "la laptop cultura" en general, entonces había mucha experimentación y entusiasmo o podría decir que estuvimos viviendo una 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 las artistas y los desarrolladores de software tocan con grupos como Beastie Boys (Benton C. Bainbridge) o Dream Theatre (Johnny Dekam) que seguramente no estaba previsto hace algunos años.*

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

*SOLU - 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, web, textos teóricos, etc... En Amsterdam hay también Steim, Montevideo y varias otras organizaciones que ofrecen posibilidades y subvenciones para video artistas.*

*En Nueva York y en LA-SF hay mucha gente inspiradora y varios desarrolladores de software importantes... Synaesthesiologists, Johnny deKam, Kurt Ralske, Jeremy Bernstein, quien ahora vive en Berlin, la ciudad que 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 su escena audiovisual.*

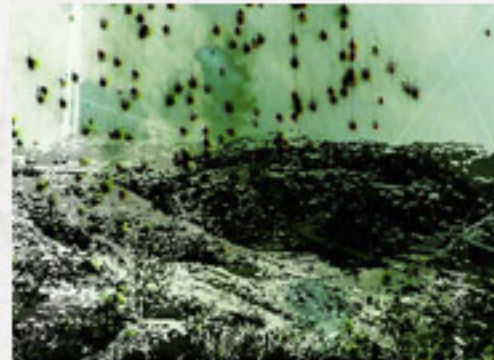


**LAU - Se pueden apreciar tendencias artísticas relevantes, estilos, preocupaciones comunes... dependiendo de grupos, países, colectivos, etc.?**

*SOLU - Es bastante complicado a definir las tendencias según países o ciudades porque las creadoras suelen cambiar su residencia a menudo, pero digamos que por ejemplo en Amsterdam es mucho más fácil montar instalaciones técnicamente complicadas en comparación con Barcelona por la cantidad de recursos y espacios dedicados al arte digital que ofrecen. Los artistas suelen moverse siguiendo las posibilidades y forman comunidades creativas donde mezclan los estilos.*

*Existen ciertas tendencias estéticas comunes en cada grupo. Por ejemplo cuando empecé a experimentar con visuales en directo con Max/Msp/Nato había nacido una comunidad de usuarios de este programa, organizamos encuentros, talleres y compartimos listas de correo electrónico; así nació una "estética o filosofía de Nato" que era bastante fácil a reconocer: minimal, blanco y negro, processing y acompañado con música experimental.*

*Cada uno tenía un reto para intentar a evitar ciertos efectos que estaban instalados en el Nato porque éramos conscientes que 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 convertirla 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 interesante 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 existe un poco en la escena visual. ¿Como podría estar el performer mas presente durante su actuación? Hay gente que se visten de una manera provocativa como Exceeda con mascarar 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 publico puede ver que es lo que hace la artista.*

*Sobre las tendencias mas estereotípicas, en Inglaterra hay muchos grupos de vídeo scratching político. Pueden que les han influenciado 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 hacia su música, mezclan vídeo clips en los clubs, cada vez con herramientas más potentes. Hay muchos programas de Vjs creados para este objetivo, y hay movimiento LIVE CINEMA, que se trata más de performances desarrollados entre músicos y artistas visuales que siguen buscando nuevas (o antiguas) lenguajes de imagen, y la sinergia que es posible producir con la música.*

*La preocupación común entre ambos grupos es profundizar en el contenido y alcanzar un nivel mas elaborado del directo. En corto, ofrecer algo interesante para el público.*



## LAU - ¿Cuánto hay de performer en un VJ?

*SOLU - Seguramente será interesante para el público tener mas conciencia de la existencia de Vj, para no ser una sombra detrás de unas enormes pantallas. Como ya sabemos sobre los Djs se hacen estrellas (aunque no hacen nada espectacular) porque están en el escenario y el publico puede ver lo que están haciendo en vivo (con los platos). Es un tema complicado porque trabajar con los portátiles normalmente necesita toda la atención del artista 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 publico en alguna manera. Ahora hay mucha movida hacia las posibilidades de ser performer con herramientas que te facilitan esta faceta de la actuación, como controladores y trajes de midi. Ultimamente he intentado tomar contacto con el público hablando. Me parece bastante rara la idea que los músicos y visualistas de laptop hacen sus cositas en el escenario (o fuera) como unos robots, sin que el publico tenga ni una idea de quienes son y que están haciendo en directo. Creo que algún tipo de contacto con el público será más 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 suelen tener su propio camino.*

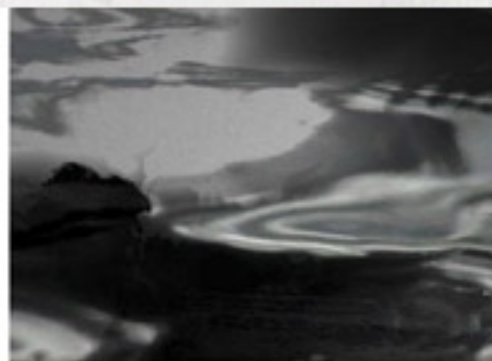
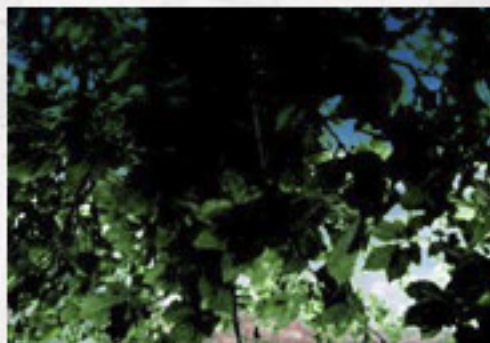
## LAU - ¿Crees que la pantalla total (ayudada por los tics eléctricos de la música) puede ejercer de lavadora de conciencias, aunque sea en una rave?

*SOLU - Podría pasar especialmente con la ayuda de cierta cantidad de drogas, pero para hacer un lavado de consciencia 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 mejor su propaganda. 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 más 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 de grandes artistas, todos hombres, claro, que hicieron todo solos. Así todo es más 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 consciencia 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 más 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 sólo 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?

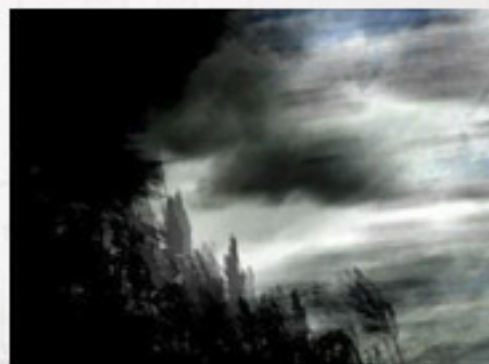
El arte era antes una inversión, igual que comprar una buena casa, algo que se puede vender luego, y además ganar dinero con ello. Con los audiovisuales este modelo no funciona bien. Además las piezas audiovisuales/multimedia/net art necesitan de protección porque las tecnologías se extinguen rápidamente y no se puede ver las obras más en el futuro, si su tecnología no viene en el mismo paquete. Todo esto parece demasiado temporal para los 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 video 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, artivismo, 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. Más que nada, es una forma de comunicación entre seres humanos. No estamos sólo con nuestras peculiaridades.

También podemos imaginar que el arte contiene nuestros sueños, realizados en algo tangible, visible, sonoro.... pasamos mitad de la vida soñando. 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 Castel 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 sinestésicos (*synaesthesia*) continúa hasta hoy, ahora conocida mejor como *color music*. La tradición titulado *Visual Music*, incluyó pioneros de animación que realizaban animaciones abstractas con la música como Len Lye, Fishinger, Eggeling, y los hermanos Whitney, que luego empezaron a buscar maneras de trabajar con ordenadores, ahora lo llamaríamos 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, quien con Ben Fry, es el programador de Processing software.

Por otro lado hay también la 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 por su espalda (igual que los Vjs hoy en día viajan con sus portátiles). 200 años más tarde los hermanos Lumiere inventaron el cinématographe, que tenía función de cámara y proyector. Los cineastas/proyccionistas lo llevaron a todas partes de Europa y America mostrando esta vez, clips de film, un poco como los Vjs. Parece que no ha cambiado mucho en el mundo.



Después de la invención del Cine, han existido varios movimientos como el de los rusos, que investigaron el montaje; algunas películas de Eisenstein tienen mucho que ver con el estilo de los Vjs. Los artistas de Expanded Cinema buscaron maneras de romper con la idea de proyección de cinema y los video artistas (Nam June Paik, Vasulkas) 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) muchos de 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.

El nacimiento de esta cultura puede ser el momento cuando padre Castel dibujo su maquina de colores y música, o puede ser que era Wagner, que con sus ideas sobre *gesamkunstwerk*, montó operas en las que 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 más posibilidades que nunca para hacer algo potente. Un ejemplo son los lasers; algo realmente impresionante. Y no están en las manos de los artistas. Todavía no.

Lo que soñaba Scriabin, el músico ruso en su era, cuando visualizaba su proyecto *Prometheus* (1911), ha convertido en realidad en una discoteca donde hay humo, luces, audio, música y visuales, y que está hecho para ofrecernos una salida de la vida cotidiana. Creo que el mismo señor Scriabin está girando bastante en su tumba ahora por la frustración de perder esta experiencia 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 artisticas ¿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 artisticas?

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 facilite 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 ya mencioné antes, hay mucha diversidad en el campo de 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 alcanzar reconocimiento por su trabajo, pero eso depende mucho de cada uno y 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 al público y su interés por los visuales.

Hace poco tiempo escribí un artículo sobre la escena de los Vjs en España para una publicación estadounidense, y hice varias entrevistas con Vjs españoles sobre su trabajo. Lo que me sorprendió era que nadie de ellos era capaz de decir cuáles son 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... ¿Algo para reflexionar?

**vj**spain  
.com

> Entrevista realizada en Octubre de 2005 a Mia Makela aka 'SOLU' por Laura Sebastián Magaña aka 'LAU'