

Entrevista con Vaina Systems

José Lozano, Eugenio Tisselli

JL: José Lozano

ET: Eugenio Tisselli

SS: Sebastián Seifert (coordinador JAL04¹)

E: entrevistadora

E: Si queréis comentar cómo os conocéis, cómo empezáis vuestro trabajo, vuestro proyecto, cómo llegáis aquí, por qué. Como queráis, en el orden que os parezca bien...

JL: Ah, no es pregunta directa...

E: No.

ET: Es abierta.

E: Sí.

JL: Es muy parecida la historia de los dos, creo, ¿no?

ET: Sí.

JL: Sí. Y muy sencilla también.

ET: Llegamos, más o menos, al mismo tiempo a Barcelona. Llevamos casi cinco años y medio, aproximadamente, por aquí; casi cinco años y medio, ahora que es enero. Llegamos en septiembre del 98 para estudiar el Máster de Artes Digitales en la *Pompeu Fabra*¹. Ahí nos conocimos, éramos compañeros y, poco a poco, empezamos a hablar, hicimos un grupo de amigos y casi que José y yo éramos los únicos ingenieros que habíamos en el grupo, que era un grupo de gente que venía de arte y diseño.

JL: Y músicos también.

ET: Y músicos, también. José y yo compartíamos la cuestión de ser ingenieros y tener intereses en música. O sea, que por ahí nos conocimos. Y, entonces, ¿cómo empezó?

JL: Por lo de *Konic*². Tú sabes mejor...

¹ Universitat Pompeu Fabra (Barcelona).

² Konic Thtr.

Entrevista: Vaina Systems

ET: Yo estaba en aquel entonces viviendo en casa de José; porque yo vine de México con mi ex, nos habíamos separado en ese momento, y yo estaba viviendo en casa de José. Y, también en ese momento, estaba haciendo un trabajo con un grupo que se llama *Konic Thtr* -que trabaja aquí en Barcelona-.

Yo estaba haciendo un trabajo de programación y me propusieron crear una interfaz física para conectar sensores y que ellos lo pudieran usar en su instalación. Entonces yo dije: “eso no lo puedo hacer, pero se lo propongo a José y a ver qué le parece”. Entonces, a José se le ocurrió cómo hacer esa interfaz y [a partir de ahí] le empezamos a ver posibilidades de continuar.

Más o menos en un fin de semana, estábamos [a José Lozano] en tu casa; entre cervezas y todo tipo de cosas, armamos una cajita; bueno..., la armó José. Es una caja que permite conectar sensores y que, además, necesita un programa para funcionar. Yo hice el programa que podía leer la señal de la caja y, más o menos así, nació *Vaina Systems*.

JL: Sí, la caja era justo lo que necesitaba *Konic Thtr*, porque ellos ya tenían una caja de sensores, pero tenían otra instalación en otro sitio y lo que tenían debían llevárselo, y justo lo que les hicimos era suficiente para esa instalación -porque se presentaban al mismo tiempo dos instalaciones-. Consistía exactamente en utilizar cuatro sensores analógicos y cuatro interruptores, y era precisamente lo que podíamos tener en esa caja. Era para unas tumbonas. Y fue bien, fue perfecto.

ET: Sí. Sí, entonces pensamos hacer... Hay una empresa que se llama *Infusion Systems* que fabrica interfaces para sensores, precisamente para conectar sensores al ordenador. Entonces nosotros dijimos: “nosotros vamos a hacer *Vaina Systems*” que es hecho en casa: es «tecnología hecha en casa», armada en casa, con poco dinero, pocos recursos, pero que funciona.

JL: Y hace cinco años esto era [otra situación]. El artista que quería trabajar con sensores tenía que comprar esta caja que era muy cara, y nosotros la proponíamos hace cinco años. Ahora es más fácil conseguir este tipo de cosas y que la gente trabaje en casa, pero en ese momento era más difícil, no era tan fácil. Y se necesitaban las dos cosas.

E: Era como una luz, entonces, para esas personas. Era una ayuda, era una manera de convertirlo en más accesible...

ET: Sí, porque había mucha inquietud de parte de muchos artistas por trabajar con interactividad, y sensores, y mapeo de espacio físico a espacio virtual, pero la tecnología era inalcanzable en cuanto a precio. Entonces, nosotros nos propusimos hacer nuestras propias interfaces de *hardware* y también de *software*.

Entrevista: Vaina Systems

JL: Y después ya era la creatividad del artista la que tenía que entrar. A partir de ahí mucha gente lo utilizó: muchos estudiantes, porque tenemos contacto con estudiantes... Sí, y así fue.

ET: Sí, y nosotros vimos las posibilidades de este *hardware* y *software* y comenzamos, también, a desarrollar trabajos interactivos, específicamente instalaciones. O sea, que más allá de desarrollar nuestro *hardware* y *software* también lo aplicábamos a piezas interactivas.

Y creo que, en realidad, nunca nos hemos planteado si estamos haciendo arte o si lo que hacemos es arte o no; pero, digamos, que es un formato que se conoce dentro del arte digital como la «instalación interactiva». Y hemos podido mostrar nuestros trabajos también en contextos artísticos. Yo no sé tú [a José Lozano], pero yo me siento siempre como con un pie dentro y un pie fuera.

JL: Yo creo que, también, es necesaria la fusión en esto del arte digital, del interactivo: tienes que tener dos pies, uno dentro y [otro fuera], [y saber] cómo compaginar todo para que funcione. Porque se ha creado otra mentalidad en estos campos: ya no sólo puede ser el artista que se idea sus cosas, sino que necesita también esos elementos técnicos, si no, no va a poder trabajar el medio. Es necesario tener un pie dentro y otro fuera.

E: Sobre trabajos: si queréis comentar alguno de los que hayáis hecho.

ET: Nuestra primera instalación fue en una fiesta. Fue divertido porque el ordenador era prestado (sin permiso de un amigo lo estábamos usando). Era una instalación muy sencilla: era un florero con una flor de plástico y con un sensor. Básicamente era un sensor de luz que al variar la luz en pantalla se veía la animación de una flor que se abría y se cerraba. Estaba puesto en una mesita, el florero y el monitor, y estaba en medio de una fiesta llena de borrachos [risas]. Y era muy curioso: yo estaba súper nervioso ese día porque estaba mirando la gente a ver qué hacía. La gente pasaba, interactuaba un poco, porque si acercabas la mano a la flor...

E: Hacías variar la luz...

ET: ... hacías sombra. Pero la gente no entendía cómo era que funcionaba. Pensaba que funcionaba con calor: le acercaban el mechero y yo estaba pendiente de que no fueran a quemar la instalación. Ésa fue la primera, la primera que hicimos, que, además, la montamos en dos días.

JL: Luego fue en las «Jornadas Abiertas» de la *Pompeu Fabra*, pero ahí sí que contamos con una artista plástica, Lucía Castillo, que hizo toda la flor, que hizo una escultura de la flor. Nosotros teníamos una flor de plástico y una botella de vidrio y

Entrevista: Vaina Systems

funcionaba el sistema; pero, acá, era mucho más bonita porque era una pieza metálica y tenía el sensor muy bien escondido: era como una escultura, y ya era una especie de *escultura interactiva*, lo otro era más *basura interactiva*. Algo así, ¿no?

ET: Claro, en ese momento no teníamos recursos para hacer otra cosa.

JL: O sea, esto lo hizo otra persona; entonces, otra vez, vuelves a la técnica, el artista...

Después de éste estuvimos en el *MECAD*³.

ET: Sí, obtuvimos una beca, y con cierto dinero para producir un trabajo, hicimos uno un poco más complejo. Es una instalación que se llama *Espacio de choque* y que es prácticamente un videojuego. Es un videojuego pero en formato de instalación interactiva. Existen interfaces para que hasta tres jugadores puedan jugar simultáneamente, y una proyección donde se ve el juego. Entonces, la idea era hacer un juego, obviamente, con interfaces físicas, que el movimiento de los jugadores pudiera controlar el movimiento de los personajes en pantalla. Y la idea original era ponerla en un espacio público: que fuera un juego donde pudieras entrar y salir, que no tuviera principio ni final, ni las ideas del juego de puntuación -ganar, perder- sino que era un juego que continuaba.

JL: Accedías y salías.

E: Y vendría otro a continuación, y así [sucesivamente].

ET: Y este trabajo lo pudimos mostrar tres veces. Desafortunadamente en ninguna se pudo mostrar en un espacio público: nosotros queríamos la calle.

E: Era en espacios controlados, entonces, ¿no?

ET: Sí. La primera se mostró en un museo de Gijón, el Palacio Revillagigedo. Era una exposición. Era impresionante para nosotros porque teníamos una sala entera de un museo, y era la primera vez que nos pasaba. Y tuvimos dos días de montaje, y gente ayudándonos. Bueno, una pasada...

Y bien. La experiencia era buena porque al ser una pieza interactiva, que había que jugar y había que moverse, pues al estar en un museo, la gente se cortaba. La gente se cortaba un poco a la hora de interactuar porque, claro, en un museo lo primero que te dicen es que no toques nada.

E: Ni armes escándalo, ni hagas excesivo ruido...

ET: Exacto. Y entonces era curioso porque los primeros en *enrollarse* eran los niños...

³ Media Centre d'Art i Disseny (Barcelona).

Entrevista: Vaina Systems

E: ¿Más desinhibidos...?

ET: ...que tienen menos limitaciones que los adultos. Pero era curioso porque en la inauguración los había de niños y de adultos, y cuando toda la gente pasaba a la siguiente sala para ver la siguiente obra, los adultos veían que nadie les estaba vigilando y entonces se ponían a jugar, como para que nadie les dijera nada [*risas*]. Y la pieza estuvo ahí dos meses. Después de un mes, nos llamaron porque nos contaron que una persona muy gruesa se había subido a la plataforma y la había roto; entonces había que ir a repararla, y fuimos ahí.

Todo este trabajo lo armamos en casa. O sea, tuvimos la beca del *MECAD*, pero tanto la interfaz física como el *hardware* y el *software* lo hicimos en casa. Armamos la interfaz de madera, ahí, cortando, pegando, o sea, trabajo artesanal, más o menos. Es decir, no nos interesaba hacer algo, digamos, que no estuviera a nuestro alcance. Después de ahí, se mostró en Madrid.

JL: Sí. En Madrid era más abierto. Era una exposición de arte, se llamaba *MAD 01*, se exhibió en el Palacio de las Ferias. Y la gente entraba, saltaba, no eran tan inhibidos allí.

ET: No, porque era un recinto ferial, y como que no tenía el contexto...

JL: ...de museo...

ET: ..lúgubre del museo.

JL: Aunque fuera una exposición artística que mostraba a toda una serie de artistas que tenían diferentes piezas, aquí la gente jugaba más libre, se divertía, saltaba encima.

E: Cómo nos llega a influir el espacio en el que se enmarca, ¿verdad? Tenéis una experiencia clarísima aquí para comparar una y otra.

ET: Sí, sí. Yo no sé... Creo que estábamos metiendo más que una pieza artística -que había que apreciar- estábamos metiendo un juego, que eso era un juego en un contexto artístico. O sea, que la gente no tenía que pillarle el sentido a la pieza, ni que mirarla profundamente, sino que tenía que ponerse ahí y jugar...

JL: Era rara para ser un juego, también.

Entonces, la otra parte que tenía era que podía estar en un museo o en un certamen de arte electrónico. Es rara la diferencia entre lo que es un *juego* y lo que podrían ser *unas imágenes artísticas*.

ET: Era un gráfico más o menos abstracto, o sea que tampoco es «un juego de matar marcianos». Era abstracto. Entonces, también tenía un punto ahí... Digamos que podía estéticamente ajustarse a otras concepciones.

Entrevista: Vaina Systems

La tercera fue en un festival de música electrónica en Terrassa. Bueno, no hay mucho que comentar ahí. Estuvo una semana. Éste fue nuestro segundo trabajo.

JL: Después... Ah, bueno, también la beca del *KRTU*⁴.

ET: Sí, más o menos en esa época para *Espacio de choque*, esta instalación, yo desarrollé el *software*, José también estuvo metido en el *software* e hizo una caja especial...

JL: ...[especial] para esta instalación, que sólo sirve para esto, para leer lo que había ahí. Y de aquí salió la inquietud de hacer una caja más completa; no la que teníamos de cuatro y cuatro o ésta que era como una modificación específica para algo, sino hacer algo más grande... Entonces pasamos a un proyecto simplemente para mejorar lo que sería el *MIDI*Poet, porque empezó a aparecer ya un *software*, que desarrolló Eugenio, para trabajar imágenes en tiempo real y hacer una interfaz que fuera más genérica, que permitiera conectar sensores, diferentes sensores, y, a la vez, también pudieras tener actuadores para accionar cosas fuera de la máquina. Y trabajamos en esto aproximadamente un año. Y estuvo bien porque era un financiamiento para trabajar.

ET: Sí, que es una beca que da aquí la Generalitat, prácticamente. Y fue bueno tenerla porque yo, en un principio, no sabía si nos la iban a dar porque pensaba que era para gente de aquí, pero, bueno, al final nos la dieron.

E: Bienvenida sea, ¿no?...

ET: Sí. Desarrollamos el *software*. Para mí estuvo bien, porque pude dejar más o menos terminado este *software* que, actualmente, yo utilizo y utilizan otras personas. Es un *software* que está disponible en la red y que se ha bajado gente. Y me han escrito que lo han usado, o me escriben preguntándome que cómo funciona. El otro día me escribió un tipo que me mandó una foto, me mando una foto y me decía: “Mira, éste soy yo pinchando con el *MIDI*Poet en una sesión del DJ Ángel Molina”. Está la documentación, está todo en la red, y entonces la gente se lo baja.

Bueno, y el siguiente trabajo es un trabajo en...

JL: *La Capella*⁵...

ET: *La Capella*. La cuestión es que el *software* *MIDI*Poet está también planteado para trabajar con textos en tiempo real. Yo me hice amigo de unos poetas catalanes

⁴ KRTU: Cultura, Recerca, Tecnologia, Universals. Entitat autònoma de Difusió Cultural. Departament de Cultura. Generalitat de Catalunya.

⁵ Sala de exhibiciones vinculada a La Virreina Exposicions. Art Contemporani (Barcelona).

Entrevista: Vaina Systems

que les interesó la poesía digital, la poesía electrónica, hacer sus recitales con nuevas tecnologías y, a través de ellos, que son Carles Hac Mor y Ester Xargay, nos invitaron a montar una instalación en una exposición que ellos estaban haciendo. Fue en *La Capella*, en Barcelona. La idea de Carles Hac Mor y Ester Xargay era poner gente que no pertenecía estrictamente al mundo del arte, pero que estaba trabajando con nuevas tecnologías y haciendo cosas creativas. Entonces, entre otros, nos llamaron a nosotros; estuvo también Sergi Jordà...; en fin, gente que no es tradicionalmente *artista-artista*.

Nosotros hicimos una instalación que era una capilla, como estábamos en *La Capella*, hicimos una capilla...

JL: Tuvo buena respuesta del público. Ahí lo pudimos ver bastante. Y varias reacciones también, porque, básicamente, para que funcionara tenías que arrodillarte en un reclinatorio, frente a un altar, donde hay un monitor. Y, esto, hay mucha gente aquí que no...: que le daba grima. Y si se estaba el suficiente tiempo arrodillado, veía la luz: una aparición. Entonces, cuando esto lo descubría alguien, de pronto veías que iba y traía al amigo -porque como ahí también está cerca la *Massana*⁶- y [le decía]: "*Quédate, míralo...*". Y había este tipo de reacciones que eran interesantes. O gente que no tenía la paciencia [necesaria] y se levantaba antes. Había una animación en esta pantalla, en este altar que sería la pantalla...

E: ¿No veían nada entonces [si se levantaban]?

JL: Sí, veían tres círculos que se movían. Pero para ver la aparición...

E: ¡Había que tener paciencia y fe...!

JL: Sí, tocaba tener fe y voluntad. Y cuando llegaba el final de esa animación, se daba la aparición; pero si te ibas a la mitad de la animación, pues no pasaba nada.

ET: Que esta instalación es la que vamos a poner en México. Cuando propusimos el trabajo se quedaron un poco espantados, porque igual México es un país bastante conservador. Cuando les dijimos que había un altar y un reclinatorio y un monitor y que uno tenía visiones...

E: ¡*Vade retro, [Satanás]!*...

ET: ...se escandalizaron un poco, porque además el sitio donde lo vamos a poner es detrás de la catedral de México que no es un sitio religioso, pero no sé... Entonces, nos pidieron, más o menos, que les explicáramos.

JL: [Por] si había algún tipo de ofensa, qué tipo de imágenes se verían...

⁶ Escola Massana: Centre Municipal d'Art i Disseny (Barcelona).

Entrevista: Vaina Systems

ET: ¡Ajá!, qué tipo de imágenes. Para nosotros, no es que se trate de criticar la religión católica. Más bien creo que la idea -que no está planteada ni explicada en ningún lado, porque en general no nos gusta poner demasiadas explicaciones- es cómo simbolizar o representar nuestra relación con la tecnología que, muchas veces, se convierte, casi, en una religión, en un objeto de culto.

E: Cuando dices «nuestra», dices «nuestra», la de todos, o «vuestra»...

JL: Yo creo que de todos: en el círculo en qué te mueves, en la universidad...

ET: Yo creo que de todos, sí. No solamente la gente que trabaja con los nuevos medios, sino la gente que no está involucrada, pero que se compra el último móvil. O sea, que la tecnología se ha convertido en un símbolo de estatus y la gente realmente trabaja para comprarse una tele más grande, un DVD, yo qué sé. Estamos todos así, no se trata de que nosotros veamos la luz y vamos a criticar a nadie, sino que así es como está, así es como nos relacionamos con la tecnología. Y, claro, jugando también con el tema religioso. Lo que pasa es que eso no lo dijimos en México, porque sí hay un juego ahí.

JL: ...de la perseverancia y la recompensa.

ET: Sí, en ese sentido, la religión puede llegar a ser un poco instrumental.

Este trabajo, como todos: hecho en casa totalmente. En general, nunca hemos contado con demasiada soltura, digamos, soltura económica. Hemos tenido suerte porque, más o menos, todos los trabajos que hemos hecho alguna remuneración han tenido. Hemos tenido suerte, pero tampoco ha sido tanto.

JL: Yo creo que en casi todos los trabajos nos han pagado. Mucha gente que les comentas que te pagan, se sorprenden. Y parece curioso. Y nosotros casi todos: si no en la producción, por lo menos, algún honorario. Creemos que también falta un poco de apoyo en esto.

ET: Es que es difícil. Yo ahí tengo una experiencia que es que la gente que viene de fuera, sobre todo gente joven, que quiere introducirse en el mundo del arte electrónico y nunca ha hecho nada, está un poco -más o menos- dispuesta a hacer lo que sea por comenzar; o sea, por comenzar a mostrar trabajos, a exponer. Que está bien; o sea, son ganas de hacer cosas y: *“mira aunque no me paguen, tengo la oportunidad de tener un espacio...”*, etc, etc. Pero está el otro punto de vista: que cuando quieres vivir de esto, pues que todos tenemos que ponernos de acuerdo y cobrar. Porque si, de pronto, hay gente que pone instalaciones sin ser remunerada en absoluto, si uno después pretende cobrar por poner una instalación, entonces [es difícil].

Entrevista: Vaina Systems

E: Sin querer, sin mala voluntad, ¿se crea una especie de competencia desleal? Sin la mala fe de que se haga apuesta, pero...

ET: Sí, algo así. Nosotros estuvimos más o menos cerca del desarrollo de algunos trabajos de un festival de arte electrónico que se hace aquí cada año, que es grande, es fuerte, es un nombre bastante importante. Entonces, ese festival pidió a alumnos que colaboraran en el desarrollo de éste y les daban la oportunidad de poner piezas. No había remuneración, había la oportunidad de poner piezas. Prácticamente el festival se llenó con esas piezas. Había piezas que estaban bien, etc. No era tanto el valor de las piezas, sino el hecho de que se hubieran puesto a cambio de trabajo.

Y, en aquel entonces, yo personalmente (o sea, ahí no estuvo involucrado José) estaba desarrollando una instalación para la cual se nos iba a pagar, para la producción. Y, de pronto, nos dijeron: *“¿Por qué si este festival está poniendo instalaciones gratis, por qué yo les voy a pagar a ustedes?. O sea, yo puedo obtener instalaciones gratis”*.

Entonces, claro, era fuerte porque hay los dos puntos de vista que están encontrados y los dos son potentes: el de la persona que viene y que tiene ganas de empezar y que cualquier oportunidad que viene la toma; pero también de la gente que quiere hacer realmente una carrera y, más o menos, vivir de eso. Yo creo que ése es uno de los choques más fuertes que hay acá en ese sentido.

E: Cuando dices «aquí», ¿te refieres aquí en Barcelona?.

ET: En Barcelona. Yo no sé si en otros sitios sea igual. Supongo que en países con mayores recursos, casi todo se paga, más o menos... No sé, no sé. Te hablo de aquí, de Barcelona.

E: Es duro, sí. Bueno, y es algo de lo que se aprovecha *alguien*.

ET: Parece, más o menos, irreconciliable. No sé.

SS: Sobre todo desde el punto de vista de algo importante: se cobra para que la gente vaya a ver esas instalaciones. Porque tampoco es que sea gratis entrar, sino que también es un negocio para la organización.

ET: Claro. A ver, si te planteas que vas a poner la instalación en un centro cívico y que la gente va entrar gratis, ahí es otro discurso; pero si ya estás hablando de museos... O sea, ya cuando estás hablando de estas cuestiones o de festivales que no sólo no te pagan sino que hay que pagar para estar en ellos... No digo nombres, pero, ahí sí, ya es escandaloso. Y, sí, hay mucha gente que se aprovecha también.

E: Si no, no pasaría, por más que uno le ponga fe para poder empezar y empezar a cualquier precio, o sea, a ningún precio. Si no hubiera nadie dispuesto a aceptar

Entrevista: Vaina Systems

esto, pues no sería esa la circunstancia. Lo desagradable es que sea un impedimento para convertirlo en un medio para vivir: es como cerrar las puertas a una vocación, a una profesión, a una trayectoria.

ET: Claro.

[...]

¿Qué más?. Después de *La Capella*, pasó un tiempo largo. No es que dejáramos de hacer cosas, pero cada quien se metió un poco más a lo suyo; sin separarnos ni mucho menos. Y el trabajo, así, más significativo fue el año pasado en Holanda, que montamos un *Futbolín*. Nos invitaron a una muestra en la cual se quería trabajar con artistas que venían de países con pocos recursos, por decirlo así, y, entonces, que se hiciera un uso más o menos racional de la tecnología. No un despliegue así de 60 pantallas, sino un uso de otro tipo. Y como nosotros lo hacemos todo en casa, y con madera, y sensores hechos en casa, y *software* hecho en casa, se interesaron en nuestro trabajo. Quisimos hacer un juego que es el fútbol de mesa, que hay en muchos bares, porque es un juego popular que, por lo menos en México, y en Colombia también (ya me dijeron que en Colombia sí hay futbolines) y aquí también, es un poco popular, que hay en ferias... Y nosotros queríamos hacer como una especie de híbrido, o sea, meter ese juego popular en un contexto tecnológico: hicimos la mesa, la interfaz física para controlar el juego y se puso en Rotterdam. Y, bueno: bien.

JL: Y el juego estaba proyectado, es virtual.

ET: El juego en sí es proyectado, es virtual, pero la interfaz física simula la interfaz real del futbolín. Entonces, volvimos al juego y éste sí es un juego total, o sea, puro y duro.

[...]

E: Si queréis comentar algo de vuestra experiencia aquí y si ha supuesto dificultades o no. El porqué decidisteis venir aquí.

JL: Como decía, llegamos de una forma fácil, que es llegar estudiando. Yo vine a estudiar un Máster. Después se dio la oportunidad de trabajar con Eugenio, que fue algo importante, algo interesante para poder continuar. Y también yo empecé a trabajar en la Universidad. Teníamos cosas importantes. Digamos que se va el tiempo entre el trabajo en la universidad y el trabajo con Eugenio. Siempre el trabajo de *Vaina* va más lento que lo otro, pero es interesante. Por suerte, yo tengo nacionalidad española, entonces tampoco ha sido dramático. Y yo creo que el resto de cosas y relaciones uno se las va buscando y si [uno] se siente bien, se queda; y si no, no.

Entrevista: Vaina Systems

ET: Sí. Yo igual. Llegué acá a estudiar y, como dice José, cuando acabas de estudiar estás en una etapa oscura, buscas alguna cosa para quedarte. Yo, antes de venir acá, en México, trabajé en oficinas y ese tipo de cosas y sabía que no quería volver a tener un trabajo de ese estilo. Bueno, siempre ha sido, hasta el día de hoy, trabajar, ganarme la vida, sin meterme a un sitio fijo, porque yo no estoy bien en sitios fijos, no me encuentro bien, aunque a veces siento que lo necesito porque el dinero no fluye como...

E: ¿Como debiera, como necesitarías...?

ET: ...como debiera. Pero prefiero yo quedarme fuera de sitios fijos y trabajar yo por mi cuenta. Para mí el empezar a trabajar con José fue como el gran motivo por quedarme, es decir, la posibilidad de hacer algo y seguir haciendo cosas interesantes en el futuro.

Mi padre es italiano y, entonces, tengo pasaporte italiano. Afortunadamente tampoco tengo problemas de papeles.

Pero, más bien, ha sido esa búsqueda de hacer este tipo de trabajos que no siempre están remunerados, que es un poco un riesgo emprenderlos, y en un país que además no es el tuyo, que no tienes muchas relaciones.

Yo no sabía nada de arte electrónico ni mucho menos de arte electrónico en Barcelona. Y, cuando llegué, yo no conocía a nadie ni nadie me conocía a mí. Yo en México hacía cosas totalmente distintas. Entonces, fue abrirse un camino por aquí mostrando lo que uno hace; y haciendo, obviamente. Y actualmente estamos en un momento mucho más estable (cuando empezó *Vaina Systems* yo no tenía trabajo, no tenía nada, me había peleado con la *ex*, estaba viviendo en casa de José...)

JL: Nace más bien como una inquietud, como “¿Ustedes qué hacen?”. “Nosotros somos amigos”, yo les decía a la gente. “Somos amigos”. Justo.

ET: Sí. En realidad, para nosotros fue fuerte porque veníamos de Ingeniería y al estudiar arte digital nos encontramos con la cuestión esa del «arte». No es que uno no se asuma como artista, sino que, por lo menos para mí, la cuestión «arte» es prácticamente nueva. Pero yo creo que, al final, uno se mete, mira un poco a su alrededor y, después, se sale, afortunadamente. Bueno, no todo el mundo sale, ¿no?. Pero creo que en la forma en que abordamos el trabajo, realmente, nunca nos hemos preocupado por cuestiones artísticas.

JL: También lo creo así, pero sí nos preocupamos por cierto contenido: que haya un contenido diferente a lo que sea sólo utilizar lo que sabemos de la tecnología nada más que por utilizarlo. Eso, digamos, fue la etapa de construcción de esta

Entrevista: Vaina Systems

interfaz que hicimos de programación. Entonces, no lo vemos exclusivamente como artístico el proyecto, pero tampoco que sólo sea una demostración de tecnología. Entonces, confluye algo de divertido, una metáfora, una historia..., que es lo que terminamos resolviendo; o algún cambio de lo físico a lo virtual como puede ser *el Fútbolín*, que es como un juego, pero a la vez podía ser arte digital.

ET: Igual es un juego el *Fútbolín*, pero hay una mínima reflexión atrás: la cuestión de lo popular y lo tecnológico; un objeto híbrido que es controlable físicamente pero que los fenómenos resultantes son virtuales. O sea, sí, sí, como dice José, hay una preocupación, hay una reflexión, pero de ese estilo. Al final hacemos lo que nos gusta, lo que nos divierte, lo que sabemos que también puede ser divertido para otras personas pero con [una] reflexión, no de forma instrumental (así como «hagámoslo porque se puede hacer»).

E: No gratuitamente. Era lo que tú [a José Lozano] decías, de hecho.

ET: La verdad, la verdad, para todas las instalaciones que hemos hecho nunca los costos han subido demasiado. Y, precisamente, es una preocupación.

Yo vine para acá sin becas, igual tú [a José Lozano]. Al principio no teníamos trabajo y teníamos que arreglárnoslas con lo que teníamos. Después te dan dinero para la producción, pero siempre es limitado. Entonces, en general, no es que estemos limitados y que por las circunstancias hagamos cosas sencillas, sino que creo que nos interesa más desarrollar aquellas cosas que podemos hacer con nuestros propios medios que montar superproducciones y súper proyectos que, por más súper proyecto y súper tecnología que tengas, si el contenido no es interesante, no hay nada que hacer.

E: Tú ya la has señalado la postura frente a la tecnología y cuáles son las intenciones. Es importante porque pudiera ser que se distanciara de lo que algunos encuentran como lo más relevante, ¿verdad ...?.

ET: Sí. Yo creo que, tanto tú [a José Lozano] como yo, hemos trabajado en proyectos grandes que no son nuestros.

JL: Con muchos artistas.

ET: He trabajado con Marcel·lí Antúnez, con Antoni Abad, con La Fura dels Baus. He trabajado en proyectos grandes, pero que a mí me atrae mucho más lo que hacemos con *Vaina Systems*, que es una cosa casi artesanal. Artesanal, pero artesanal en el buen sentido de la palabra. Artesanal de cuando ya lo tienes interiorizado de tal forma que hasta en tu casa te lo puedes montar sin necesidad de hacer demasiado, demasiado...



Entrevista: Vaina Systems

JL: ...despliegue...

ET: ...despliegue tecnológico: contratar a treinta personas que trabajen para ti... Nos reunimos, nos tomamos unas cervezas, nos tomamos unas patatas, fabricamos una parte de la interfaz, programamos un poco... Para mí es la forma de hacerlo, porque si no disfrutas de lo que estás haciendo, mejor te pones a trabajar en una oficina con traje y corbata. Yo qué sé...

Barcelona, 29 de enero de 2004