



**PUBLICATION:**

**CLONE MAGAZINE**

**COUNTRY:**

**SPAIN**

**DATE:**

**SEPT/OCT 2003**

**DESCRIPTION:**

**GENERAL INTERVIEW AND HISTORY**

**UVA (UNITED VISUALS ARTISTS)** SON LOS VISUALES DE LA ÚLTIMA GIRA MUNDIAL DE MASSIVE ATTACK. UNA CASCADA DE NÚMEROS Y DATOS COMO PARADIGMA DE LA GLOBALIZACIÓN. MÁS DE VEINTE AÑOS DE EXPERIENCIA EN LA PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS VISUALES Y MEZCLA DE VIDEO EN DIRECTO (PET SHOP BOYS NIGHTLIFE TOUR, NINE INCH NAILS, ADIDAS, THE FACE...). **THE LIGHT SURGEONS** SON UN COLECTIVO DE FOTÓGRAFOS, DISEÑADORES Y CINEASTAS QUE DURANTE LOS ÚLTIMOS AÑOS HAN TRATADO DE APORTAR DESDE LONDRES, SU CIUDAD NATAL, UNA NUEVA VÍA DE EXPERIMENTACIÓN VISUAL PENSANDO EL DISEÑO COMO UNA GRAN PROYECCIÓN (HERBALISER, CORNERSHOP, ROYKSOOP, DIESEL, FIESTAS PREMIERE PARA MATRIX, X-MEN, LOS ÁNGELES DE CHARLIE...) PARA ESTA ENTREVISTA CONTACTAMOS CON LOS DIRECTORES ARTÍSTICOS DE AMBOS GRUPOS, MATT CLARK DE (UVA) Y CHRIS ALLEN (TLS) PARA ELABORAR UN BREVE PERO DENSO RECORRIDO POR EL ESQUELETO DE UN SOPORTE ARTÍSTICO QUE EMPIEZA A RECLAMAR SU MERECEDA AUTONOMÍA.

# Visual Art

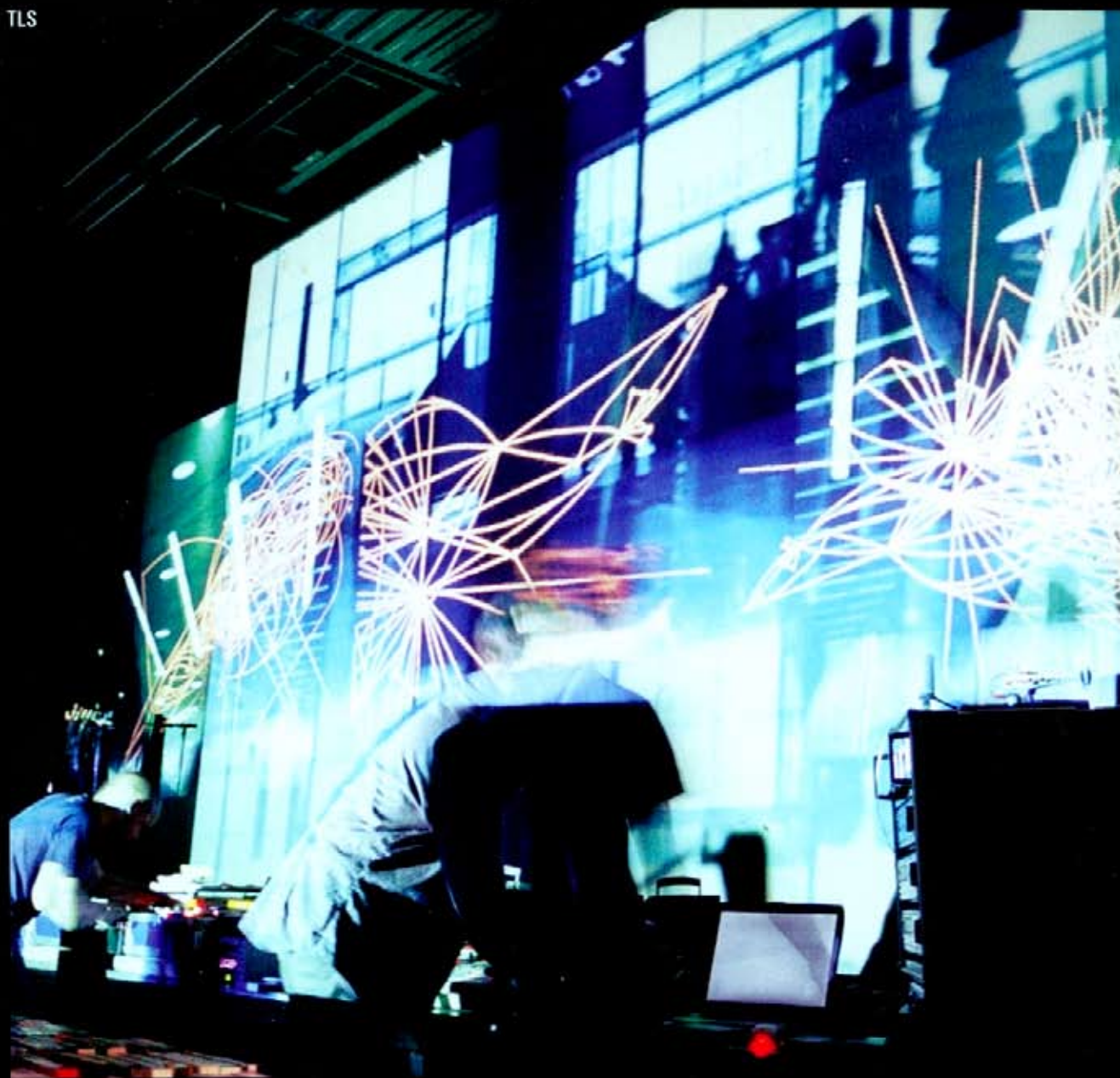
ENTREVISTA DAVID PAREJA



**¿Cuál es la fuerza individual de la imagen cuando se aplica a la música?**

**UVA:** Sólo tienes que ver un video de pop o una película convencional para experimentar la fuerza que tiene la imagen cuando la aplicas a la música o viceversa. Las imágenes pueden ser muy potentes en sí mismas y al mismo tiempo arrastrar tras de sí una gran emotividad, pueden contarte una historia o simplemente ser abstractas y bellas. Para nosotros lo realmente excitante de producir imágenes para la música es el proceso de descubrimiento. Nosotros usamos nuestro propio software para producir gráficos a tiempo real que ofrecen unos resultados únicos. **TLS:** Creo que la imagen y el sonido son medios igualmente poderosos, pero el sonido permite al que lo escucha más espacio para la interpretación. Lo bueno de trabajar con experimentos visuales reside en el descubrimiento de accidentes felices, en el proceso de ilustrar lo inilustrable, en las conexiones semióticas, en el lenguaje de nuestra saturada cultura audiovisual. En este sentido nosotros no buscamos impactar, sino intentar conseguir la verdad y el conocimiento. Es para intentar conseguir esto para lo que trabajamos. **¿Cuáles son las fuentes de la imaginaria de vuestros trabajos?** **UVA:** Diferentes Vj's pueden ofrecerte diferentes respuestas. Algunos sólo trabajan con el material que ellos mismos crean, mientras que otros son felices sampleando material de películas,

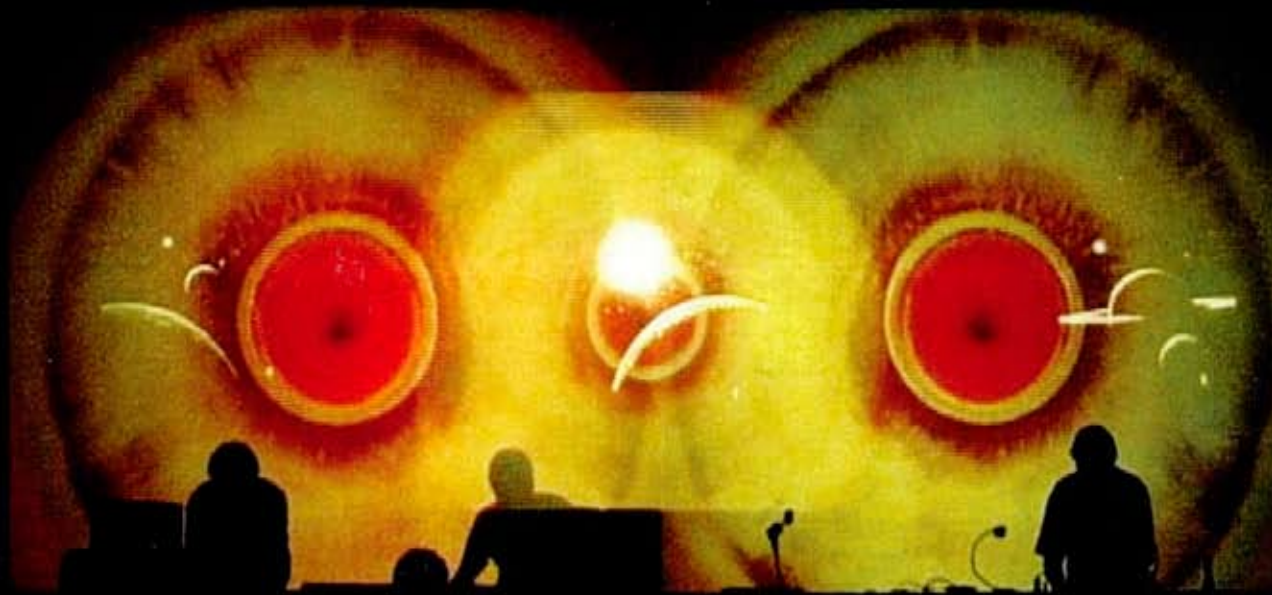
televisión y archivos antiguos. **TLS:** Las imágenes de nuestra performance en directo se obtienen de todos sitios, son material original sacado de nuestros viajes por el mundo. La performance APB, empieza en Londres y viaja a través de Inglaterra hasta la base aérea del monte Menwith en Norfolk. Entonces sigue en el aeropuerto de San Francisco, donde nos encontramos con Robert Alan Weiser, que devuelve la historia a Nueva York en la película The City of Hollow Mountains. De aquí viajamos a través de EE.UU. hasta Las Vegas, donde somos abducidos por aliens y aparecemos en Tokyo... Entonces visitamos Hong Kong para terminar en el mundo de las noticias televisivas con un debate sobre la situación mundial actual en un mundo de extorsión. Se trata de una lectura sacada de una gran cantidad de material que hemos recopilado a lo largo de muchos años de viaje y de producción de visuales para night clubs y espectáculos de luces para distintos grupos. **¿Cuáles son las tendencias en el visual art?** **UVA:** La tendencia principal es la de alejarse de las técnicas analógicas (reproductores y mezcladores de video) usando software y ordenadores. La naturaleza de performance que puede producir un VJ le tiene atado a la tecnología necesaria para lograr producirlo, de manera que las nuevas investigaciones de software son necesarias para crear nuevas especies de performance más



auténticas. **TLS:** Las tendencias (en artes visuales) son muchas, para representar lo real o lo irreal. Lo imaginable o lo inimaginable. Establecer un pacto con el lenguaje codificado de las referencias para abrir posibilidades infinitas de lecturas. **¿Cuáles son las reacciones que buscáis para el público?** **TLS:** Esto depende del contexto del trabajo pero generalmente nosotros intentamos entretener a la gente pero al mismo tiempo intentamos hacerlos pensar. Cuando nosotros trabajamos para un cliente, lo hacemos para aumentar la experiencia del público. En el caso de nuestros propios proyectos y performance audiovisuales, intentamos cambiar las nociones y las ideas preconcebidas de los medios convencionales presentando plataformas cruzadas de performance y proyecciones, que desarrollan nuevas formas de narrar y contar. **¿Qué influencia ha tenido 3D sobre el trabajo**

**que realizasteis para la gira mundial de Massive Attack?** **UVA:** 3D nos dio un punto de partida, el quería que el espectáculo fuese sobre la información, los números y las estadísticas. Nosotros, por nuestra parte, empleamos más de tres meses desarrollando las ideas que acordamos para el tratamiento completo del espectáculo. **¿Qué tecnología es íntimamente necesaria para desarrollar vuestros procesos creativos?** **UVA:** Nosotros usamos una combinación de piezas estándar como Photoshop, Premiere y Quark, y softwares personalizados que creamos en C++. Siempre utilizamos cámaras digitales y video cameras. Para nuestras performance en vivo utilizamos portátiles mezcladores de Apple/PC y controladores midi. **TLS:** Nosotros empleamos tecnología muy variada en nuestro trabajo y nos gusta hacer uso tanto de lo nuevo como de lo viejo. El desarrollo de las cámaras

TLS



TLS



TLS



sido siempre muy coherentes, pero podría citar a otras también. He ampliado mi estudio con un director de vídeo llamado Johnny Hardstaff, que es uno de los artistas con más talento de los últimos años: sus anuncios son sublimes. En el mundo de la publicidad, la animación de Shynola, Chris Cunningham y Jonathan Glazer han sido una gran influencia. Mayormente provienen de mis experiencias personales, la gente con la que trabajo y que conozco, los sitios que visito y la ciudad que amo, en la que nací y la que me sigue inspirando. Londres. **¿Cómo os planteáis el proceso creativo de los visuales para que no le resten importancia a la música?** UVA: Deberíamos recordar siempre que la gente va a los conciertos a escuchar música -si eliminas la música, no hay evento, pero si eliminas los visuales, la fiesta continúa-. De manera que los VJs tienen que esforzarse por hacer nuevos y mejores shows

continuamente. **TLS:** Nosotros intentamos ofrecer algo más que un complemento a la música y nuestro trabajo ha progresado lejos de este cometido, pero en ciertos espacios esto es lo que los visuales ofrecen... mi interés reside en nuestros propios performances audiovisuales para extenderlos a las esferas del cine y del video más allá de la pantalla. En un lugar donde nosotros tenemos la libertad de jugar con ambos medios y crear trabajos que tienen un propósito y un significado tras ellos. No me considero un VJ. Nunca me ha gustado el término VJ porque no expresa el extenso rango de una forma artística en la que somos pioneros. Nosotros trabajamos en muchos niveles, coordinando el sonido, las luces y el espacio para conformar una nueva experiencia. Nosotros somos arquitectos de lo audiovisual. Nosotros somos The Light Surgeons.