



Reed+ RADER

*Colores, muchos colores,
gatos, niñas y filmes*

Texto **MARÍA MUÑOZ**

Reed + Rader ya estaban a la vanguardia del movimiento artístico digital mucho antes de que explotara la cultura de Tumblr. Reed + Rader es el equipo creativo formado por Pamela Reed y Matthew Rader. Originarios respectivamente de pueblos agrícolas y mineros de Estados Unidos, se conocieron por Internet, pero pronto se dieron cuenta de que asistían a la misma escuela de arte, así que se encontraron en la vida real y se convirtieron en mejores amigos. Después se mudaron a Nueva York donde todavía viven con sus dos hijas y sus gatos.

Dirigen películas, crean GIFs y experiencias de realidad virtual ambientadas en entornos animados digitales imaginarios. Sus superpigmentados poderes se combinaron y contribuyeron notablemente a establecer el GIF como medio fotográfico a nivel comercial y editorial a principios de la década de 2000. Su trabajo es divertido, colorido, salvaje y nos permite escapar a mundos mágicos en los que Miley Cyrus monta en un gato volador o los dinosaurios bailan. El resto lo puedes encontrar en esta entrevista.

NEO2 Para comenzar, ¿tenéis antecedentes artísticos en la familia?

R+R. No venimos de familia de artistas y tampoco tuvimos formación artística en el instituto. De hecho nuestras familias están bastante confundidas con lo que hacemos.

NEO2 ¿Cuánto tiempo lleváis trabajando como Reed + Rader?

R+R. Casi 20 años, desde 2003.

NEO2 Pues eso es media vida, he estado revisando por ahí y al principio se os etiquetaba como fotógrafos. Después como diseñadores. Lo que está claro es hay necesidad de etiquetar y catalogar todo y a todes (al menos en occidente). ¿Cómo os autoetiquetáis?

R+R. Las etiquetas son difíciles, porque además estamos muy involucrados en todo el proceso y nos encanta probarlo todo. La verdad es que nunca sabemos cómo llamarnos. Nos consideramos “directores” ahora que trabajamos sobre todo con vídeo. Pero también hacemos la mayor parte del montaje y los efectos visuales, así que es mucho más que “dirigir”.

NEO2 Pues sí, filmar, editar y efectos es más de la mitad del equipo de una peli. Antes de pasar a lo digital erais muy analógicas, ¿cuál fue el punto de inflexión?

R+R. Pues la verdad es que nos encantaba fotografiar con Polaroid y carretes físicos. Rodábamos la película y luego hacíamos collages con trozos de papel, todo era muy analógico y matérico. Entre 2007 y 2008 nos dimos cuenta de que Internet —que nos encantaba para nuestra vida personal, formamos parte de la cultura de Internet—, podía ser un lugar increíble para nuestro trabajo, así que empezamos a explorarlo con GIFs, vídeos y trabajos más interactivos. Hasta ese momento, nuestro mundo se centraba en

revistas de moda impresas así que, como éramos jóvenes y ambiciosos, nos propusimos ayudar a actualizar las plataformas de publicación de las revistas de moda y su contenido.

NEO2 ¿Y la pasión por los GIFs?

R+R. Pues como crecimos con Internet de principios de los 1990, esa peculiar cultura de los GIFs animados formaba parte de ella. Para nosotros hay un elemento nostálgico. Y desde el punto de vista técnico, a finales de los 2000 era mucho más fácil hacer un GIF que un vídeo, en parte debido al tamaño de los archivos y a los smartphones básicos.

NEO2 Si la cosa ha cambiado mucho en 20 años. Hablando de moda, ahora colaboráis con muchas marcas, pero ¿cuál y cómo fue el primer encargo?

R+R. Las revistas y los primeros e-commerce fueron nuestra puerta de entrada: V Magazine, W Magazine y tiendas online como SSENSE y Farfetch entendieron lo que estaba pasando con Internet y encajaban perfectamente con nuestros GIFs y vídeos. Curiosamente, al principio trabajamos con Victoria's Secret para crear GIFs de sus ángeles, fue divertido, pero ahora que miramos atrás la verdad es que era un poco surrealista (risas).

NEO2 ¿Cuál es el proceso de creación cuando se trabaja con marcas?

R+R. Tenemos la suerte de tener un estilo suficientemente definido, así que cuando una marca o similar se acerca a nosotros para un proyecto, ya encaja en el universo estético de Reed + Rader. Normalmente ese es el punto de partida. A veces nos dan pocos parámetros y mucha libertad creativa. Otras veces es más una colaboración, especialmente cuando tienen sus propias agencias creativas.



Miley Cyrus



NEO2 Pero, ¿cómo empieza?

R+R. Pamela y Matthew, cafeína y una pizarra gigantesca en blanco. Este es el primer paso.

NEO2 ¿Cómo es el método de trabajo (si lo hay) entre los 2?, ¿hay roles, os complementáis?

R+R. Lo hacemos todo juntos, pero tenemos papeles diferentes. Pamela es la directora creativa, la productora, y trabaja mucho con el equipo de estilismo y decorados. Mientras que Matthew es el director técnico, se encarga del montaje y los efectos visuales y dirige a ese equipo.

NEO2 O sea, Pamela es más creativa y Matthew más técnico. Después, ¿cuánto tiempo suelen tardar los proyectos en completarse?

R+R. Por lo general, un mes, pero a veces son dos semanas o hasta seis meses. Depende del proyecto y de la cantidad de trabajo que hagamos nosotros mismos. En el caso de un vídeo musical, de principio a fin, suele ser un mes y nos encargamos de la mayor parte de los efectos visuales.

NEO2 ¡Interesante! Además sois pareja y tenéis hijas, ¿cómo eso afecta a la dinámica de trabajo?

R+R. Nuestras hijas son pequeñas, así que a veces es duro, por no decir otra cosa (risas). Cuando no van al cole/guardería porque están enfermas introduce estrés a un proyecto. Afortunadamente somos dos para afrontar "sorpresas". Durante la COVID todo fue casi imposible por trabajar en casa, y renunciar a los viajes hasta que sentimos que era seguro para nuestra familia. Es que nos encanta llevar a las niñas al set, porque ellas mismas son pequeñas creativas. Es una lucha constante, pero como artistas en activo, es fantástico que tengamos flexibilidad con los horarios y no estemos atados a un trabajo de 9 a 5.

A medida que han ido creciendo hemos comenzado a hacer pequeños proyectos con ellas que han sido divertidos, y se han convertido en parte de nuestro trabajo, tanto como público como creativamente. Sin embargo, ellas no parecen estar muy impresionadas con los resultados, porque están acostumbradas a la tecnología moderna y a ver cualquier programa de televisión con sólo pulsar un botón.

NEO2 ¿Alguna obra especial que recordéis con cariño?

R+R. Pues Miley Cyrus montada sobre la versión CGI de su gato Shanti atravesando un arcoíris y Diplo y Charli XCX montando delfines en el espacio exterior fueron bastante memorables.

NEO2 ¿Cómo surgió la colaboración con Miley y cómo fue trabajar con ella?

R+R. MTV se puso en contacto con nosotros para las promos y los anuncios del programa anual de los MTV Video Music Awards de ese año presentado por Miley. Todo fue muy rápido y fluido. Elaboramos algunos conceptos y dos semanas después estábamos rodando en Los Ángeles. La MTV ejerció mucho control creativo pero Miley se mostró increíble y emocionada de participar. Nuestra estética y nuestras locuras se sincronizaron para hacer una gran campaña. Por eso sigue siendo uno de nuestros proyectos favoritos.

Spooky Suburbs



NEO2 Con respecto al mundo digital y la moda, sois una especie de visionarios. Hace tiempo dijisteis que la moda y lo digital se fusionarán en forma de ropa digital. ¿Podéis hablar un poco de estos conceptos: simulación, moda en 3D y ropa digital?

R+R. En el caso de la moda, nuestra visión no es tanto la de probar antes de comprar como la de basarse en el metaverso. Imagina un NFT de estos zapatos nuevos y geniales que lleva un avatar digital de ti misma en el metaverso. Por desgracia, el metaverso actual, como la mayor parte de Internet, ha sido secuestrado por algunas mega corporaciones anodinas que han ido estrangulando la alegría y el arte de las cosas con sus distópicos jardines cerrados y amurallados.

Flowers





Diplo y Charli XCX

NEO2 Metaverso, ahora sí que no entendí nada (risas). Yo tengo una relación de amor/odio con la tecnología. No me gusta lo que provoca: frustración, alienación y sobre todo manipulación en muchos sentidos. Pero la tecnología tiene un gran papel en vuestro trabajo. ¿Cómo afrontáis los nuevos desarrollos tecnológicos: IA, RA, RV?

R+R. Desde los GIFs hasta la RA/RV, la tecnología siempre ha desempeñado un papel importante para nosotros. Hoy en día, los motores de juegos en tiempo real, como el Unreal Engine, son gran parte tecnológica de nuestro trabajo. Es un momento muy emocionante en la historia de los gráficos por ordenador, ya que prácticamente todo puede simularse de forma fotorrealista, casi en tiempo real. La IA ha abierto la caja de Pandora en lo que respecta a las imágenes visuales. Será interesante ver que ocurrirá cuando los modelos de aprendizaje automático adquieran mayor fidelidad. Los muchos generadores de imágenes digitales que se han hecho públicos recientemente son interesantes, pero es la tecnología de los teléfonos que utilizamos cada día la que ha cambiado el mundo.

NEO2 ¡Desde luego! Por cierto, vuestro trabajo gira en torno a mundos fantásticos. Si pudierais crear una realidad virtual perfecta para vivir teniendo en cuenta a vuestras niñas, una idea de futuro para ellas, ¿cómo sería?

R+R. Siempre nos ha gustado lo imposible: crear mundos más felices, llenos de energía positiva, colores y escenarios increíbles. Hacer nuestro trabajo nos permite desaparecer del deprimente mundo que nos rodea para crear mundos de fantasía que sólo existen en nuestra imaginación, dónde todo es posible.

NEO2 Sobre los "mundos virtuales", ¿qué pensáis de las redes sociales?

R+R. Las redes sociales son muy importantes hoy en día, no sólo para las marcas, sino también para los artistas y creativos. Cada vez que empezamos un trabajo, pensamos en una estrategia completa de RRSS para los vídeos, con el fin de darles el mayor impacto posible. Se ha convertido en una parte esencial de cada proyecto y lo es desde hace años. Pero es difícil encontrar tiempo para hacerlo todo. Parece que las redes son un trabajo a tiempo completo y no podemos asumirlo cuando ya estamos haciendo malabares con un trabajo y una familia a tiempo completo. Probablemente tendríamos más éxito si les dedicáramos más tiempo, pero es difícil cuando las responsabilidades empiezan a acumularse, y el tiempo y la energía desaparecen. ¿Parecemos viejos? Sí (risas).

NEO2 ¿Qué os inspira?

PAM. Debo confesar que estoy obsesionada con la ropa de niños. Si no estuviese en Reed + Rader, me encantaría crear una línea de moda infantil o ser estilista de niños. Matthew te puede decir que los armarios de nuestras niñas están fuera de control. Adoro ver las nuevas colecciones, y hacer brainstorming con ellas para ver qué ropa se adapta a sus personalidades. Y es que cada una tiene su propio estilo, pero el amor por el color es una extensión del trabajo de mamá y papá, ¡y me hace muy feliz! Me encantan todas esas marcas con estampados gráficos y coloridos que parecen estar dirigidas por niños grandes.

MAT. A mí me inspira la lucha profesional, Dragones y Mazmorras y Drum & Bass.

NEO2 Aunque con libertad creativa, normalmente hacéis trabajos por encargo. ¿Habéis participado en el mercado del arte (galerías, ferias de arte, etc.)?

R+R. Nos encanta trabajar en galerías, algunas de nuestras experiencias más divertidas han sido hacer trabajos para exposiciones individuales o colectivas. Aunque sí, la mayor parte de nuestro trabajo es por encargo. Desde que comenzamos hemos tenido que pagar los préstamos estudiantiles, así que hemos tenido que hacer trabajos comerciales para ganarnos la vida. Por suerte, en la mayoría de ellos hemos tenido control creativo, así que los sentimos como trabajos personales. Nos encantaría poder trabajar más en galerías y exposiciones.

NEO2 Pues ahora es un buen momento, los GIFs, los memes, los videojuegos, Internet. Vuestro trabajo es carne de NFT. ¿Habéis pensado en vender NFTs?

R+R. Hemos realizado algunos proyectos de NFT y hemos vendido algunos, pero no nos hemos centrado en ellos. Parecen una vía estupenda para que los artistas digitales reciban apoyo directo por su trabajo sin tener que pasar por las rutas comerciales de las bellas artes tradicionales.

NEO2 Y para acabar, ¿proyectos y encargos futuros?

R+R. Sinceramente, estamos muy contentos de volver a rodar en plató, porque los últimos dos años han sido muy raros. Veréis nuevos proyectos de moda y vídeos musicales con mundos y personajes digitales muy divertidos.



Miley Cyrus



Dubstep Dinosaurs 3D