

LIVE CINEMA. LAS COSAS OCURREN Y TIENEN UN COMIENZO.

Things Happen

Gupo compuesto por Iván Gómez- España e Itziar Arriaga que trabaja en torno a nuevas estructuras visuales de actuación en tiempo real. www.thingshappen.es

Si hablamos de Live Cinema, lo primero que nos viene a la cabeza es que se trata de algo realmente nuevo para la mayoría, no porque no se haya estado utilizando el montaje de video en directo, o porque no se hayan planteado formatos de espectáculo audiovisual muy cercanos a lo que hoy conocemos por live cinema, sino porque poco a poco empieza a cobrar entidad como medio autónomo. Y empieza a cobrar entidad porque cada vez son más nítidos los canales de difusión de este medio híbrido heredero de prácticamente todas las disciplinas que engloban el registro de las prácticas artísticas contemporáneas. Pero lo más importante y derivado de lo anterior: comienza a establecerse un público para esta práctica; como asistente y como creador. Un público que proviniendo de diferentes ámbitos y con una cultura visual y una manera de entender la comunicación adaptadas a formatos como Internet, los videojuegos o el cine, halla en el live cinema una forma capaz de representar sus intereses creativos.

Para nosotros, la entrada en el terreno de los visuales en tiempo real fue debido al interés que nos produjo un medio que por novedoso resultaba altamente sensible a cambios, pudiendo modelarse según necesidades específicas permitiendo el despliegue de nuevas formas de representar y ofreciendo así fuertes capacidades narrativas. Admitía la integración tanto teórica como práctica de diversas disciplinas en las que siempre habíamos estado interesados tales como el arte plástico, el diseño, la arquitectura, la música o también la magia, ya que la creación de ilusión y los nuevos recursos expresivos que hay que emplear para conseguirla formaba parte del atractivo. Nos sedujo el potencial que ofrecen las nuevas tecnologías y la combinación entre el poder comunicativo de la imagen con la capacidad de crear espectáculo que tiene la puesta en escena de los visuales en directo.

En nuestro trabajo, la narratividad y el contenido son el motor fundamental que genera toda la pieza y que nos marca el patrón para construir los elementos visuales que vamos a proyectar, generando un discurso visual coherente. Desde un principio, no nos interesó demasiado la mezcla fortuita de imágenes y la aplicación únicamente técnica del material si no es para adecuarlo al propósito de un guión. Así, nos referimos a una narratividad aplicada a este campo, intentando contar una historia con las condiciones intrínsecas de este medio mientras vamos buscando las bases de su propio lenguaje; al igual que un fotógrafo se adapta al formato bidimensional y estático aunque hable sobre algo que implique movimiento y tiempo.

Cuando intentamos explicar como funciona nuestro trabajo, cosa que por cierto es bastante difícil ya que nosotros mismos intentamos entenderlo cada día y siempre va sufriendo modificaciones, decimos que se trata de un relato que traducimos en imágenes a través de una sucesión de escenas que permiten ser modificadas al instante en función de las necesidades narrativas.

Para establecer un símil, podríamos decir que se trata de de un fotograma de cine en el que te puedes detener y modificar su composición según la expresión que quieras adoptar en cada momento. Podrías eliminar algún objeto que forma el decorado y quedarte con uno en concreto si quieres remarcarlo, podríamos acercarnos al personaje

y jugar con él, eliminar todo de la escena y quedarnos con algo que pasó desapercibido, o bien hacer volar todo lo que aparece de forma desorbitada generando un desconcierto total.

Lo primero que hacemos es marcar un guión y realizar una labor previa de diseño del material visual con el que vamos a trabajar y probarlo con las herramientas que utilizamos para ver como funciona. Una vez contrastado el material con su ajuste en la escena, su relación con los otros elementos y sus procesos con los dispositivos que lo controlan, quizá haya que realizar cambios tanto en el material como en las herramientas para obtener una mejor adecuación en la composición.

En nuestras sesiones, a pesar de trabajar sobre una estructura con la que intentamos ordenar los elementos narrativamente, contamos ahora mismo con un factor aleatorio que puede generar de vez en cuando un caos que nos obliga a reconducir toda la secuencia; es decir, a veces nuestro trabajo, se parece al de un músico que más que tocar notas, se afana en reducir el desbarajuste de sonido ambiente en estructuras que tengan sentido para el espectador. Con esta función reductora vamos recolocando los elementos para que vayan definiendo la historia.

Los elementos visuales que utilizamos, siempre flotan en un espacio que se reconfigura continuamente en función de la escena y nunca marcando el límite rectangular de una pantalla, así se trata de personajes, decorados, etc. que se extienden libremente en un espacio pudiendo hacerlo a través de la pared, techo o suelo.

No generamos la sesión haciéndola coincidir con el ritmo de la música que normalmente acompaña los visuales, ni siquiera tenemos en mente que tenga que haber música en toda la sesión. Nuestra idea es crear un diálogo con el sonido, y que el contenido sonoro se genere a partir del guión y el material visual.

En directo los dos manejamos el mismo instrumento cada uno en su función pero coordinados, estableciendo continuamente relación entre las acciones de uno y otro.

En general intentamos no enredarnos con la complejidad que ofrece el ya de por sí complejo mundo de la programación y herramientas digitales de procesamiento de imagen. De tal manera que ciñéndonos al contenido visual, podemos encontrar a menudo soluciones sencillas que atajan directamente nuestro objetivo.

Por todo esto, nos da la sensación de transitar en un terreno que todavía no ha generado soluciones cerradas permitiendo un grado de imaginación, libertad y creatividad apasionantes. Esto nos da la oportunidad de investigar mientras trabajamos intentando entender qué posibilidades ofrece este campo y qué significa el tiempo real a la hora de relatar una historia. Para nosotros es una incógnita que vamos despejando según avanzamos en el desarrollo de cada proyecto.

En el contexto de la gente que se dedica al live cinema, aparecen continuamente referencias a figuras de los inicios del cine y no es de extrañar ya que en ciertos aspectos da la sensación de encontrarse en el comienzo de algo nuevo, y el juego experimental que le sucede a todo esto es inevitable. Méliès, Griffith, los cineastas rusos, Abel Gance, etc. son pioneros que expresaron la técnica y el lenguaje cinematográfico a través de un largo proceso de experimentos. Ahora vemos como cada vez parece haber mayor interés en la edición de video en directo a la que se suma una utilización del espacio, una integración del espectador de forma interactiva por medio de sensores, múltiples pantallas y un sinfín de experiencias que demuestran ganas de trajinar en este panorama.

Quizá somos muy optimistas a la hora de pensar en todo esto como un nuevo medio, pero en ningún caso deja de ser un motor de creatividad e inquietud y de búsqueda de una forma de relatar adaptada a sistemas actuales de comunicación; a nuevos canales de difusión.

Desde luego, por lo que hemos venido contando, hablamos de un vasto terreno por explorar, caracterizado por una potente capacidad creativa derivada de su condición de libertad, es por ello que la continuidad de esta forma de representación está por un lado en manos de quienes se empeñen en desarrollar algo que comience a tener una entidad suficiente como para interesar a un público. Pero no podemos dejar de lado la necesidad de crear el canal necesario para su difusión, un mercado correspondiente adaptado a los nuevos cauces comunicativos.

Aunque de manera personal, abogamos por un formato que aparte de distribuirse por medios como Internet llegando a usuarios de forma individual, tenga la oportunidad de reunir a personas en un mismo espacio produciendo el fenómeno de sinergia que se genera cuando la gente participa físicamente de un evento; en contacto unos con otros.