

INTRODUCCIÓN :

LIVE CINEMA- Creación audiovisual en tiempo real

Por Mia Makela

Este número especial de a mínima está dedicado al Live Cinema, un término acuñado recientemente para referirse a la creación audiovisual en tiempo real. Por muy nuevo que parezca el término, la creación audiovisual tiene de hecho tras de sí una larga trayectoria. Incluso antes de la invención del Cinématographe, el showman Magic Lantern desarrolló efectos especiales ópticos, en tiempo real y muy vanguardistas para Phantasmagoria; y la Música de Color exploró las conexiones sinestésicas entre el sonido y los colores.

En la actualidad, los artistas de Live Cinema continúan esa tradición de experimentación audiovisual, sólo que ayudados ahora por las tecnologías digitales. El montaje en tiempo real, el dibujo, la pintura, la mezcla y remezcla, el procesado y la generación de imágenes son ejemplos de prácticas contemporáneas. Existen muchos enfoques distintos para esta forma de arte multidisciplinar, lo cual dificulta su definición y categorización. No obstante, la raison d'être del Live Cinema ha permanecido idéntica a lo largo de todo el siglo pasado: ofrecer experiencias alternativas para la narración cinematográfica y su establecimiento tradicionales, y hacerlo en tiempo real y para una audiencia en diversos contextos – desde almacenes subterráneos hasta museos de arte contemporáneo, o bien a través de Internet.

Recientemente, un número creciente de artistas y teóricos ha empezado a interesarse por las prácticas cinematográficas en tiempo real, escribiendo artículos y tesis acerca de diversos conceptos: proyecciones, precursores, interfaces pictóricas, remezcla en tiempo real, programación generativa y trayectorias del Live Cinema. Este número de a mínima es una colección de reflexiones contemporáneas en torno a este género. La pregunta “¿Qué es el Live Cinema?” ha sido respondida varias veces a fin de trazar una definición general del término, puesto que hasta ahora éste ha permanecido como algo bastante abstracto. El término Live Cinema todavía suena artificial a muchos oídos, pareciendo más natural sustituirlo por “live video” o por algo más actualizado según los medios empleados. Sin embargo, muchos creadores generan sus imágenes mediante software y no utilizan el vídeo para nada, con lo cual sus prácticas están más cerca del “live painting” que del vídeo o del cine. Hasta que alguien no invente un término más coherente, Live Cinema probablemente conservará su posición como común denominador para una amplia gama de prácticas en tiempo real.

Este número se centra en aspectos específicos del Live Cinema, como las proyecciones y el espacio. Por eso se incluye la mediarquitectura, pues el trabajo con la arquitectura y construcciones in situ constituye uno de los mayores intereses para los profesionales actuales del Live Cinema. Klaus Obermeier, uno de los artistas presentados, colabora con salas de danza, utilizando los cuerpos de los bailarines como blancos móviles para sus proyecciones, lo cual termina por transformar visualmente la realidad física de los cuerpos. Los Web Jockeys emplean Internet como espacio para crear performances audiovisuales en tiempo real y para compartir con el público la experiencia de navegar online. Otra cuestión importante es el desarrollo de software: la mentalidad del DIY y el desarrollo colectivo de herramientas son aspectos esenciales de la escena del Live Cinema. Esto es especialmente relevante porque las herramientas digitales que nos permiten manipular, procesar y generar imágenes en tiempo real, existen sólo desde hace un par de años, y con el aumento de la capacidad de procesado de los ordenadores, el espectro de posibilidades se amplía todavía más. Por eso, no es ninguna sorpresa que ya existan alrededor de unos 100 softwares para la manipulación visual en tiempo real y que su número vaya en aumento.

El Live Cinema es considerado a menudo como otra rama del VJng (Video Jockeying). Sin embargo, aunque los VJs y los profesionales del Live Cinema comparten los mismos softwares y similares métodos de trabajo, sus contextos son diferentes, puesto que los VJs están relacionados sobretodo con la cultura de club y los DJs. Muchos creadores de Live Cinema sienten la necesidad de desvincularse completamente de la escena VJ para poder establecer sus propios objetivos artísticos, los cuales raramente encontrarían una audiencia receptiva en un entorno de club. De hecho, los eventos audiovisuales y los festivales como el Sonic Acts o el Mapping son los principales puntos de encuentro para los creadores y para el público. Muchos artistas de Live Cinema trabajan en estrecha colaboración con músicos y forman grupos audiovisuales (Rechenzentrum, Telcosystems, Pink Twins, etc), demostrándose así que su enfoque ha ido mucho más allá de la mera creación de salvapantallas visuales para acompañar al DJ. En resumen, la fuerza conductora del Live Cinema como movimiento quizá resida en la cantidad inagotable de descubrimientos dentro del misterioso lenguaje de los audiovisuales, el cual, desde el principio y contra todo pronóstico, ha mantenido a tantos creadores fascinados por esta forma de arte.