Creación
Play

Víctor M. Barbera

Dirección y Cámara – Víctor M. Barbera, Coreografía e Interpretación – Inés Vieites y Stephanie Van Laethem, Montaje – Alma Llerena, Castañuelas – Inés Hellín, Edición de Sonido – Isaac Herrera, Ayudante de Cámara – Víctor Molina.

Dado que mi formación fue en las técnicas cinematográficas, cuando descubrí el mundo de la videodanza me pareció un lugar en el que se podría experimentar con la imagen en movimiento desde diferentes puntos de vista. En realidad, creo que es extraordinario las diferentes maneras en las que se puede combinar el lenguaje audiovisual y la danza para crear nuevas obras artísticas.

Antes de esta obra, ya me había planteado cómo en una pieza de videodanza se podía desfragmentar el espacio y el tiempo, pero tras revisar los trabajos que se estaban realizando en ese momento, me di cuenta de que muchos de ellos simplemente se centraban en la calidad de la danza, y no le ponían tanta importancia a la parte audiovisual. Además, cuando veía piezas que empleaban técnicas de postproducción, tenía la sensación de que en realidad debería haber un juego entre las disciplinas, en vez de simplemente acelerar la imagen, multiplicar bailarines o distorsionar diferentes partes del cuerpo en un afán efectista.

La idea de Play surgió a raíz de pensar cómo podrían el lenguaje audiovisual y la danza interactuar de una manera colaborativa. En este trabajo tuve, la suerte de colaborar con las Coreógrafas que también fueron las Intérpretes, Inés Vieites y Stephanie Van Laethem. Ambas no dudaron en embarcarse en este viaje, que al principio no tenía un rumbo bien definido, y su trabajo fue esencial, sin el que Play no sería lo que es.



Principalmente Play se basa en el juego que se crea entre la cámara y el bailarín a través del movimiento, ya sea del cuerpo o del propio dispositivo de grabación. Para ello, pensamos que el juego se debía conseguir teniendo en cuenta que las intérpretes iban a ser las responsables de dirigir la mirada del espectador, moviendo y adaptando los diferentes tipos de planos, según su coreografía. Es decir, ellas mismas con su movimiento desplazaban la cámara y cambiaban la imagen que se puede apreciar en la pieza.

Rambién tuve claro desde el principio que no quería que la pieza se convirtiera en un plano secuencia y por lo tanto debía tener diferentes escenas, pero ¿cómo cambiar de escenas si son únicamente ellas las que dirigen la cámara? Decidimos entre los tres hacer un fundido a negro desde la cámara, siendo ellas las que al aproximarse de diferentes formas oscurecieran la imagen, para poder cortar entre medias, y al moverse hacia atrás, habrían cambiado de escena. Un poco similar al recurso que utilizó ya Hitchcock en la película La Soga.

La decisión sobre la localización fue un tanto complicada. Había decido rodar en La Coruña, pero no nos acababa de convencer ningún sitio. Estuvimos en varias playas, montes y pueblos, así como en espacios abandonados. Nada nos convencía. Finalmente llegamos al Sanatorio abandonado De Cesuras, propuesto por una de las coreógrafas, Ines Vieites, y nos encantó desde el principio; la ubicación nos permitía grabar escenas en un entorno natural, y estaba en una condición óptima para poder habitar ciertas zonas de ese espacio durante el rodaje. Además podíamos grabar en espacios diferentes pero todos relacionados entre sí para poder explorar las posibilidades de la relación entre la coreografía y la cámara.

En nuestra primera visita decidimos que grabaríamos seis escenas que serían la parte del juego y una última escena que íbamos a utilizar como principio y fin. Tras decidir en los diferentes espacios donde íbamos a realizar la grabación, Inés Vieites y Stephanie Van Laethem decidieron trabajar en una coreografía que luego se iba a adaptar al espacio de grabación. Durante ese proceso para mí fue importante que tuvieran total libertad de creación y la única pauta que acordamos, fue la que habíamos decidido con anterioridad: las bailarinas serían las que movieran la cámara con sus movimientos.









Este concepto también apoyaba la idea de que quería mantener el montaje al mínimo, y al contrario que suele ocurrir en la mayoría de los productos audiovisuales, la edición se produce al cambiar los tipos de planos, cuando las bailarinas desplazan la cámara con sus movimientos.
Fue importante para mí que la manera de grabación fuera también como un juego, para que fuera congruente con el planteamiento. De esta manera, no llevamos un plan estricto de rodaje con diferentes planos, sino que simplemente sabíamos el orden de grabación según las diferentes ubicaciones en la localización.

Al comenzar a grabar en cada espacio, las coreógrafas tenían un tiempo para adaptar la coreografía que habían trabajado para ese lugar, y una vez que estaban contentas con el resultado, empezábamos a ensayar con la cámara. Como se puede ver en la pieza final, las bailarinas mueven la cámara empujando con sus cuerpos los laterales del encuadre y en algunas ocasiones, parece que lo agarran para lanzarlo en una dirección determinada. No obstante, al no contar con un amplio presupuesto y por lo tanto no tener un estabilizador para la cámara, nos vimos obligados a trabajar con la cámara en mano.

La parte más difícil fue la sincronización del movimiento de la cámara para que cuadrara con los movimientos de las bailarinas, de tal manera que pareciera que ellas eran las que movían el encuadre. Además, trabajamos en todo momento sin música, algo que no suele ocurrir en la danza, guiándonos únicamente por el tempo de sus respiraciones.

La escena de los títulos de entrada y de salida, fue la misma. Decidimos que para que esto empezara, una de las bailarinas debía de comenzar el supuesto juego, y para ello, desde un plano completamente fijo, vemos como se acerca a la cámara y la impulsa en un giro a modo de barrido hacia la izquierda. Para mí, el movimiento hacia la izquierda es una manera de viajar hacia el subconsciente, un tipo de pensamiento donde es posible este juego entre la cámara y el intérprete.

En la primera escena que observamos cuando llegamos a este mundo donde el juego es posible, quisimos emplear encuadres que potenciaran la profundidad de la imagen, y ubicamos a las intérpretes en dos puntos de fuga diferentes. En la escena, ellas se pasan la cámara de una a otra, permitiendo que veamos tan solo a una de ellas cada vez que se desplaza la cámara. Los movimientos de la cámara son panorámicas laterales todo el tiempo.

Quisimos destacar un fuerte contraste entre la segunda escena y la anterior, y decidimos mantener la cámara en el interior, mientras ellas dos juntas juegan solas en el exterior. Hecho que solo podemos ver gracias a la abertura de una pared, que nos muestra a nuestras protagonistas. En esta escena, decidimos no mover la cámara, permitiendo observarlas a ellas tranquilamente mientras bailan.

En la tercera escena, manteniendo también la cámara fija, decidimos realizar una manipulación temporal. La justificación del manejo del tiempo también viene dada por sus movimientos. Inés Vieites, en un momento de la coreografía impulsa a Stephanie Van Laethem a trastocar su velocidad, permitiendo ver el halo de sus desplazamientos. Cuando termina, es Stephanie la que impulsa a Inés en una vigorosa aceleración, que ella devuelve como una ralentización de ambas.

Las bailarinas nos trasladan a un camino en la montaña en la cuarta escena, donde parte de su juego consiste en agarrar el borde inferior del encuadre para arrastrarlo hacia delante o empujan la totalidad de la imagen para impulsar la cámara hacia atrás, creando entonces movimientos de travelling hacia delante y hacia atrás.

Para la quinta escena, decidimos cambiar el tamaño del encuadre, y posicionamos la cámara de tal manera que pudiéramos ver a las bailarinas en un plano medio, la mayor parte del tiempo de su torso, mientras jugaban bailando. Aquí mantuvimos la dinámica del lenguaje continuando con el lanzamiento del objeto-imagen de una a otra, así como hacia arriba o hacia abajo.

Cambiando un poco el planteamiento dancístico, en la sexta escena decidimos que no iban a bailar, simplemente iban a desplazar la cámara con movimientos cotidianos, que consistían en empujar con sus brazos diferentes partes del encuadre. También nos resultó interesante que pudieran cambiar el encuadre girando la cámara, y por lo tanto manipulando además el espacio.

Decidimos terminar la pieza ubicando a las bailarinas enfrente de la fachada del Sanatorio De Cesures e incluir de alguna manera la mayor parte de los diferentes juegos que habíamos empleado hasta el momento. En esta escena hay momentos donde nos deleitamos con los movimientos de las intérpretes mientras danzan jugando en unas escaleras, o tranquilamente empujan o agarran los diferentes lados del encuadre para recolocar la cámara. Finalmente Inés Vieites, que al principio había puesto la imagen en movimiento en los títulos de entrada, viaja en línea recta hacia la cámara para una vez más impulsarla en un giro hacia la derecha que nos devuelve a la realidad de la que partimos.



