

LA VIDEODANZA COMO ARTE DE EDICIÓN DEL CUERPO

Blas PAYRI

Universitat Politècnica de València

blapay@upv.es

Recibido: 11/12/2019 | Aceptado: 24/03/2020

doi:10.30827/sobre.v6i0.11668

SCREENDANCE AS THE ART OF BODY EDITING

ABSTRACT: Screendance, a fusion of choreography with film language, uses photographic framing and editing to edit the body and its movement. We analyze the use of long shots in early recordings to show the full body and choreography. In classical editing, full shots and close-ups alternate to reveal parts of the action. *Micro-choreographies* are shot with close-ups of dancing hands or faces. Some screendance pieces pursue abstraction with shallow depth of field and extreme close-ups of parts of the body that perceptually evolve into textures or abstract lines. Shot duration and reading time, camera angle and shot size contribute to the recognition of human form or the perception of moving abstract masses.

KEYWORDS: screendance, dance film, choreography, editing, frame

RESUMEN: La videodanza, una fusión del lenguaje audiovisual con la coreografía, utiliza el encuadre fotográfico y el montaje para editar el cuerpo y su movimiento. Analizamos el plano general usado en los primeros registros para mostrar el cuerpo y la coreografía enteros. El montaje clásico alterna planos generales y de detalle para destacar partes de la acción. Las *micro-coreografías* hacen bailar a manos o rostros filmados en primer plano. Ciertas videodanzas buscan la abstracción con el desenfoque y los planos de detalle extremos sobre partes del cuerpo que pasan a ser percibidas como texturas y líneas abstractas. La brevedad y el tiempo de lectura del plano, el ángulo de cámara y el tamaño de plano influyen en el reconocimiento de la forma humana o en la percepción de masas abstractas en movimiento.

PALABRAS CLAVE: videodanza, film de danza, coreografía, montaje, plano

57

Introducción: de la mera captación al arte de la videodanza

Una videodanza o cinedanza (*screendance* en su acepción más común en inglés) es una obra audiovisual que utiliza el lenguaje cinematográfico y la danza o el cuerpo en movimiento. La definición y perímetro exacto de la videodanza está en perpetuo debate; además y sobre todo, la danza está actualmente presente en numerosas producciones audiovisuales, desde las obras de videodanza más o menos experimental con cientos de festivales activos (PAYRI, 2018), las publicidades basadas en la danza, los videoclips musicales, muchos *fashion films*, así como los números de danza en largometrajes musicales o con un argumento basado en la danza (Walon, 2016:48). Debemos añadir los tráileres y las grabaciones enteras de espectáculos de danza para su difusión en los medios audiovisuales. Por ejemplo, el director Spike Jonze realiza anuncios televisivos que entran perfectamente en la definición de la videodanza, como *Welcome Home* (2018) para Apple o *Kenzo World* (2016) para el perfume homónimo.

Si, como propone el título, consideramos la videodanza como un arte de edición de la danza, debemos considerar tres tipos de edición o fragmentación:

- Fragmentación del cuerpo, con planos cercanos y angulaciones variadas de la cámara.
- Fragmentación o variación del espacio circundante.
- Fragmentación del tiempo y del movimiento.

Por otro lado, podemos definir tres intenciones principales cuando se filma danza (PAYRI, 2016:10):

- La mera grabación de la coreografía en plano general fijo que capta todo el escenario o acción (no hay fragmentación).
- El montaje de restitución, donde la coreografía se graba linealmente, respetando la duración, generalmente con varias cámaras, y se monta utilizando diferentes tipos de planos (continuidad del espacio y el tiempo, puede haber fragmentación del cuerpo).
- La videodanza o cinedanza en el sentido estricto, que utiliza todos los recursos del lenguaje audiovisual, incluyendo la fragmentación del cuerpo, el tiempo y el espacio.



Figura 1: Ejemplos de las grabaciones de la danza serpentina, con un plano fijo de cuerpo entero, realizados por los estudios Edison (1894) (izda.), con Annabelle Whitford Moore, y por los estudios Lumière (1896) (dcha.). Fuente: Elaboración propia.

El primer cine buscó desde un principio captar la danza, que es el arte del movimiento por excelencia, ya que por su definición misma el cinematógrafo es un sistema para captar y reproducir el movimiento. Los estudios de Edison o de los hermanos Lumière, en la década de 1890, pero también realizadores como Alice Guy o Georges Méliès en la primera década del siglo XX crearon un repertorio basado en la danza (Walon, 2016:51-53). La danza serpentina en sus diferentes variantes fue un tema de predilección, ya que permitía captar mucho movimiento sin desplazamiento en el escenario (figura 1). Estas tomas o «vistas» (*vues*), según la terminología de los Lumière, responden a la definición de mera grabación de la coreografía, con un plano fijo del escenario y un plano general corto que permite captar el cuerpo entero, sin cortes en el tiempo: es la reproducción de una acción desde la «cuarta pared» del escenario.

A finales de los años 1920 vemos exploraciones con una fragmentación del cuerpo, por ejemplo, en obras basadas en manos, como *Hände* (Simon, Alemania, 1928) o *Dance of Her Hands - Tilly Losch* (Bel Geddes, EE. UU., 1930) (figuras 16 y 17), en los films de Germaine Dulac o con la danza de soldados tártaros y bolcheviques en *Octubre* (Eisenstein y Aleksandrov, URSS, 1928), donde el montaje frenético se centra en las piernas y botas en movimiento (Walon, 2016:63). En este momento podemos establecer el nacimiento de la cinedanza.

Los años 1930 conocen una gran producción de cine de entretenimiento musical, que incluye números de danza, y es importante destacar que se establecen dos aproximaciones contrapuestas en el film de danza. Por un lado, Busby Berkeley, como director, explora con ángulos de cámara y composiciones que abstraen y deconstruyen el cuerpo y que solamente pueden existir para el cine. En contraposición, y prácticamente en reacción, Fred Astaire, como bailarín y coreógrafo, impone que sus números de danza se filmen de manera frontal, con un plano general corto que abarca el cuerpo entero, y con una cámara que únicamente se dedique a seguir al bailarín y tenerlo encuadrado. El montaje consiste en escoger y encadenar las tomas donde mejor ha bailado, con el fin de poner en valor la técnica de Fred Astaire. Se trata, pues, de una oposición entre la realización de una coreografía creada por el trabajo de cámara en Berkeley y la cámara subordinada a la mera captación del movimiento escénico en Astaire (Walon, 2016:67-75).

En los años 40, destaca el cine experimental de Maya Deren y su fragmentación del espacio y el tiempo, con un efecto onírico y surrealista en , por ejemplo, *A Study in Choreography for the Camera* (EE. UU., 1945) o *Ritual in Transformed Time* (EE. UU., 1946).

Los años 60 conocen una efervescencia en la exploración en danza y performance, y esto se refleja en la videodanza, en particular, con *9 Variations on a Dance Theme* (EE. UU., 1966), de Hilary Harris, que es un estudio sistemático de fragmentación del cuerpo y edición del tiempo y movimiento (figuras 6 y 7). También se han hecho estudios sobre partes del rostro y de las manos (figuras 10 a 23). Estas exploraciones en videodanza se han continuado en diferentes décadas, y en este estudio vamos a reflejar el uso de la edición del cuerpo en algunas obras recientes o de décadas anteriores que destacan por utilizar la fragmentación del cuerpo como recurso principal.

Fragmentar el cuerpo en el tiempo: montaje clásico

En una escena filmada y montada de manera clásica, se suele empezar con un plano general que nos sitúa a los personajes en el entorno, y luego el montaje va utilizando planos más cerrados que nos acercan a los personajes y nos dan sus puntos de vista o sus reacciones. En particular, se suele utilizar el plano/contraplano en el que alternan los puntos de vista de un personaje y otro en una conversación, siguiendo los ejes de sus miradas.

59



Figura 2: Plano general frontal en *Dance for a Great Depression* (Congosto, 2012). Fuente: Elaboración propia.

En la obra *Dance for a Great Depression* (EE. UU., 2012), Álvaro Congosto utiliza precisamente los recursos del montaje clásico, presentando a los dos personajes en un plano general frontal (figura 2) en la sala histórica que sirvió de lugar de baile en la Gran Depresión (PAYRI y Arnal, 2018:45).



Figura 3: Planos medios frontales en *Dance for a Great Depression* (Congosto, 2012). Fuente: Elaboración propia.

Ese plano general alterna con planos medios que nos acercan más a la acción de la danza (figura 3), así como con planos cortos que nos acercan a las reacciones de los personajes (figura 4) y a sus puntos de vista (juego de plano/contraplano con el punto de vista del personaje masculino y el del femenino, que aparecen en escorzo). También tenemos planos de detalle (planos cortos) sobre los pies bailando y a nivel de las caderas que nos muestran la dinámica del baile y los puntos de contacto entre bailarines (figura 4).

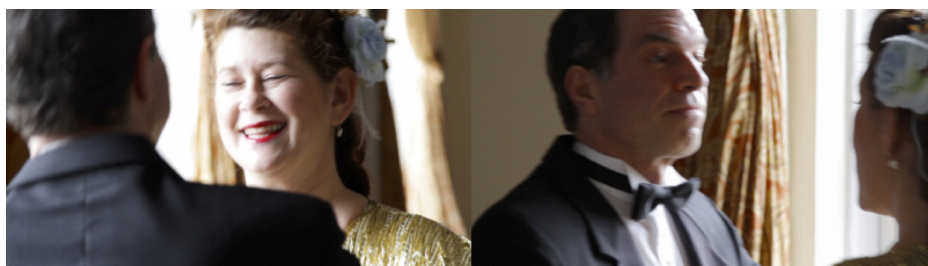


Figura 4: Planos cortos con punto de vista del personaje masculino y femenino en *Dance for a Great Depression* (Congosto, 2012). Fuente: Elaboración propia.

80 Tenemos, pues, en esta obra los recursos clásicos de fragmentación del cuerpo y de la acción: el plano general sitúa el contexto de la acción, y los planos cerrados nos acercan a la reacción y sensaciones de los personajes con detalles de sus caras, y a la mecánica del baile (el charlestón) con detalles de los pies (figura 5).

Esta fragmentación del cuerpo y del espacio no es percibida como tal por el espectador, ya que mantenemos las reglas del montaje de continuidad clásico, situando siempre a los personajes en el mismo lado de la pantalla (regla de los 180°) y manteniendo la continuidad temporal de la acción, cortando entre planos con el movimiento para crear un «montaje invisible» propio del montaje de restitución. El espectador no tiene así la sensación de ver un mundo fragmentado con trozos de cuerpos inconexos, sino que percibe una acción global (el baile) fijándose puntualmente en detalles de pies, brazos y expresiones faciales.



Figura 5: Planos cortos de detalle de pies y caderas en *Dance for a Great Depression* (Congosto, 2012). Fuente: Elaboración propia.

Una obra de referencia que también juega con el uso de diferentes tipos de planos para representar una danza es *9 Variations on a Dance Theme* (EE. UU., 1966), de Hilary Harris: en esta pieza, la bailarina repite 9 veces la misma coreografía, y la cámara modifica cada vez las tomas. La primera variación (figura 6) utiliza un movimiento continuo de cámara (continuidad temporal) con una distancia suficiente para tener el cuerpo entero en plano y ver el desarrollo del movimiento coreográfico: no hay ni fragmentación del espacio ni del tiempo.



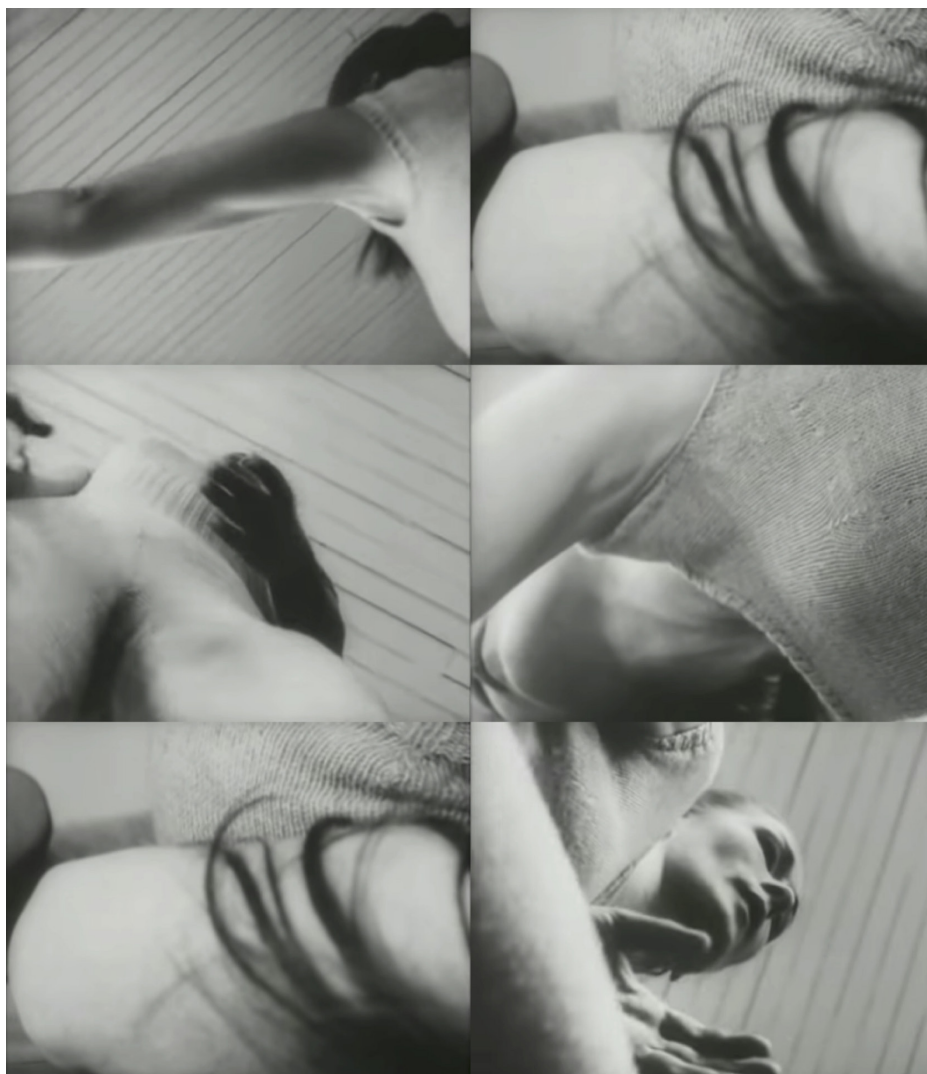
Figura 6: Planos iniciales de cuerpo entero en *9 Variations on a Dance Theme* (Harris, 1966). Fuente: Elaboración propia.

En las siguientes variaciones se realizan cambios en las tomas y en el montaje, introduciendo discontinuidades del tiempo pero también encuadres que cada vez se conforman menos a las condiciones del «montaje invisible». Lucía Gómez Mejías (2018:18) analiza visualmente 9 tomas del mismo momento de la coreografía en función de cada variación, mostrando que la imagen de la videodanza depende tanto, si no más, de la posición y movimiento de la cámara como del movimiento de la bailarina. Pero lo que nos interesa particularmente aquí es la fragmentación del cuerpo que ocurre en estas variaciones. Como se muestra en la figura 7, no solamente se cierra el plano teniendo una porción del cuerpo, sino que la cámara adopta ángulos inusuales, grabando el cuerpo desde abajo, desde las extremidades, o en los recovecos del cuerpo.

Con ello se consigue que se elimine la noción de verticalidad, y el espectador necesita un tiempo de procesamiento antes de entender la parte del cuerpo que está viendo. Es más, el movimiento combinado de la cámara con el cuerpo se convierte en abstracto, al percibir únicamente formas abstractas desplazándose en el plano que no se asocian fácilmente a los movimientos reconocibles del cuerpo humano. Esto contrasta, por ejemplo, con el tratamiento de los planos de detalle sobre el movimiento de pies en *Dance for a Great Depression* (figura 5), en la que percibimos claramente como espectadores un movimiento humano que se engarza en una continuidad de la danza, ya que cada detalle de los pies ha sido preparado por el montaje y tenemos un punto de vista y ángulo que se mantiene.

La percepción de fragmentación del cuerpo y su movimiento depende no solamente de la fragmentación en planos en sí, sino de su presentación relativa en el tiempo. Brannigan (2018:47) insiste en la ausencia frecuente de una función denotativa del plano corto o de detalle, al contrario que en el cine narrativo, y en que el orden de exposición de los planos cortos no depende tanto de la necesidad de mostrar un elemento significativo de la narración, sino que se utilizan ordenaciones de planos para crear movimiento por el movimiento en sí, como es el caso en la obra de Harris.

Simon Fildes (2018:192) insiste en la importancia de «coreografiar el montaje» utilizando planos con diferentes detalles o partes del cuerpo en movimiento, creando un montaje que responda a un ritmo musical, utilizando la repetición de planos de la misma manera que la música repite patrones (lo cual rompe la regla básica del montaje narrativo clásico de no repetir planos). Fildes utiliza en *Trio for a Quartet* (Escocia, 2017) planos cerrados y breves, rítmicos y a veces abstractos. Las secuencias se repiten y evolucionan por acumulación y sustracción de planos para subrayar o crear un contrapunto con la estructura musical (Fildes, 2018:189), indicando que para que la videodanza sea un arte en sí debe alejarse de ser un reflejo de la estructura de la coreografía escénica. En el caso de Harris y las variaciones, tenemos no solamente un montaje no siempre lineal, sino una representación del cuerpo desde ángulos y encuadres radicalmente diferentes a lo que puede ver un espectador en escena, creando una capa más en el lenguaje de la videodanza y la edición del cuerpo en movimiento.



62

Figura 7: Planos en variaciones sucesivas en *9 Variations on a Dance Theme* (Harris, 1966). Fuente: Elaboración propia.

Fragmentar el cuerpo en paralelo: pantalla partida

La videodanza ha explorado la pantalla partida o la pantalla múltiple de manera más sistemática que el cine narrativo convencional. Por ejemplo, un realizador como Thierry de Mey ha creado obras destacadas en multipantalla, como *Ma mère l'Oye* (Bélgica, 2001). A diferencia del cine narrativo, donde la pantalla partida sirve en general para mostrar dos escenas que ocurren al mismo tiempo en dos espacios diferentes (condensación de un montaje alterno o paralelo), en la videodanza puede servir para mostrar diferentes aspectos de un mismo movimiento o diferentes ángulos o encuadres de un mismo bailarín con una finalidad de composición visual o de balanceo rítmico. Aquí vamos a ver dos ejemplos específicos donde la pantalla partida sirve para mostrar una realidad fragmentada del cuerpo a la vez que se muestra otra realidad en cuerpo entero, sin tener una sincronía entre ambas.

En la obra multipantalla *The Rebirth of Iqhwaw* (Sudáfrica, 2019), de la directora Nicola Pilkington, basada en una *performance butoh* de Oupa Sibeko, vemos tres encuadres diferentes del cuerpo del bailarín, que se desarrollan en paralelo: el encuadre de la mano, planos de detalle de diferentes partes del cuerpo (fragmentación extrema) y un plano entero del bailarín (figura 8). Pensada como combinación de imagen audiovisual con performance en directo y como montaje multipantalla, la autora indica que esta obra «explora el potencial de hibridación de la práctica del movimiento del bailarín dentro del formato audiovisual: fragmentación, *collage* y reconfiguración del cuerpo en el tiempo y el espacio como modo de capturar la expresión corpórea de la danza» (PAYRI y Arnal, 2019:56).

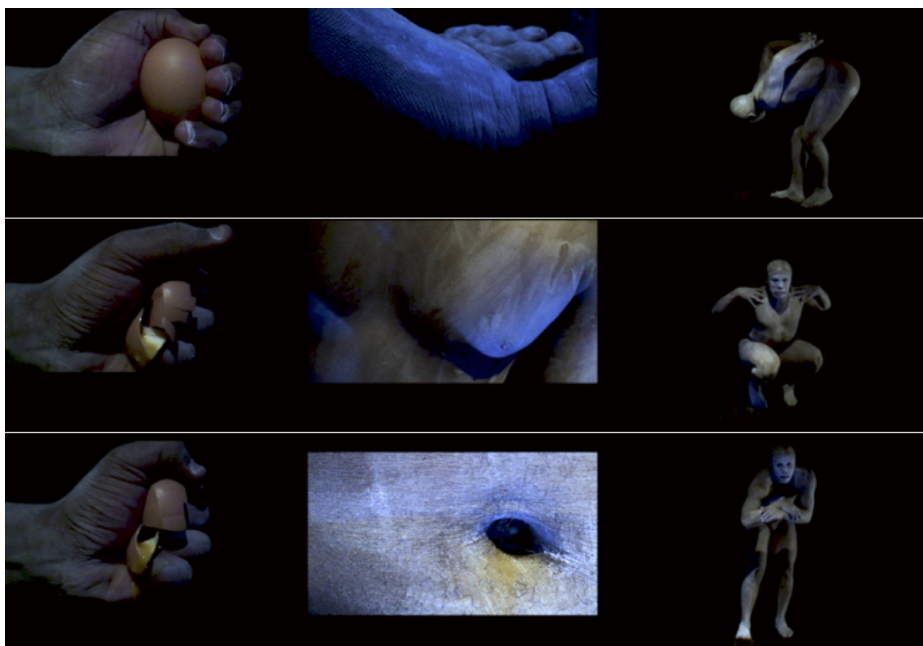


Figura 8: Tres fotogramas extraídos de la obra multipantalla *The Rebirth of Iqhawwe* (Pilkington, 2019). Fuente: Elaboración propia.

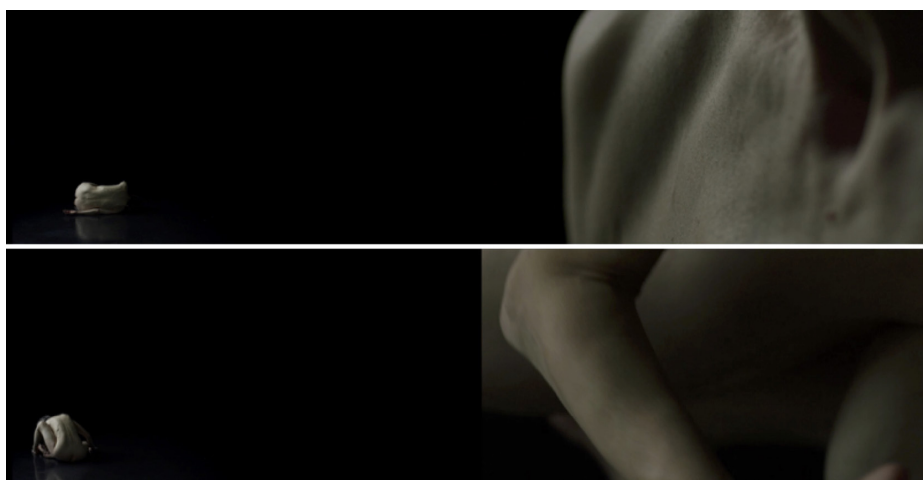


Figura 9: Dos fotogramas extraídos de la obra multipantalla *If and of any* (Knežević y Marković, 2017). Fuente: Elaboración propia.

De igual manera, la obra multipantalla *If and of any* (Alemania, 2017), de Valentina Knežević e Ivan Marković, tenemos dos encuadres muy diferentes que se desarrollan en paralelo (figura 9), con una visión de plano general distante del cuerpo que se opone a planos muy cercanos de partes del cuerpo en movimiento, que se convierten en figuras cuasi abstractas. De hecho, los autores indican que la obra muestra el «cuerpo a la vez quieto y en fuerte movimiento, desde lejos y desde muy cerca, abstrayendo así su fisicalidad de diferentes maneras» (PAYRI y Arnal, 2019:34). Los autores también insisten en la textura de la piel ya envejecida y en la cantidad de movimiento que se puede observar en los planos cercanos, lo que supone una deconstrucción de la *performance real*.

Coreografías faciales y coreografías sobre el rostro

Uno de los desarrollos mayores del lenguaje cinematográfico ha consistido en la introducción del primer plano o plano corto (*close-up*), y en particular el primer plano del rostro de los actores, lo que cambió radicalmente la manera de rodar y de actuar, como ya teorizó en los años 20 Béla Balázs, y podemos ver su uso en la figura 9, en el montaje clásico.

En este apartado vamos a tratar de otro uso del primer plano sobre el rostro que podría llamarse «videodanza facial» o «coreografía facial», aunque con un significado diferente al que le dan Dodds y Hooper (2014): es decir, vamos a analizar ejemplos de videodanzas que se basan en un primer plano de la cara, y cuyo único elemento dancístico son los movimientos de los elementos faciales, sin tener otra función que la de crear una coreografía facial, lo que Brannigan (2018:39-42) denomina *micro-coreografías* en videodanza.

El artista plástico y *performer* estadounidense Bruce Nauman exploró en los años 60 las propiedades plásticas de la piel, en varios vídeos encuadrando una parte de su propio rostro, que deforma con las manos para conseguir nuevas formas maleables (figura 10).



Figura 10: Videoperformances de Bruce Nauman, *Making Faces* (1968) (izda. Fuente: Adaptado de <https://www.artic.edu/artworks/146890/study-for-holograms>) y *Pulling Mouth* (1969) (dcha. Fuente: Elaboración propia).

Un ejemplo paradigmático de una videodanza facial es la obra ideada por Anne Teresa de Keersmaeker (Bélgica, 1989) a partir de una obra escénica suya preexistente (figura 11): en la versión audiovisual, al poder hacer un primer plano fijo sobre el rostro de la bailarina, se pone de relieve esta coreografía facial donde los movimientos de la cabeza y de las facciones generan una especie de gimnasia de la cara (Brannigan, 2018:41) con un aumento de la intensidad del movimiento y la tensión del rostro.

64



Figura 11: Evolución del rostro en *Monoloog van Fumiyo Ikeda op het einde van Ottone, Ottone* (Keersmaeker, 1989). Fuente: Elaboración propia.

El inicio de *Crossing* (Nicolela, Brasil, 2003) (figura 12) guarda una similitud de concepto con la pieza de Keersmaecker, incluyendo el uso de una bailarina de origen japonés –Leticia Sekito, en el caso de Nicolela– (PAYRI y Arnal, 2018:21). En *Crossing*, el plano no es tan fijo como en *Monoloog*, y las deformaciones del rostro no ocurren únicamente por la musculatura orofacial, sino que las manos de la *performer* intervienen en la coreografía facial, al igual que en la obra de Nauman (figura 10).



Figura 12: Evolución del rostro en los planos iniciales de *Crossing* (Nicolela, 2003). Fuente: Elaboración propia.

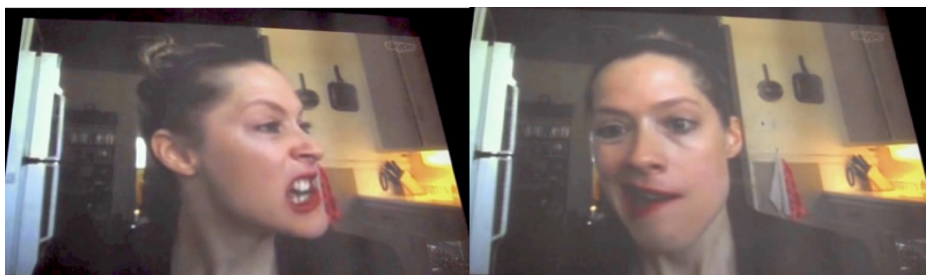


Figura 13: Capturas de la performance via Skype *Trou (les beaux jours)* (Morin, 2016). Fuente: Elaboración propia.



Figura 14: Fotogramas del rostro de Estefanny Ríos en *Proyecciones de una hermosa criatura* (2017). Fuente: Elaboración propia.

Otro ejemplo de coreografía facial es el de Émilie Morin en *Trou (les beaux jours)* (Canadá, 2016) (figura 13), en el que la intérprete realiza en directo una performance con la distorsión de sus facciones (la intérprete solicitó al coreógrafo Manuel Roque una coreografía que pusiera en evidencia la virtuosidad, en este caso, de su control orofacial). Esta performance se capta con un primer plano fijo de la cara y sin edición ni montaje.

Tanto Estefanny Ríos (figura 14) (PAYRI y Arnal, 2018:60), en *Proyecciones de una hermosa criatura* (Colombia, 2017), como Francesca Fini (figura 15) (PAYRI y Arnal, 2019:86), en *Fair & Lost* (Italia, 2014), realizan una videoperformance utilizando su propio rostro, que va sufriendo los ataques del maquillaje y de la proyección de pintura, desnaturalizándose en el desarrollo del vídeo, con sendas coreografías basadas en el rostro, ambas para criticar los prejuicios y hábitos sociales y la imposición de artilugios para la belleza femenina.

En el caso de Ríos y de Fini, el rostro es más el campo o escenario donde ocurren las acciones (pintar) que el elemento motor o personaje, y podemos hablar de «coreografías sobre el rostro» más que de coreografías faciales. Sin embargo, una pieza como la de Émilie Morin responde perfectamente a la definición de coreografía facial, ya que el rostro y sus músculos son los «bailarines».



Figura 15: Fotogramas del rostro de Francesca Fini en *Fair & Lost* (2014). Fuente: Elaboración propia.

66

Manos: mano-personaje y mano-expresión

La mano humana tiene una importancia particular como parte expresiva y actora, en particular, en danza y pantomima y en el primer cine mudo (Brannigan, 2011:27). El medio fílmico, al poder encuadrar planos de detalle y proyectarlos en la pantalla, permite dar a ver las manos en un tamaño y un detalle mucho mayor de lo que el público puede ver en un escenario, y se pueden crear películas dedicadas a «coreografías hechas de manos»¹. Brannigan acuña el término *micro-coreografías descentralizadas* que permite el plano de detalle (*close-up*) al provocar «una *desterritorialización* del cuerpo de modo que cualquier parte del conjunto corporal puede ser el lugar de una danza» (2011:44).

Vamos a distinguir entre la *mano-expresión*, cuando las manos aparecen en el contexto del cuerpo y como parte expresiva de ese cuerpo, por oposición a *mano-personaje*, cuando la mano aparece descontextualizada, como un personaje independiente. Encontramos un ejemplo puro de mano-personaje en el film experimental de danza *Hände* (Alemania, 1928) (figura 16), de Stella Simon, «una narrativa de manos que danzan en medio de decorados miniatura [...] con la implicación de que estas manos y brazos serán sinécdoques de cuerpos enteros» (Horak, 2002:35). Efectivamente, cada mano representa a un personaje masculino o femenino, teniendo grupos de manos-personas, y con toda una dramaturgia basada en las relaciones y actitudes de cada sexo, usando el mismo funcionamiento escénico que podemos encontrar en un teatro de guiñoles, pero con manos desnudas en vez de disfrazadas.

Cuando la relación entre el cuerpo y las manos se establece claramente, la mano deja de ser un personaje independiente y se convierte en un elemento expresivo del cuerpo danzante,

¹ Incluso se han dedicado sesiones específicas a «coreografías hecha de manos» de mujer: <https://www.tabakalera.eu/es/hands-cine-feminista-mirari-echavarri>.



Figura 16: Fotogramas de *Hände* (Simon, 1928) con dúos y grupos de *manos-personaje*. Fuente: Elaboración propia.



Figura 17: Fotogramas de *Dance of Her Hands - Tilly Losch* (Bel Geddes, 1930). Fuente: Elaboración propia.

una mano-expresión. La película experimental de Norman Bel Geddes *Dance of Her Hands - Tilly Losch* (EE. UU., 1930) se centra en las manos de la bailarina Tilly Losch y en su coreografía preexistente basada en la expresión de las manos (figura 17). Al estar asociadas al rostro de la bailarina, las manos no se disocian en personajes diferenciados, los planos son percibidos como planos de detalle del cuerpo con una función estética y expresiva propia del plano cercano, y las manos sirven de apoyo y prolongación de la expresión facial (Horak, 2015:208).

Encontramos otro uso de la mano-expresión en *Como en el agua de un espejo* (España-Puerto Rico, 2017), de Bori Mo, donde las manos juegan un rol preponderante, como se puede ver en el propio póster (figura 19). Sin embargo, las manos suelen aparecer junto al rostro (figura 18) y siempre con una función expresiva y no como personajes independientes.

En los años 60, la coreógrafa Yvonne Rainer se centra en un plano fijo con *Hand Movie* (EE. UU., 1966) (figura 20) y Richard Serra también filma una mano en acción en *Hand Catching Lead* (EE. UU., 1968) (figura 21), aunque aquí el movimiento de la mano sea un estudio abstracto (una especie de gimnasia de dedos en el caso de Rainer, una mano intentando coger objetos en el caso de Serra) y no una teatralización de manos-personajes como en *Hände* de Stella Simon (Horak, 2015:208).

En ambos casos tendríamos una mano-personaje, ya que solamente aparece en el marco una mano aislada. Sin embargo, Bukhari (2017:55-56) se basa en el concepto de fuera de campo de Deleuze para distinguir entre la obra de Serra, en la que, aunque solamente veamos la mano y el antebrazo, el movimiento del conjunto nos remite a toda la dinámica del



Figura 18: Cuatro fotogramas de *Como en el agua de un espejo* (Mo, 2017). Fuente: Elaboración propia.



Figura 19: Póster de *Como en el agua de un espejo* (Mo, 2017). Fuente: Elaboración propia.

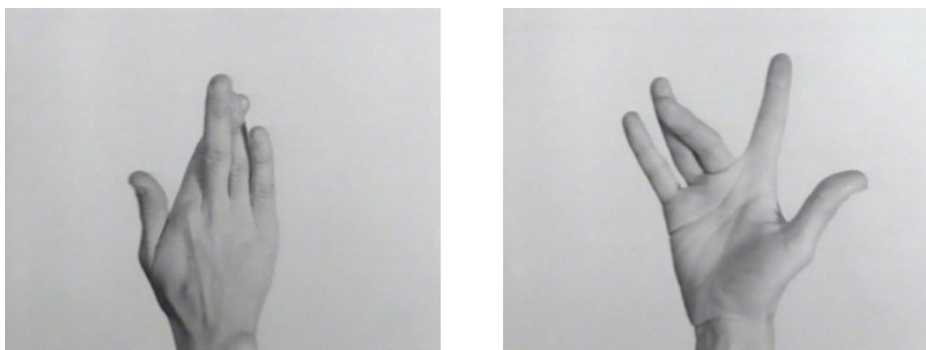


Figura 20: Dos fotogramas de *Hand Movie* (Rainer, 1966). Fuente: Elaboración propia.



Figura 21: Dos fotogramas de *Hand Catching Lead* (Serra, 1968). Fuente: Elaboración propia.

cuerpo físico entero que está *fuera de campo*, y la obra de Rainer, que muestra sin embargo una mano erguida, sin otro movimiento que el de los dedos, sin una referencia al contexto del brazo y del cuerpo que la sostienen.

Esta distinción puede ser válida para obras más recientes que pueden considerarse coreografías de manos en las que solamente aparecen manos, como *Despedida* (España, 2017) (figura 22), de Blas PAYRI, y *Quartett* (Alemania-España, 2019) (figura 23), de Virginia Segarra Vidal.

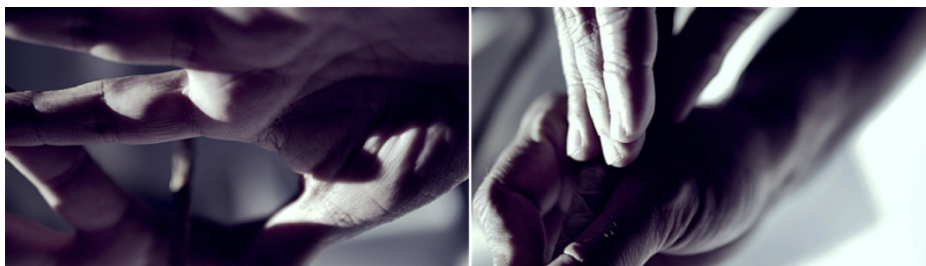


Figura 22: Dos fotogramas de *Despedida* (Payri, 2017). Fuente: Elaboración propia.

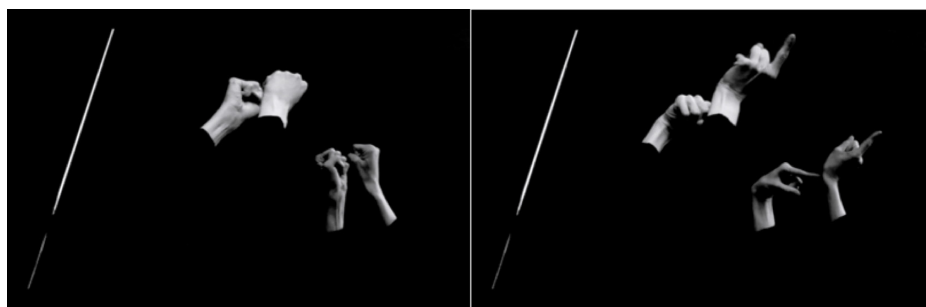


Figura 23: Dos fotogramas de *Quartett* (Segarra Vidal, 2019). Fuente: Elaboración propia.

En estas piezas tenemos en el cuadro únicamente manos, que aparecen por pares, es decir, las dos manos de una misma persona, que actúan como un par de manos y no como dos personajes independientes, lo que nos remite a la persona que está moviendo estas manos. La característica de *Quartett*, *Hände*, *Hand Movie* y *Hand Catching Lead* es que la cámara y el encuadre están fijos, lo que tiende a aislar a la mano de la fisicalidad del cuerpo, mientras que en *Despedida*, la cámara se desplaza, lo que rompe la sensación de cuadro fijo o de escenario que tenemos en *Quartett*, y la posición de las manos también va variando, lo que nos remite a unos brazos que se desplazan y al contexto de un cuerpo entero.

Planos de detalle, profundidad de campo: textura y descontextualización

La utilización del plano de detalle extremo sobre partes del cuerpo permite explorar e ir más allá del concepto antes mencionado de *micro-coreografías descentralizadas* (Brannigan, 2011:44). Walter Benjamin (1968:236) ya indicaba en los años 1930 que «la ampliación de un fotograma no hace simplemente más preciso lo que ya era visible de todos modos, aunque poco claro; revela completamente nuevas formulaciones estructurales del sujeto», y esto se aplica particularmente en las obras *Murciélagos* (Cuba, 2018) (figura 24), de Claudia Claremi, y *Human Geography* (España-Indonesia, 2018) (figuras 25 y 26), de Ana Estellés, ambas filmadas enteramente en primerísimos planos de detalle.



Figura 24: Fotogramas de *Murciélagos* (Claremi, 2018). Fuente: Elaboración propia.

Uno de los parámetros esenciales es la profundidad de campo (la parte de la imagen que aparece enfocada respecto a la que está borrosa), que puede ser reducida a una línea, como se ve en la figura 29. En ambas obras, se utiliza la profundidad de campo reducida para recorrer las partes del cuerpo, haciendo una coreografía del punto de enfoque y convirtiendo la imagen en una abstracción para el espectador, que ve líneas de enfoque sobre fondos difuminados.

También podemos referirnos al principio de percepción visual de la invariancia, que estipula la prioridad en el reconocimiento y percepción de las formas y contornos de los elementos por encima de otras cualidades: color, textura, estilo, etc. Este principio es particularmente relevante en estas obras de planos muy cercanos, porque la forma del cuerpo y sus miembros desaparece, con lo que el espectador pasa a fijarse en texturas y gradaciones de colores, como puede verse en *Murciélagos* (figura 24).

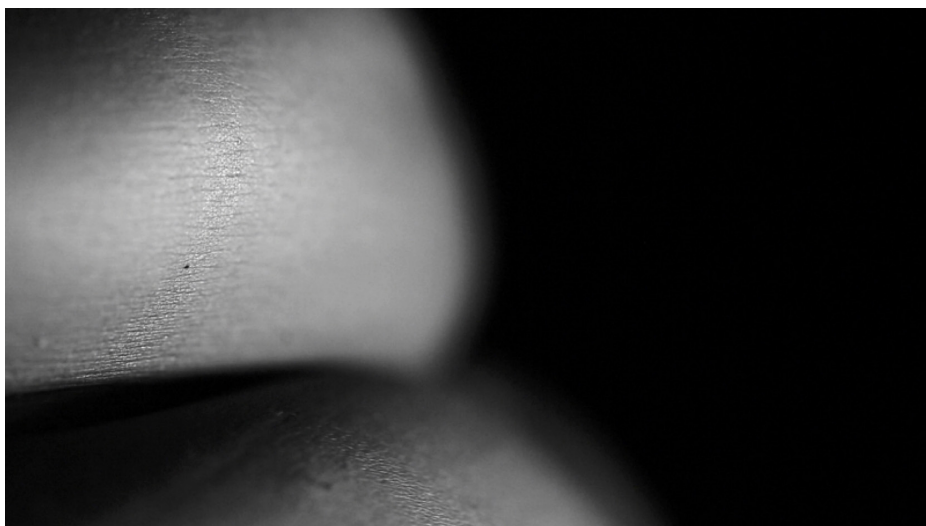


Figura 25: Fotograma con una línea del punto de enfoque en *Human Geography* (Estellés, 2018). Fuente: Elaboración propia.

En *Human Geography*, además de la textura, tenemos la aparición de nuevas formas por las líneas creadas por los pliegues de la piel (figura 26), ya que la propia artista describe esta obra como un viaje a través de los paisajes evocados por la topografía de los cuerpos humanos (PAYRI y Arnal, 2019:19). El descubrimiento de estos paisajes solamente puede darse cuando nuestro cerebro deja de reconocer la forma general del cuerpo humano gracias a los planos de detalle descontextualizados.

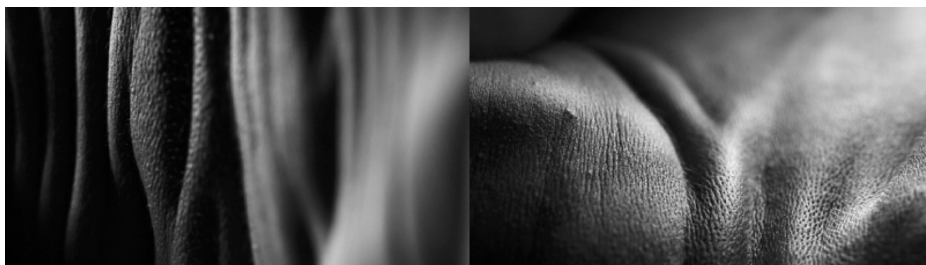


Figura 26: Fotogramas con «paisajes evocados por la topografía del cuerpo» en *Human Geography* (Estellés, 2018). Fuente: Elaboración propia.

71

Fragmentación, tiempo de lectura y alineación de cuerpos

En las obras de Abe Abraham, podemos ver otra manera de editar el cuerpo creando nuevas texturas, masas en movimiento y patrones visuales complejos al utilizar un conjunto de bailarines filmados en planos medios o cortos que dejan ver una acumulación no siempre fácilmente reconocible de brazos, espaldas, etc. Estos patrones complejos sirven para evocar el oleaje, como en *Salt Water* (EE. UU., 2016) (figura 27), o el viento en los árboles, como en *Wind and Tree* (EE. UU., 2014) (figura 28).

La crítica Mari Gold (2014) resume así su impresión de *Wind and Tree*:

In the film, we see flashes of parts of bodies with arms bent over heads as though shielding a vulnerable part from a blow; unconnected hands and glimpses of a single, staring eye. In many shots, just when I figured out what body part I was watching, the picture shifted, which was confusing but not unpleasantly so. In one sequence, repeated several times, the dancers punch the air overhead and around to the side, «fighting» empty space. The whole is disorienting and other-worldly as the viewer is guided by the camera. We see an elbow and as we realize that's what we're looking at we are quickly thrown into a new perspective by a shot of a forearm or head.

En este análisis destaca un elemento importante en las dos obras de Abraham: el tiempo de lectura del plano, ya que hay una alternancia entre planos largos y planos muy breves, en los que el espectador no acaba de interpretar todo el contenido. Otro rasgo esencial en videodanza es la representación del cuerpo en movimiento con un plano de detalle y próximo:

la cantidad de movimiento que aparece en pantalla es mucho mayor que si se utilizase un plano general, y al ser una toma cercana la propia cámara capta una imagen borrosa por el movimiento (*motion blur*) (fotograma inferior en la figura 28). Este tipo de edición consigue una cierta abstracción no solo de la imagen, sino del movimiento, y crea sensaciones de masas convulsas.

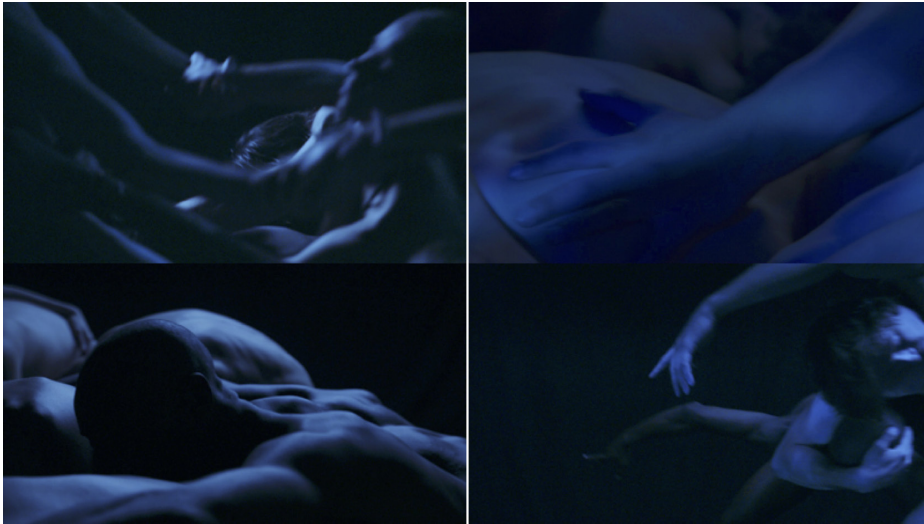


Figura 27: Fotogramas de *Salt Water I* (Abraham, 2016). Fuente: Elaboración propia.



Figura 28: Fotogramas de *Wind and Tree* (Abraham, 2014). Fuente: Elaboración propia.

Discusión y conclusiones

Con este breve recorrido sobre ejemplos de la edición del cuerpo en la videodanza, podemos destacar varias tendencias.

Primero, la *abstracción por descontextualización y fragmentación*: Sophie Walon resume las técnicas audiovisuales utilizadas por realizadores en cinedanza para la «extrañización y metamorfosis de los cuerpos: filman los bailarines con ángulos, escalas de plano y (*des*) *encuadres* originales, utilizan luces que *re-esculpen* los cuerpos, deconstruyen y reconstruyen los cuerpos por el montaje, recurren a efectos visuales y sonoros que desfamiliarizan la figura humana, etc.» con «cuerpos aumentados y fragmentados, borrosos, deformados» (2016:402). Hemos visto varios ejemplos de «extrañización» con planos de detalle extremos que hacen que percibamos texturas o líneas abstractas en la piel humana. También se pueden crear masas y figuras en movimiento abstractas con acumulaciones y alineaciones de cuerpos inusuales.

Segundo, el *montaje* y el *orden de presentación* de los planos: las obras que siguen fielmente el desarrollo de una danza pueden utilizar los recursos del montaje clásico para alternar planos generales, que nos muestran la acción y el cuerpo entero, con primeros planos de pies o rostros para subrayar elementos de la acción y la expresión de los bailarines. Por oposición, un montaje hecho únicamente de fragmentos corporales desordenados en el tiempo destruirá la sensación de unidad de la forma corporal (descontextualización).

Tercero, las *micro-coreografías* basadas únicamente en planos de detalle sobre manos o caras se convierten en obras singulares donde la mano o la cara son percibidas, en unos casos, como un «personaje» bailarín a parte entera y, en otros casos, como parte de la expresión de un cuerpo subyacente.

Finalmente, el *plano general fijo* se sigue utilizando en ciertas videodanzas basadas en procesos que deben ser mostrados sin edición del tiempo o del espacio, sin que deje de considerárselas coreografías para la cámara de pleno derecho.

Referencias

- Benjamin, W. (1968). [Texto original de 1935]. *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. En H. Arendt (Ed.), *Illuminations: Essays and Reflections* (217-251). Nueva York: Schocken Books.
- Brannigan, E. (2011). *Dancefilm. Choreography and the Moving Image*. Nueva York: Oxford University Press.
- Bukhari, K. (2017). Movements of Media in Yvonne Rainer's Hand Movie (1966) and Richard Serra's *Hand Catching Lead* (1968). *The International Journal of Screendance*, 8, 48-69. DOI: <http://dx.doi.org/10.18061/ijds.v8i0.5366>.
- Dodds, S. y Hooper, C. (2014). Faces, Close-ups and Choreography: A Deleuzian Critique of *So You Think You Can Dance*. *The International Journal of Screendance*, 4, 93-113 DOI: <http://dx.doi.org/10.18061/ijds.v4i0.4524>.
- Fildes, S. (2018). Choreographing the Edit – A Working Process. En B. PAYRI y R. Arnal (Eds.), *Videodance Studies: Screendance Festivals* (183-193). Valencia: Editorial UPV. <https://riunet.upv.es/handle/10251/104183>.
- Gold, M. S. (2014, 9 de agosto). *Wind and Tree*, a Three-Screen Dance-Video by Abe Abraham. *New York Arts. An International Journal for the Arts*. Recuperado de <https://newyorkarts.net/2014/08/wind-and-tree-a-three-screen-dance-video-abe-abraham/>.
- Gómez Megías, L. (2018). Análisis teórico-práctico de la videodanza: dirección de *Ceniza*. (Trabajo Final de Grado). Universitat Politècnica de València. <http://hdl.handle.net/10251/110282>.
- Horak, J. C. (2002). The First American Film Avant-garde, 1919-1945. En W. W. Dixon y G. A. Foster (Eds.), *Experimental Cinema, The Film Reader* (19-52). Londres: Routledge.
- Horak, J. C. (2015). Early American Avant-Garde Cinema. En C. Lucia, R. Grundmann y A. Simon (Eds.), *American Film History. Selected Readings, Origins to 1960* (200-214). Oxford: Wiley-Blackwell.
- Morin, E. (2016, 18 de diciembre). *Trou (les beaux jours)*. Recuperado de <https://screendancestudies.wordpress.com/2016/12/18/trou-les-beaux-jours-une-performance-solo-sur-skype/>.
- PAYRI, B. (2016). *Video-danza, sonido y música. Exploraciones a través de la creación*. Valencia: Eixam Edicions. <https://bpayri.blogs.upv.es/files/2018/02/Video-danza-sonido-y-mu%cc%81si-ca.-Blas-Payri-2016-Libro.pdf>.

PAYRI, B. (2018). Life and Death of Screendance Festivals: A Panorama. En B. Payri y R. Arnal (Eds.), *Videodance Studies: Screendance Festivals* (3-66). Valencia: Editorial UPV. <https://riunet.upv.es/handle/10251/104183>.

PAYRI, B. y Arnal, R. (2019). *Programme of the 6th EIVV, International Meeting on Videodance and Videoperformance*. <http://videodance.blogs.upv.es/files/2019/10/Llibret-6-Encontre-programa-complet-web.pdf>.

Walon, S. (2016). *Ciné-danse : histoire et singularités esthétiques d'un genre hybride*. (Tesis doctoral). Université Sorbonne Nouvelle. <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01535420>.

Filmografía

Abraham, A. (Director y Coreógrafo). (2014). *Wind and Tree* [Videodanza]. EE. UU.

Abraham, A. (Director y Coreógrafo). (2016). *Salt Water I* [Videodanza]. EE. UU.

Bel Geddes, N. (Director) y Losch, T. (Coreógrafa). (1930). *Dance of Her Hands — Tilly Losch* [Videodanza]. EE. UU., Alemania.

Claremi, C. (Directora). (2012). *Murciélagos* [Videodanza]. Cuba.

Congosto, A. (Director). (2018). *Dance for a Great Depression* [Videodanza]. EE. UU.

Eisenstein, S. y Aleksandrov, G. (Directores). (1928). *Octubre (Октябрь)* [Largometraje mudo]. URSS: Sovkino.

Estellés, A. (Directora). (2018). *Human Geography* [Videodanza]. Indonesia-España.

Fildes, S. (Director). (2017). *Trio for a Quartet* [Videodanza]. Escocia.

Fini, F. (Realizadora). (2014). *Fair & Lost* [Videoperformance]. Italia.

Harris, H. (Directora). (1966). *9 Variations on a Dance Theme* [Videodanza]. EE. UU.

Knežević, V. y Marković, I. (Directores). (2017). *If and of any* [Videodanza]. Alemania.

Mo, B. (Director) y Bernardi, M. (Director y Concepto). (2017). *Como el agua en un espejo* [Videodanza]. España.

Morin, E. (Realizadora). (2016). *Trou (les beaux jours)* [Videoperformance/Videodanza]. Canadá.

Nauman, B. (Realizador). (1968). *Making Faces* [Videoperformance]. EE. UU.

Nauman, B. (Realizador). (1969). *Pulling Mouth* [Videoperformance]. EE. UU.

Nicolela, K. (Directora). (2003). *Crossing* [Videodanza]. Brasil.

Payri, B. (Director). (2017). *Despedida* [Videodanza]. España.

Pilkington, N. (Directora). (2019). *The Rebirth of Iqahwe* [Videodanza]. Sudáfrica.

Rainer, Y. (Directora y Coreógrafa). (1966). *Hand movie* [Videodanza]. EE. UU.

Ríos, E. (Directora). (2017). *Proyecciones de una hermosa criatura* [Videoperformance]. Colombia.

Segarra, V. (Directora). (2019). *Quartett* [Videodanza]. Alemania.

Serra, R. (Director). (1968). *Hand Catching Lead* [Videodanza]. EE. UU.

Simon, S. (Directora). (1928). *Hände* [Videodanza]. Alemania.

Verdin, W. (Director) y Keersmaeker, A. T. (Coreógrafa). (1989). *Monoloog van Fumiyo Ikeda op het einde van Ottone, Ottone* [Videodanza]. Bélgica.