

PROCEEDINGS

*ENCONTRE  
INTERNACIONAL DE  
DANSA AUDIOVISUAL*

INTERNATIONAL  
SCREENDANCE MEETING

València 2016

Edited by Blas Payri & Rafel Arnal



EDITORIAL UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

**ENCONTRE INTERNACIONAL DE DANSA AUDIOVISUAL**  
**INTERNATIONAL SCREENDANCE MEETING**  
**VALENCIA 2016**

The International Screendance Meeting, Valencia 2016, is intended as a forum for exchanging academic ideas and analyses of the creative processes around screendance, videodance or choreocinema. The proceedings cover different topics focusing on the *pas-de-deux* dance of the camera with the body, the definition and use of the filmic space, and the transdisciplinary studies that include pedagogical and legal aspects of screendance.

El Encuentro Internacional de Danza Audiovisual, Valencia 2016, se define como un foro de intercambio de ideas académicas y de análisis de los procesos creativos en torno a la danza audiovisual, videodanza o coreocine. Las actas reúnen artículos que se centran en el *pas-de-deux* entre la cámara y el cuerpo danzante, la definición y el uso del espacio de la danza audiovisual, y los estudios transdisciplinarios que incluyen aspectos pedagógicos y legales de la danza audiovisual.

# Proceedings of the International Screendance Meeting

Valencia 2016

*Editors*

Blas Payri  
Rafael Arnal

EDITORIAL  
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

*Congress UPV*  
Proceedings of the International Screendance Meeting, Valencia 2016

**Editors**

Blas Payri  
Rafel Arnal

© of the text: the authors

© 2016, Editorial Universitat Politècnica de València  
[www.lalibreria.upv.es](http://www.lalibreria.upv.es) / Ref.: 6352\_01\_01\_01

ISBN: 978-84-9048-545-3 (print version)

Any unauthorized copying, distribution, marketing, editing, and in general any other exploitation, for whatever reason, of this piece of work or any part thereof, is strictly prohibited without the authors' expressed and written permission.



**Scientific Committee / Comité Científico**

Blas Payri

Marisa Hayes

Franck Boulègue

Amador Calvo

**Organizing Committee / Comité Organizador**

Rafel Arnal

Blas Payri

Francisca Ramón Fernández

Denis Sanglard



## **The camera dances with the body / La cámara baila con el cuerpo**

<i>La coreografía improvisada en el cine-trance: interconexiones entre cuerpo filmante y cuerpo filmado ....</i>	7
Carlos Esbert del Moral	
<i>El primer pla i la continuïtat del moviment en danses per la càmera. Estudi de sis casos .....</i>	19
Anna Mitjà Comas	
<i>The dancer camera pas de deux .....</i>	29
Christopher Lewis-Smith	
<i>Dancing Cameras: An Analysis of the Use of the Moving Camera in Video Dance .....</i>	39
Cassie Burns	

## **Filmic space / Espacio audiovisual**

<i>Análisis de los tipos de suelo en la danza audiovisual .....</i>	49
Blas Payri & Rafel Arnal	
<i>Una “promenade architecturale” a través de la cámara: “Rosas danst Rosas” .....</i>	63
Marta Llorente Pascual	
<i>1992: Danza y revolución escénica en las inauguraciones Olímpicas .....</i>	75
Javier Ramírez Serrano	

## **Transdisciplinarity around screendance / Transdisciplinarietà y danza audiovisual**

<i>Expanded Choreography: Reading and Creating Animated GIFs as Works of Screendance .....</i>	89
Marisa C. Hayes	
<i>Dead can dance: Screendance and spectrality .....</i>	99
Franck Boulègue	
<i>Hilando al infinito. Videodanza y matemáticas .....</i>	111
Judit Mendoza Aguilar	
<i>Instadance: Using Instagram to Introduce Screendance in the Classroom .....</i>	123
Sharon McCaman	
<i>El concepto de originalidad en la videodanza: una cuestión de pasos e imagen .....</i>	131
Francisca Ramón Fernández	



**The camera dances with the body**

**La cámara baila con el cuerpo**



## **La coreografía improvisada en el cine-trance: interconexiones entre cuerpo filmante y cuerpo filmado**

*Improvised choreography in ciné-trance: interconnections between filmed body and filming body*

**Carlos Esbert del Moral**

Universidad Autónoma de Madrid (UAM), [carlosesbert@gmail.com](mailto:carlosesbert@gmail.com)

---

### **Abstract**

*Cine-trance, singular concept first introduced in the early 70s by Jean Rouch, French filmmaker and ethnographer, arose from the filming experiences that Rouch himself had lived in numerous occasions while filming the possession dance rituals of the Songhay people in West Africa. Rouch's peculiar way of filming these rituals, always from a close perspective and always permanently connected to the subject being filmed, allowed him to radically transform the so-called "appropriate filming techniques" of religious rituals like possession dances. Beyond the psychic dimension entailed by cine-trance which values the experience lived by the filmmaker during the shoot, a current study of the techniques and filming methods implemented during the 70s, in what was to be the foundations of shared anthropology, allows us to analyze the interdisciplinary nature of the artistic possibilities of films produced from a "body to body" perspective, rather than a "mind to mind" one. The present communication proposes a revision of this enigmatic filming phenomena, of the performing location of the filmmaker during the shoot of a possession dance ritual, as well as a reflection on the influence of the scenic movements performed by the filmmaker-dancer and the filmed-dancer during the process of cine-trance.*

**Keywords:** *cine-trance, Jean Rouch, camera-contact, improvisation, interconnection.*

---

### **Resumen**

*El cine-trance, término propuesto por el cineasta y etnógrafo francés Jean Rouch, surge de las experiencias de filmación que el propio Rouch había realizado, en numerosas ocasiones, de los ritos de danzas de posesión celebrados por el pueblo Songhay del África Occidental. Su particular manera de filmar estos rituales, siempre muy de cerca, siempre en permanente conexión con lo filmado, le llevó a una transformadora reconsideración de lo que hasta ese momento se habían institucionalizado como las apropiadas técnicas de filmación de rituales religiosos tales como las danzas de posesión. Más allá de la dimensión psíquica que comprende el fenómeno del cine-trance como experiencia vivenciada por el cineasta durante el rodaje, una actual relectura de las técnicas y modos de filmación que Jean Rouch puso en práctica durante los años 70, en el marco de lo que entonces se conoció como los principios de la antropología compartida, abren la puerta a una investigación de naturaleza interdisciplinar sobre las posibilidades artísticas de un cine producido más desde la relación "cuerpo a cuerpo, que mente a mente". La presente comunicación propone una revisión de este enigmático fenómeno fílmico, del lugar performativo del cineasta-filmante durante el rodaje de una práctica ritual como la danza de posesión, así como una reflexión sobre la influencia de los movimientos escénicos del cineasta-danzante y del danzante-filmado en el acontecer del cine-trance.*

**Palabras clave:** *cine-trance, Jean Rouch, camera-contact, improvisación, interconexión.*

## Introducción. Origen del concepto de cine-trance: una inspiración enigmática

Hacer una película para mí es escribir con los ojos, con los oídos, con el cuerpo; es llegar ahí dentro; ser a la vez invisible y presente, aquello que jamás ocurre en el cine tradicional. (*Entrevista a Jean Rouch*, Fulchignoni, 1981, p.7)

En marzo de 1971, Jean Rouch, cineasta y etnógrafo francés, filma un ritual de danza de posesión Songhay en un plano-secuencia de casi 10 minutos, la duración completa de la bobina de su cámara 16mm. La película lleva por título “*Tourou et Bitti: los tambores de antaño*” y hoy en día es reconocida como una de las piezas más importantes del cine etnográfico. Rouch, para entonces, ya había filmado en cientos de ocasiones, desde finales de los años 40, rituales de danza de posesión de la religión Songhay y, en su intención primigenia de observar y descubrir las cosas desde dentro, siempre lo había hecho muy de cerca, cámara al hombro y con preferencia por las ópticas angulares. Esa manera de filmar que él mismo llamaba la “*camera-contact*”. La diferencia en esta ocasión fue la posibilidad de la filmación en continuidad, la incorporación a la experiencia de rodaje de la vivencia del tiempo real como consecuencia de la decisión previa de intentar filmar toda la película en plano-secuencia.

Filmar en continuidad suponía que el cineasta-filmante se movía sin interrupción alrededor de la escena filmada. Lo que permitía, en el marco de un rodaje cámara al hombro, un ir adentrándose en la acción ritual que estaba aconteciendo. Hoy día, en la era del vídeo, la filmación en continuidad durante lapsos de tiempo prolongados, con el uso de video-cámaras ligeras, es algo común tanto para cineastas como para aquellos que hacen uso doméstico del vídeo. Pero la aventura de filmar un ritual en continuidad en aquel momento fue un atrevimiento pionero; un adentrarse a interactuar en tiempo real con los danzantes de un rito de posesión con la intención de obtener un registro íntegro de un documento etnográfico único.

En ese marco, con esa intención, la de registrar una experiencia ritual en su continuidad, y con esa posibilidad, la de la filmación en plano-secuencia, en tiempo real, es donde acontece la aparición del concepto y el fenómeno del *cine-trance*.

El hecho de insistir en esta introducción sobre la importancia del componente de la filmación en continuidad lo considero una cuestión fundamental, ya que, lo que en un principio no era más que una mejora tecnológica al servicio de un mejor y más completo registro audiovisual, veremos que terminará siendo un elemento central en la producción del fenómeno del *cine-trance*.

Meses después del rodaje de “*Tourou et Bitti*”, Jean Rouch escribe su celebre “*Ensayo sobre los avatares de la persona del poseído, del mago, del hechicero, del cineasta y del antropólogo*” (1972). En este escrito Rouch introduce por primera vez la cuestión del *cine-trance* a partir de la experiencia vivida durante el rodaje de esta película. “Mi persona se transforma frente a los filmados como se transforma el danzante en la posesión, hasta el *cine-trance*, de uno filmando el trance del otro” (Rouch, 1989, p.348).

Para entender el valor y la dimensión que Jean Rouch dio en su origen al concepto del *cine-trance* habría que considerar antes que nada el hecho de que nos encontramos ante un término que nace de una doble analogía. Por un lado, la palabra *cine-trance* se inspira en el concepto de “*Kino-pravda*” (*cine-verdad*), que propuso en los años 20 el cineasta soviético Dziga Vertov, cineasta que para Rouch fue siempre un referente esencial. A partir del concepto de la *cine-verdad* Rouch manifiesta en una entrevista: “en esos momentos ya no soy más Rouch, sino «Cine-Rouch», una persona que ya es otra, que es Rouch mientras está filmando” (Boutang, P.A.,



2005, min.97). De esta primera analogía surge así mismo una primera acepción del sentido de trance en el acto de filmación por parte del cineasta. Sería, en cierta medida, una acepción marco, o de partida, ya que nos habla de que toda persona que filma se transforma durante el rodaje por el mero hecho de filmar. Es decir, según esta primera concepción el *cine-trance es el* paso de persona a *cine-persona*. Actuamos, percibimos y nos movemos de forma diferente por el mero hecho de llevar una cámara con nosotros. Este primer trance del cineasta resulta innegable, lógicamente, al mismo tiempo que limitado a la hora de adentrarse en el porqué profundo de la aparición del concepto de *cine-trance*.

La segunda analogía que da origen al concepto de *cine-trance* surge en relación directa con el rito de danza de posesión Songhay que Rouch filma a través del mencionado plano-secuencia en "*Tourou et Bitti*". Y es esta otra analogía la que nos conecta con la dimensión más enigmática, polémica y, a mi entender, enriquecedora para un análisis desde la perspectiva de la práctica cinematográfica como disciplina artística. Rouch, mientras filma la danza de posesión, siente "ser un otro", una clara pérdida de su individualidad racional que le conduce a un estado de "semiposesión" (Boutang, P.A., 2005, min.98). Un lugar de sí mismo donde desprenderse de sus mecanismos de control para conectar con un espacio primitivo de creación y diálogo con el otro filmado. "Y es ahí donde puedo llegar a descubrir si realmente he podido desembarazarme del peso de las teorías antropológicas y cinematográficas para reencontrarme con la *barbarie de la invención*" (Rouch, 1989, p.348).

La aceptación de la experiencia del *cine-trance* como experiencia verídica, como algo que realmente ocurrió, es posible que resulte difícilmente aceptable para el analista u observador externo. ¿Hasta qué punto el cineasta-filmante se transforma? ¿Sufre realmente un estado de posesión? Y en ese caso, ¿por qué o quién es poseído el cineasta durante este particular trance?

No me propongo en mi condición de cineasta e investigador cinematográfico ser capaz de lograr una "comprobación científica" del tipo o grado de posesión real que se puede llegar a producir en una experiencia de *cine-trance*. Pero lo que intentaré demostrar a lo largo de esta comunicación es que el principio "activo" en el acontecer del *cine-trance* es la quiebra de nuestro aparato racional, la capacidad de dejar de lado nuestros principios de control racional para adentrarnos en nuestro ser más primitivo, en el reino de nuestro inconsciente, allí donde habita nuestro universo más sensible y creativo.

En este sentido, el hecho de que actualmente me encuentre inmerso en la investigación teórica y experimental de la cuestión del *cine-trance* está sin duda condicionado por mis experiencias previas como cineasta en rodajes donde he podido vivenciar momentos de lo que hasta ahora entendemos como *cine-trance*. A partir de ahí, si el fenómeno del *cine-trance* es algo considerable como "real" o no, si es algo que en verdad puede llegar a acontecer o es tan sólo el sentido metafórico de una vivencia del cineasta durante el rodaje, como para algunos autores lo fue en su momento la experiencia del propio Jean Rouch, no es a mi entender la cuestión central de una investigación que decida adentrarse al interior de este singular fenómeno filmico. Desde la perspectiva de una investigación cinematográfica a día de hoy considero que son, en todo caso, el estudio de las condiciones vinculadas a una práctica filmica, a una determinada manera de filmar, en tanto que condiciones motoras e inductoras del acontecer de este fenómeno, lo que podría llegar a aportar un valor de relevancia al campo de estudio de las prácticas cinematográficas.

## 1. Aportaciones de un estudio del *cine-trance* al campo de la Teoría del Cine

Desde el campo de las Ciencias Sociales, en especial desde la Antropología Visual, terreno donde más ha sido estudiada la obra filmica de Jean Rouch, la cuestión del *cine-trance* ha sido abordada por lo general con cierto escepticismo en relación a la dimensión mística o trascendental que dicho concepto pudiera contener tanto en sí mismo como en su analogía anteriormente referida a los ritos religiosos de trance y posesión. Sin embargo, otro concepto, inventado también por el propio Rouch, y que apareció en clara conexión con sus reflexiones acerca del *cine-trance*, sí ha sido siempre apreciado desde de la Antropología Visual. Nos referimos al término de la *antropología compartida*. Lo interesante de la idea principal de la *antropología compartida* es que, al igual que en el *cine-trance*, surge de la necesidad de conocer y descubrir al otro desde una actitud de encuentro e intercambio. Fue en beneficio de una *antropología compartida* que Jean Rouch defendía el uso de la cámara cinematográfica como una herramienta de comunicación y encuentro con el otro. “Los investigadores en Ciencias Humanas... no podían llegar a imaginarse que la cámara era el *pasaporte* más eficaz para penetrar en la realidad” (Rouch, 1989, p.115). Es decir, la cámara de cine, que en principio encuentra su razón de ser en su condición de herramienta de registro de lo real, en beneficio de un mejor y más detallado estudio de la comunidad o etnia en cuestión (más aún si cabe de lo que en su momento supuso la cámara fotográfica), pasa a convertirse en objeto inductor de diálogo e intercambio entre el etnógrafo y el sujeto “etnografiado”, entre aquel que filma y aquel que es filmado.

A partir de ese momento Jean Rouch, que descubrió la práctica cinematográfica en sus primeras expediciones como antropólogo, encuentra en el uso de la cámara de cine una oportunidad para repensar el sentido propio de la práctica etnográfica. Inspirado en las metodologías cinematográficas inventadas por el geólogo y también cineasta Robert Flaherty, en lo que Luc de Heusch denominó la *cámara participante*, Jean Rouch, como de alguna manera hizo de toda aventura en la que se embarcó, intenta ir más allá. Se trataría de poner entonces la cámara al servicio de una forma más horizontal y dialogante de encuentro con el otro. De un tipo de encuentro más cercano, más de “piel con piel”, donde el cineasta-etnógrafo pueda también en la práctica de su oficio descubrir algo de sí mismo, a partir de la asunción indispensable de que “el observador forma parte de lo observado”.

En sintonía entonces con la práctica de una *antropología compartida*, las diferentes técnicas de rodaje que incorporó Jean Rouch constituyen por sí mismas una forma de entender la práctica cinematográfica que va más allá de la propia necesidad de registro o de los parámetros estéticos que puedan motivar una u otra manera de filmar; “como si hubiera incorporado de tal manera la necesidad de una *antropología compartida* que el *cine-trance* fuera para él un comportamiento natural” (Piault, 2009, p.155).

Detrás del fenómeno del *cine-trance* considero que una nueva forma de entender las relaciones entre cuerpo filmante y cuerpo filmado nos abre un apasionante campo de estudio y reflexión para la Teoría del Cine. Una disciplina ésta, la de la Teoría del Cine, acostumbrada siempre al estudio de las diferentes corrientes cinematográficas en la relación entre película y espectador, entre discurso y consumidor del mismo. Así pues adentrarse en el enigma del *cine-trance* nos invita a una investigación sobre el acto mismo de filmar como experiencia sensorial, a una profunda reflexión sobre cómo la forma en que nos movemos y actuamos con la cámara puede llegar a influir en la manera en que el otro-filmado nos percibe y, posteriormente, a cómo ese vínculo sensible entre cuerpo filmante y cuerpo filmado terminará por impregnar la película que

también se mueve al interior de la cámara. “*Motion is emotion*” (“movimiento es emoción”), dijo un día Samuel Fuller.

## **2. El *cine-trance* como fenómeno psicofísico: determinación de las condiciones necesarias para su desencadenamiento**

En el momento actual de mis investigaciones la tesis de partida sobre la que se asienta el conjunto de mi trabajo es la siguiente: El *cine-trance* es un fenómeno psicofísico de alteración de la personalidad del cineasta-filmante fruto de una particular experiencia de rodaje. Y dicha experiencia de rodaje se produce en gran medida a partir de una determinada práctica filmica, de una manera de filmar que, en confluencia con una serie de condiciones ambientales, permiten el acontecer o desencadenamiento de dicho fenómeno. A partir de esta síntesis del objeto de investigación los interrogantes que primero aparecen serían: ¿En qué consiste esta determinada práctica filmica? ¿Qué elementos o técnicas constituyen esa manera de filmar? ¿Participan siempre las mismas? Sobre el eje de estos interrogantes se han ido sumando entonces a la investigación lo que podríamos llamar “el conjunto de las condiciones necesarias para el desencadenamiento del fenómeno del *cine-trance*”. A día de hoy, he podido valorar y contrastar aproximadamente una veintena de esas condiciones. La mayoría de ellas directamente vinculadas con la forma en que el cineasta filma la escena, con la técnica o con las reglas expresivas que, consciente o inconscientemente, el cineasta elige previamente o durante el rodaje. No es por supuesto el propósito de esta comunicación presentar en detalle el conjunto de las condiciones hasta hoy descubiertas. Ahora bien, en la medida en que trataré de centrarme en el análisis de la condición para el *cine-trance* que se encuentra más estrechamente vinculada con la relación de los movimientos escénicos entre cuerpo filmante y cuerpo filmado, considero se hace necesario una breve introducción a dos de esas condiciones estudiadas, aquellas que mayor conexión tienen con la influencia de los movimientos corporales en la experiencia del *cine-trance*.

La primera de estas condiciones es aquella que llamo “*La improvisación como puerta a lo imprevisible*”. Una filmación en la que hayamos definido o preparado de antemano qué es lo que vamos a filmar bloquearía la puerta a un posible desencadenamiento del *cine-trance*. No olvidemos que el principio “activo” en el acontecer del *cine-trance* es la quiebra de nuestro aparato racional, la capacidad de dejar de lado nuestros principios de control racional para adentrarnos en nuestra dimensión más primitiva. Una filmación que opere desde la mecánica de una acción previamente determinada y dirigida por el cineasta, tal y como ocurre habitualmente en el cine de ficción, así como en otras formas de cine documental o del propio film de danza, obliga al cineasta-filmante a tener en mente en todo momento qué es lo próximo a registrar en la escena, o qué movimiento de cámara ha de hacer a continuación según el plan previamente establecido. En definitiva, a necesitar un uso de nuestra “herramienta cerebro” que impide el tan necesario “dejarse ir” en el fenómeno del *cine-trance*.

La segunda de estas condiciones estrechamente vinculadas con los movimientos corporales en la experiencia del *cine-trance* es *la filmación en continuidad*. Volvemos aquí a una cuestión que había introducido como esencial al principio de la comunicación cuando señalábamos la importancia de que “*Tourou et Bitti*”, la película que dio origen al concepto de *cine-trance*, fuese filmada en plano-secuencia, a diferencia de los numerosos rodajes de danzas de posesión realizados anteriormente por Jean Rouch. Cuando filmamos “fragmentadamente”, cuando decidimos componer la secuencia que editaremos más adelante en diferentes planos, asociados normalmente a diferentes posiciones de cámara, elección muy habitual en toda práctica

cinematográfica, especialmente en la ficción, entonces la experiencia de rodaje se convierte inevitablemente en una suma de momentos. Independientemente de que la acción filmada se detenga o no, nosotros, como cuerpos-filmantes, actuamos y nos detenemos, filmamos y nos detenemos. Y normalmente dedicamos la pausa entre un plano y otro a pensar y preparar el siguiente plano a rodar.

Por el contrario, el acontecer del fenómeno del *cine-trance* nos enseña la necesidad de una experiencia en continuidad para que tal fenómeno pueda producirse. En clara analogía con las artes escénicas y, por supuesto, con aquellas formas de danza más vinculadas con las experiencias performativas de la improvisación, el *cine-trance* necesita concebirse en el seno de una experiencia de filmación en continuidad. Es la inmersión en un proceso sin interrupciones, donde la alteración de la persona del cineasta se produce a medida que avanza el rodaje, con el paso del tiempo, en un “nos va conduciendo, nos va conduciendo”. Es por ello que para Jean Rouch la posibilidad de filmar por primera vez planos tan largos, gracias a las nuevas bobinas de 122 metros para cámaras portátiles 16mm, supuso una aventura inesperada en la que la continuidad del acto de filmar, de moverse sin interrupción y durante largo rato con la cámara, funcionó como motor principal en su primera experiencia de *cine-trance*, en aquel atardecer de marzo de 1971.

### **3. La coreografía improvisada del cineasta-danzante y el danzante-filmado: entre la filmación-espejo y la mecánica de control**

Inmersos ya en el “laboratorio” de análisis del fenómeno del *cine-trance*, y una vez definido el sentido y alcance de tan singular y enigmático concepto, llega entonces el momento de presentar la condición para su desencadenamiento más íntimamente ligada a la cuestión del movimiento del cuerpo y a las relaciones entre cuerpo filmante y cuerpo filmado. Es decir, la cuestión del *cine-trance* que más lo vincula con el llamado film de danza. Allí donde la filmación del cuerpo y sus diferentes registros performativos son elementos identitarios y esenciales.

Esta condición asociada al movimiento de los cuerpos ha aparecido en mi proceso de investigación fruto de un taller-laboratorio con la cineasta y antropóloga Pascale Feghali, discípula de Jean Rouch. En su trabajo con Rouch, Pascale Feghali aprendió un conjunto de técnicas de entrenamiento del cuerpo, una gimnasia específica que el propio Rouch ideó junto al célebre mimo francés Marcel Marceau. A este programa de entrenamiento corporal lo llamaron la *gimnasia filmica*. Un programa de entrenamiento pensado para dominar e interiorizar los diferentes movimientos que como cineastas-filmantes hacemos con la cámara cuando nos encontramos inmersos en el rodaje de un largo plano-secuencia; cuando se hace imprescindible una preparación física adecuada que nos ayude a filmar en continuidad durante un lapso prolongado de tiempo, y con una cámara al hombro que, por aquel entonces, no bajaba de los 6-7 Kilos de peso.

El objetivo principal de esta singular gimnasia se podría resumir entonces en la idea de lo que Feghali explica como “entrenar el cuerpo para olvidar el cuerpo”. Un conocimiento y entrenamiento de los movimientos propios del cineasta-filmante que, liberado del trípode pero con la carga que supone el manejo de la cámara, le permitan “bailar”, desplazarse por la escena libremente y con plena capacidad para moverse en función de lo que el momento y la acción del sujeto o sujetos filmados pueda demandar. Otra idea esencial que persigue este entrenamiento corporal es la de ser capaces de “hacer cuerpo con la cámara”. Es decir, que el dominio de

nuestros movimientos con la cámara nos permita fluir en la escena de manera que la cámara, por muy pesada que sea, se convierta en parte de nuestro propio cuerpo y no dificulte la cadencia de nuestros movimientos. La necesidad que llevó en su día a Jean Rouch, a mediados de los años 60, a pensar una técnica de entrenamiento del cuerpo con la ayuda de Marcel Marceau y, posteriormente, con la viuda de éste, revela claramente el peso que dos conceptos, anteriormente presentados, tienen en el acontecer de una experiencia de *cine-trance*: la filmación en continuidad por un lado, y la dimensión física de la experiencia creativa de rodaje por el otro.

Si bien la *gimnasia filmica* de Jean Rouch fue y sigue siendo una propuesta innovadora, e indudablemente útil para la formación y entrenamiento físico de un cineasta-filmante, paradójicamente no existe bibliografía alguna de dichas técnicas de entrenamiento corporal. Un saber que con el tiempo se ha convertido en conocimiento transmitido directamente de maestros a alumnos, de generación en generación. Dentro de los numerosos escritos que Jean Rouch nos dejó tan sólo encontramos un fragmento, al interior de su célebre artículo “*La cámara y los hombres*” (1979), que menciona casi “accidentalmente” la cuestión de la *gimnasia filmica* pero que expresa con claridad su razón de ser dentro del método de trabajo de Rouch y de su vínculo con la experiencia del *cine-trance*:

“Para mí, entonces, la única manera de filmar es caminar con la cámara, conducirla allí donde ella sea más eficaz, e improvisar para ella una especie de ballet donde la cámara deviene tan viva como los hombres que filma... aquí de nuevo es una cuestión de entrenamiento, de un dominio del cuerpo que una gimnasia adecuada permite adquirir.” (Rouch, 1979, p.63).

El desarrollo del laboratorio de exploración filmica de la mano de Pascale Feghali me permitió analizar y conectar con aquellos elementos que participan en la tensión y el diálogo entre la filmación del movimiento y el movimiento de la filmación. Entre cómo influye el movimiento del cuerpo filmado y cómo y por qué nos movemos como cuerpos filmantes.

En la investigación experimental, a través de la filmación de una serie de piezas en el marco de dicho laboratorio de exploración filmica, dos componentes o principios rectores del movimiento se revelaron como esenciales para entender esta cuestión: por un lado lo que denomino la *mecánica de control* y, por el otro, lo que llamo la *filmación-espejo*.

La *mecánica de control* es el movimiento del cuerpo filmante en función de su necesidad de componer la imagen. Cuando empezamos a filmar, la *mecánica de control* es el principio básico que gobierna nuestros movimientos como cuerpos filmantes. Es decir, nos movemos en función del encuadre y la posición de cámara que racionalmente hemos elegido. Es, para entendernos, el “principio natural” de todo cuerpo en filmación. La idea de *mecánica de control* se refiere fundamentalmente a cómo la acción de filmar, incluso en la técnica más “libre” de la cámara al hombro, es una acción dirigida por una lógica de control racional. El acto mismo de filmar en principio nos pide pensar, decidir, controlar dónde nos colocamos y qué tipo de encuadre y tamaño de plano queremos componer. Este “principio natural” de la *mecánica de control*, en el marco de una filmación en continuidad, hace que la secuencia de movimientos del cineasta-filmante esté en todo momento dirigida por la acción racional de pensar, a cada paso que damos con la cámara, “qué plano quiero hacer, qué elemento quiero encuadrar, cómo voy a colocarme para el siguiente encuadre,...” La *mecánica de control* es, por lo general, el punto de partida en la dinámica de movimientos corporales del cineasta-filmante en un rodaje de filmación en continuidad o plano-secuencia. Es lo que dirige nuestra manera de empezar a movernos con la cámara. Si el peso de la *mecánica de control* se mantiene “firme” a lo largo del rodaje, será

entonces una experiencia de rodaje controlada en todo momento por nuestro aparato cerebral. El *cine-trance* se mantiene por ahora como una puerta cerrada.

La *filmación-espejo* dirige el conjunto de movimientos originados por un principio de filmación mimética, por la necesidad de movernos como cuerpo filmante en función de los movimientos del cuerpo o cuerpos filmados. Lógicamente este principio rector de la filmación depende principalmente del mayor o menor grado de movimiento del cuerpo filmado. Es, para entendernos, el movimiento del cuerpo filmante a partir del seguimiento de la acción. En el caso de la filmación de una danza esta cuestión es especialmente relevante, ya que los movimientos de los cuerpos filmados son muchos más exigentes para el seguimiento de la acción de dichos cuerpos a través de una cámara móvil.

En su estudio de la influencia de las teorías sobre la Kinestesia en la relaciones empáticas entre el bailarín y el observador de una danza, la bailarina y coreógrafa Susan Foster recupera para su análisis los estudios que desde la neurociencia se han hecho de las llamadas *neuronas espejo* (Foster, 2011). Dichas neuronas ayudan al cuerpo a reaccionar de forma mimética, transmitiendo información instantánea a todo el aparato muscular de nuestro cuerpo, ante el movimiento del cuerpo observado. En el caso de la filmación de una danza la teoría de las *neuronas espejo* nos ayuda a visualizar el principio de reacción por mimesis que se produce en nuestra condición de cuerpo filmante. Sufrimos entonces el impulso de seguimiento automático de todo movimiento generado por el cuerpo filmado.

En el marco de este principio de filmación un elemento adquiere verdadera relevancia: la distancia entre cuerpo filmante y cuerpo filmado. Recordemos la idea de la “camera-contact”, propuesta por Jean Rouch, en relación al uso de las ópticas angulares con el fin de poder filmar al otro desde muy de cerca. En el caso de la película “*Tourou et Bitti*” Rouch empleó una óptica 10mm para una cámara 16mm (lo que en formato 35mm sería un gran angular 20mm). El uso de una óptica fija tan abierta obliga al cineasta-filmante a contar con una gran capacidad de manejo de su “herramienta cuerpo” y de su “herramienta cámara”. El riesgo en la *filmación-espejo* será entonces la pérdida de control del encuadre y, como consecuencia, el sentimiento de fracaso y frustración en el cineasta-filmante al sentir que “la acción se nos escapa”. En conclusión, un cierto grado de *filmación-espejo* nos permitirá una mayor conexión sensible con el cuerpo del otro en tanto que una mayor capacidad para, como dice Feghali, “aprender a entrar en el ritmo del otro”. Pero un exceso de *filmación-espejo*, entendido como una excesiva dependencia de filmar todo el tiempo en función de los movimientos del otro, nos puede desconectar fácilmente de la “energía” y la “química” del rodaje, produciendo una sensación, fruto de esa frustración e impotencia anteriormente mencionadas, de “salirnos fuera”, de “perder el *feeling*”. Este exceso cerraría también la puerta a una posible experiencia de *cine-trance*.

Lo interesante de la puesta en conexión de ambos principios rectores del movimiento, el de la *mecánica de control* y el de la *filmación-espejo*, es que, en cierta medida, uno es la antítesis del otro. Si bien la *mecánica de control* gira en torno al “yo decido” del cuerpo filmante, la *filmación-espejo* sería un “en función del otro filmado”. La duda principal que todo cineasta-filmante tiene cuando se encuentra inmerso en la filmación del cuerpo del otro en movimiento es: “¿Qué priorizar?; ¿Mantengo una mayor distancia para priorizar mi encuadre o intento moverme más en función del otro?”. Si opto por la primera opción, priorizar mi encuadre, controlaré más fácilmente la composición del espacio escénico y la variación de encuadres, pero sin embargo perderé la oportunidad de poder “entrar en el ritmo del otro”, de tratar de conectar con el tempo y la cadencia de sus movimientos. Si por el contrario intento ante todo entrar en la dinámica de la

*filmación-espejo* entonces correré con facilidad el riesgo de perder al otro en mi encuadre, con el consecuente efecto de “salirnos” de ese “estar inmersos” en la filmación en continuidad.

Pero cuando ponemos en relación estos dos principios con el análisis, o incluso la posible simulación, de una experiencia de *cine-trance*, descubrimos entonces una de las condiciones que considero esenciales para el desencadenamiento de dicho fenómeno. Me refiero a lo que he denominado “*la aparición de una coreografía improvisada*”. Lo paradójico del término me resulta sensiblemente útil en su naturaleza de condición necesaria para el *cine-trance*, ya que gracias a ella conectamos directamente con la tensión dialéctica entre improvisación y coreografía. Entre aquello que surge fruto del saber “dejarse ir” y el conjunto de movimientos que previamente han sido definidos y repetidamente ensayados. De nuevo unas condiciones se conectan con otras. Al igual que *la filmación en continuidad* es condición necesaria para el desarrollo prolongado de una filmación “en movimiento”, la condición de *la improvisación como puerta a lo imprevisible* vuelve a hacerse necesaria en esta aparición de una *coreografía improvisada*.

Introduzcámonos entonces en una posible escena de rodaje:

El cineasta-filmante comienza a rodar a partir de su necesidad de apoyarse en la *mecánica de control*. Y lo empieza a hacer con la firme intención de ser capaces de registrar la escena y el movimiento de los cuerpos filmados en una sola toma, en un único plano-secuencia. La adrenalina del directo nos invade como al actor de teatro o al bailarín en escena. A través de la *mecánica de control* somos capaces de emplazar y delimitar el espacio donde todo ocurre. Empezamos normalmente con planos más abiertos que nos permitan ubicarnos y ubicar al espectador en lo que estamos viendo. Como cineastas-filmantes confiaremos siempre en la *mecánica de control* como nuestra herramienta racional para que todo resulte satisfactoriamente, para ser o al menos sentirnos capaces de “sacar adelante el rodaje”, de que todo quede bien filmado. Pero en el ánimo, este menos racional, de seguir la escena más de cerca, de mostrar las cosas con más detalle, nos acercamos y reducimos la distancia entre cuerpo filmante y cuerpo filmado. Y entonces el principio de la *filmación-espejo* entra en escena. Nuestros encuadres, nuestras posiciones de cámara, se configuran y varían en función del otro. Esto hace más exigente nuestra tarea. El acto de filmar se convierte en algo cada vez más físico. El miedo a no ser capaces de seguir el movimiento del otro en el encuadre, a que se nos “vaya excesivamente de plano”, nos empuja a tomar de nuevo distancia y volver a refugiarnos en la *mecánica de control*. Más de lejos, más calmado, más seguro.

Pero, en ocasiones, el cineasta-filmante, bien preparado físicamente, técnicamente, y dispuesto a adentrarse todo lo posible en el lado sensorial de la escena, encuentra un extraño punto de equilibrio entre la *mecánica de control* y la dinámica de la *filmación-espejo*. No porque se sumen parte de lo uno y parte de lo otro, sino porque en realidad tanto un principio como otro se transforman. Y con ello cuerpo filmante y cuerpo filmado también experimentan su particular transformación.

Por un lado, descubrimos que la *mecánica de control* no desaparece sino que el cineasta es capaz de integrarla de tal manera que ya no piensa expresamente en ella. Es decir, es capaz de mover su cuerpo y operar su cámara sin pensar en ello, sin tratar de dominarlo desde su aparato racional. Al igual que el músico de jazz en la *jam session* o el bailarín virtuoso y bien entrenado, los movimientos y las decisiones técnicas operan autónomamente, sin necesitar una orden expresa previa de nuestro aparato racional. Esto es lo que comúnmente conocemos como automatización

de un movimiento o conjunto de movimientos previamente aprendidos y ensayados. Pero en el caso de la filmación en continuidad, cámara al hombro, de acciones con movimientos exigentes, como la filmación de una danza, es sin duda trabajoso y complicado. Se convierte entonces para el cineasta-filmante en un ambicioso reto, el de convertirnos en un funcionante organismo performativo donde interactúen armónicamente la “herramienta cuerpo” y la “herramienta cámara”. Así pues, la primera transformación consiste en un paso de la *mecánica de control* como algo “pensado” a su interiorización no consciente, a la posibilidad de liberar nuestra acción de cineastas-filmantes de su carga de control racional.

En cuanto a la *filmación-espejo*, una vez integrada la *mecánica de control*, su transformación se produce gracias a la generación espontánea de una *coreografía improvisada* fruto de la adecuación entre dicha *filmación-espejo* y lo que Claudine de France llama la *profilmia escénica*. De un lado, el cuerpo filmante se encuentra a sí mismo, en pleno rodaje, condicionado por esa filmación mimética, por ese moverse como un espejo frente a los movimientos del cuerpo filmado. Pero ese otro filmado nunca es ajeno a la acción del cineasta-filmante. Volvemos aquí a esa fundamental idea que relacionábamos anteriormente con los principios de la *antropología compartida*: “el observador forma parte de lo observado”. De igual manera, la acción y el movimiento del cineasta-filmante influye inevitablemente y, me atrevo añadir, afortunadamente en la acción y el movimiento del cuerpo o cuerpos filmados. Esta idea vendría a resumir entonces lo que Claudine de France determina como la “profilmia escénica” (Comolli, A., 2005, p.119), entendida ésta como el comportamiento y las acciones de los sujetos filmados en función de su propia condición de “ser filmado”. Es decir, la acción y el movimiento de un cuerpo filmado no sólo se produce por aquello que los motive al margen de la filmación, por aquello que la persona o personas filmadas harían sino existiese en ese momento la presencia de la cámara, sino que en buena medida dichas acciones o comportamientos también se encuentran influidas por el propio hecho de estar siendo filmados. La puesta en relación dialéctica de la *filmación-espejo* y la *profilmia escénica* permiten entender la segunda transformación de las mecánicas del movimiento corporal que pueden llegar a originar una experiencia de *cine-trance*.

Volvamos a la escena anterior:

Primero de todo, el cineasta-filmante ha sido capaz de transformar la inevitable *mecánica de control* de sus acciones y movimientos como cuerpo filmante para integrarlos, automatizarlos y liberarse de la carga racional que en un principio los gobernaba. Después, en el ánimo de acercarse y conectarse más al movimiento del cuerpo filmado inicia una dinámica, en mayor o menor grado, bajo el principio de la *filmación-espejo*. Durante ese tiempo de “puesta en escena” de la *filmación-espejo*, el cuerpo filmado, en su reacción *profilmica*, si no siente un rechazo hacia la acción y el comportamiento del cineasta que le filma, empieza a adecuar de forma no consciente su propia coreografía al movimiento del cuerpo filmante. De alguna manera, siempre impredecible, siempre necesariamente improvisada, cuerpo filmante y cuerpo filmado empiezan a encontrarse en una singular armonía y equilibrio entre una fluida *filmación-espejo*, ya no tan mimética y liberada de prejuicios racionales, y una *acción profilmica* que, fuera de convertirse en un condicionamiento negativo por el hecho de ser filmado, facilita un *in crescendo* de interconexión inconsciente en el marco de este singular acto filmico. Es el momento de la *coreografía improvisada*, la interconexión armónica de los movimientos entre cuerpo filmante y cuerpo filmado como condición motora e imprescindible para el acontecer del *cine-trance*. El acontecer de un momento mágico en la vida de cualquier cineasta dispuesto a adentrarse en *terra*



*incognita*, en la aventura de un cine de la experiencia y del cuerpo frente a un cine del pensamiento y el discurso.

### **Conclusiones. Por un cine del cuerpo frente a un cine del discurso.**

El estudio del *cine-trance* es impensable sin la incorporación de su dimensión de experiencia física, es decir, de un fenómeno producido en parte como consecuencia de una experiencia física de dos cuerpos que se mueven y se conectan desde puntos de partida diferentes (uno filmado y otro es filmado) pero que, gracias al espacio común del rodaje, llegan a experimentar una interconexión que va del cuerpo a la psique, de la acción representada y filmada en el exterior al diálogo inconsciente entre dos cuerpos sensibles que se reúnen en el lugar más emocional y primitivo de su condición humana.

Seguramente desde la investigación científica sea difícilmente demostrable el grado real de trance y posesión que un cineasta pueda llegar a experimentar fruto de estas particulares experiencias de rodaje. Conviene recordar que el propio Rouch, en su condición de antropólogo, tras más de cuarenta años de estudio y filmación del fenómeno de las danzas de posesión en África Occidental, asumía que siempre quedará en el misterio lo que él llamaba la “extraña mecánica de la posesión” (Rouch, 1989, p.324). Asumo entonces que como cineasta e investigador cinematográfico no es mi cometido el dar o no respuesta a estas cuestiones. Como he intentado exponer y analizar en las páginas anteriores, el interés para el campo de la creación cinematográfica reside a mi entender en cómo la manera de filmar que surge en las experiencias de *cine-trance*, por lo general espontáneamente, nos pone en relación con técnicas y “éticas” de rodaje que, liberadoras del peso de lo racional, nos ayudan a conectar con nuestro lado más sensible y creativo.

Y de manera más específica, en lo que se refiere al llamado film de danza, y aún asumiendo mi amplio desconocimiento de este género, a su clara conexión con todo lo relativo a la dimensión física del acto creativo y a la influencia de la interconexión de los movimientos del cuerpo filmante y el cuerpo filmado. A cómo la *coreografía improvisada* de nuestros cuerpos en la experiencia de rodaje alimenta la energía creativa que convertirá la filmación en un acto artístico tan improvisado como irreplicable.

Una exploración de las prácticas fílmicas nacidas de la obra de Jean Rouch, así como de la de otros cineastas posteriores que nos acerquen a lo que en su día Rouch llamó experiencias de *cine-trance*, siento nos podría enseñar a descubrir nuevos horizontes en el camino de un cine experimentado más desde la experiencia sensible y no racional de nuestro cuerpo que, como ocurre habitualmente, desde un acto creativo a través del control racional, necesitado casi siempre de la generación de un discurso. Una experiencia en analogía con lo que Bill Nichols llamó “*embodied knowledge*”, en relación a los procesos de transmisión del conocimiento en las prácticas etnográficas; “una experiencia del conocimiento transferida de cuerpo a cuerpo, en vez de mente a mente” (Nichols, 1994, p.73).

El campo de la creación cinematográfica, al igual que las experiencias fílmicas vinculadas al género del film de danza, es, afortunadamente, un terreno artístico amplio, diverso, heterogéneo, en constante transformación. La aportación que el interés por un cine del cuerpo frente a un cine del discurso pueda ofrecer a este inmenso campo creativo quizá no es más que la oportunidad de proveernos como cineastas de un espacio de expresión artística menos necesitado de nuestro aparato racional. A una práctica cinematográfica que se atreva a confiar más en lo que nuestro

cuerpo pueda enseñarnos a la hora de conectar con nuestro universo creativo, a aprender a perder el miedo a nuestro “yo primitivo”, a dejar que él nos conduzca a la maravillosa fuente de inspiración que brota cuando por fin nos abandonamos a “*la barbarie de la invención*”.

### **Bibliografía**

- Boutang, P.A. (2005). Entrevista a Jean Rouch. En *Jean Rouch* (DVD). Paris: Éditions Montparnasse.
- De France, C. (2005). La profilmie, une forme permanente d’artifice en documentaire. En Comolli, A. y De France, C. (eds.). (2005). *Corps filmé, corps filmant* (pp.117-142). Nanterre: FRC-Paris X, Coll- Cinéma et sciences humaines.
- Foster, S. (2011). *Choreographing Empathy: Kinesthesia in Performance*. London: Routledge.
- Fulchignoni, E. (1981). Entrevista a Jean Rouch. En Gallet, E. (dir.). *Jean Rouch une rétrospective*. Paris: Ministère des Affaires Étrangères.
- Nichols, B. (1994). The Ethnographer’s Tale. En Lucien Taylor (ed.). *Visualizing Theory. Selected Essays from V.A.R. 1990- 1994* (pp. 60-83). New York, London: Routledge.
- Piault, M.H. (2009). Regards croisés, regards partagés. En J-P.Colleyn (ed.). *Jean Rouch: Cinéma et anthropologie* (pp.141-153). Paris: Cahiers du Cinéma (Essais) – INA.
- Rouch, J. (1971). Essai sur les avatars de la personne du possédé, du magicien, du sorcier, du cinéaste et de l’ethnographe. En Rouch, J. (1989 – reed.). *La religion et la magie Songhay*. Bruxelles: Éditions de l’Université de Bruxelles.
- Rouch, J. (1979). La caméra et les hommes. En De France, C. (ed). *Pour une Anthropologie visuelle* (pp. 53-71). Paris: Éditions Mouton.
- Rouch, J. (1989). Le vrai et le faux, *Traverse*, n°47. Paris: Éditions du Centre Georges Pompidou.

## **El primer pla i la continuïtat del moviment en danses per la càmera. Estudi de sis casos**

Close-ups and movement continuity in dances for the camera. Six case study

**Anna Mitjà Comas**

Postgraduada a la Universitat Oberta de Catalunya, anna.mitja@gmail.com

---

### **Abstract**

*This article starts off with a brief and historic discourse on the relationship between dance and the audiovisual device, directed towards determining the main object of the study: dances created specifically for the camera. As these are films where dance is translated and mediated by the audiovisual, the study focuses on the treatment of elements of continuity and close-up, two audiovisual resources so representative in order to distinguish between screen-dance and live dance. It is not a general investigation, but focuses only the qualities of six study cases: A Study in Choreography for Camera (Maya Deren, 1945) Nine Variations on a dance theme (Hilary Harris, 1966), La la la Human Steps (Herbert Bernard and Edouard Lock, 1987), 46 Bis, rue de Belleville (Pascal Baes, 1988), L'étreinte (Bouvier and Obadia, 1988) and Rosas danst Rosas (Thierry de Mey and Anne Teresa de Keersmaeker, 1996). Therefore, specific bibliography about dance on screen and for the camera will be used, as well as professional journals and thought studies about the body, movement, space and time.*

**Keywords:** Dance, camera, dancefilm, close-up, continuity

---

### **Resum**

*Aquest article inicia el seu recorregut amb un breu discurs històric de la relació entre el dispositiu audiovisual i la dansa, dirigit cap a la determinació del principal objecte d'estudi: les danses creades expressament per la càmera. En tant que són peces on la dansa és intervinguda i traduïda per l'audiovisual, l'estudi es centra en el tractament dels elements de la continuïtat del moviment i del primer pla, dos recursos propis del dispositiu audiovisual i molt representatius per distingir aquestes coreografies filmiques de la dansa en viu. No es tracta d'una investigació generalista, sinó que atén únicament a les característiques de sis casos d'estudi: A Study in Choreography for camera (Maya Deren, 1945), Nine variations on a dance theme (Hilary Harris, 1966), La la la Human Steps (Bernard Hébert i Edouard Lock, 1987), 46 Bis, rue de Belleville (Pascal Baes, 1988), L'etreinte (Bouvier i Obadia, 1988) i Rosas danst Rosas (Thierry de Mey i Anne Teresa de Keersmaeker, 1996). Per fer-ho, es comptarà amb bibliografia específica sobre dansa en pantalla i per la càmera, així com revistes especialitzades i estudis del pensament sobre el moviment, el cos, l'espai i el temps.*

**Paraules clau:** dansa, càmera, videodansa, primer pla, continuïtat

### **Introducció**

Segons Haine Ferguson (Lepecki, 2000, p.24), l'emblema del període de la modernitat era la propensió al moviment, la qual es va manifestar a partir de la Revolució Industrial, al s. XIX: les primeres llavors del capitalisme, l'aplicació de la maquinària a la vida social o industrial, el

desenvolupament en ciència moderna de la Il·lustració i en la tecnologia de la reproducció o la desruralització de la població. Gran part del que existia es movia a un ritme acompassat i *staccato*, tot generant postures amb carència de continuïtat fluida. La dansa moderna va aparèixer de la mà de ballarines com Loïe Fuller, Isadora Duncan o Ruth Saint Denis a Europa, i dels Ballets Russos de Diàghilev, els quals buscaren trencar aquest marcat i finit moviment per tal de provocar coreografies ininterrompudes. El tractament de l'espai i el temps en aquestes danses es basava en la recerca de la fluidesa d'un moviment continu, tot subvertint l'expressivitat del moviment de posicions fixes i contingudes d'un principi i d'un fi. No és estrany doncs, que en aquest moment, fotògrafs com Edward Muybridge a Anglaterra i Etienne-Jules Marey a França, busquessin captar aquesta seqüència postural a través de la fotografia, i que al 1895 arribés el cinema, també entès com la captura d'un fragment d'espai i temps, però no d'un instant, sinó d'una seqüència temporal, traduir per tant, com la captura de la realitat en moviment continu. Així, neix una interrelació entre la disciplina de la dansa moderna i el dispositiu cinematogràfic, la qual ha donat lloc a obres de diferents naturaleses fins a dia d'avui: pel·lícules *sobre dansa* i pel·lícules *de dansa*. Entenent *sobre dansa* aquelles obres en les que la dansa és diegètica i/o memòria, com el cinema musical, de ficció i documental, les peces promocionals, documentació; i *de dansa* com aquelles potser més experimentals, en les que el cos és mediat per l'audiovisual i esdevé una nova dansa *site specific* (Preston, 2006), les anomenades danses per la càmera, *dancefilm*, *cinédanse*, *choreofilm* o vídeodansa, l'objecte d'aquest estudi.

Des d'un principi, la dansa ha donat al cinema el que aquest per si mateix no podia aconseguir, des d'un dinamisme a l'interior dels plans fixos dels Lumière o Edison, a més joc en la manipulació del cel·luloide de George Mèliés o Segundo de Chomón, als estudis del moviment corporal del cinema pur, fins a esdevenir aquestes primeres relacions filmiques amb la dansa, les obres precursors del vídeodansa de Norman McLaren, Maya Deren, Len Lye o Hilary Harris (Brooks, 2002). En tant que la dansa és un art viu i efímer, existeix una jerarquització entre la dansa i el cinema, segons Douglas Rosenberg, i necessita de la tècnica audiovisual per perpetuar-se i arribar a ser una nova manifestació artística. Per tal que la dansa esdevingui audiovisual, s'ha de servir de la intervenció d'aquesta tècnica. Es travessen geometries físiques i temporals per donar lloc a un cos virtual i mediatitzat. Segons Jacques Lyotard, són obres que no transcriuen el moviment físic mimèticament, sinó amb un deliberada o lliure perspectiva del realitzador i coreògraf, sota les regles de la tècnica de la pel·lícula, del vídeo o del digital (Brannigan, 2011). És a dir, semblant al que Marshall McLuhan defensava sobre "el mitjà és el missatge" (1967). Les vídeodances són el resultat de la tasca del realitzador, del coreògraf, del ballari i l'editor.

Paral·lelament al trepidant moviment de finals del s. XIX i inicis del XX, es vivia, d'una banda, una crisi del cos ja que l'adaptació a les noves manifestacions de l'espai i el temps com l'adveniment del telèfon o del telegrama, de les vies ferroviàries, del cotxe, de la fotografia o el cinema, duia a una fugitiva qualitat física del cos, segons Tom Gunning (Brannigan, 2011, p. 69). I de l'altra, es demostra que la inclinació d'ideologies universals i metanarratives encapçalades pel subjecte cartesià i els discursos racionals, ja no serveix per entendre el món, sinó que és el propi cos del ser humà la via més genuïna per conèixer el món.

En resposta a aquesta propensió codificada de l'era moderna, sorgiran noves expressions dansístiques defensores de "la presència del cos" i del "ser cap al moviment". D'acord amb Balázs, es pretenia subvertir la paraula parlada i la dominància de primers plans al cinema mut per fer emergir el llenguatge físic (Brannigan, 2011, p.44), tal com s'aplicarà a la comèdia *slapstick*. A inicis del s. XX, François Delsarte, ententent el cos com un conjunt de gestos amb

ànima, i Antonin Artaud, un cos sense òrgans, defensaren l'expressivitat del cos, en tant que és acció per si mateix i lliure de discursos totèmics. O tal com Gilles Deleuze i Félix Guattari van concebre el concepte d'esquizoanàlisi, un mecanisme aniquil·lador dels receptors corporals per commoure's amb d'altres cossos. La dansa, fins ben entrat el s. XX, no es contemplava si no era lligada a un concepte de moviment codificat, és a dir, una frase coreogràfica. Segons André Lepecki (Bardet, 2008), la dansa moderna tendia més a "ser cap al moviment". Per contra, la contemporània busca esgotar la dansa lligada al moviment, al llenguatge coreogràfic, és a dir, carregar-se la discursivitat o racionalitat portadora d'un continu de gestos codificats. Malgrat l'adveniment del cinema causà part de la crisi del cos, alhora l'hi ha ofert noves significacions a la seva expressivitat. Ja fos a l'entendre més avantguardista del moviment modern, com si d'una cinta de Moebius es tractés, com al cos desputllat de tot, únicament essent-hi. L'estudi es concentra en la continuïtat del moviment, més pròpia de la dansa avantguardista, per cercar recursos cinematogràfics que contribueixin al seu reforç, i per altra banda, les noves significacions de la presència d'un cos en moviment mitjançant l'ús del primer pla.

S'investigarà a partir de sis casos de danses per la càmera, les quals naveguen entre la dansa moderna i postmoderna: *A Study in Choreography for camera* (Maya Deren, 1945), *Nine variations on a dance theme* (Hilary Harris, 1966), *La la la Human Sex Duo n°1* (1987, Bernar Hébert i Edouard Lock), *46 Bis, Rue de Belleville* (Pascal Baes, 1988), *L'etreinte* (Bouvier i Obadia, 1988) i *Rosas danst Rosas* (Thierry de Mey i Anne Teresa de Keersmaeker, 1996).

## 1. El tractament de la continuïtat del moviment

Amb l'entrada al s. XX i al procés d'industrialització accelerat que experimentà el planeta, el moviment va començar a significar l'emblema de la modernitat: era una època d'avançament tecnològic i econòmic, de nous interessos polítics, de maquinària a les indústries, del treball en cadena, de grans produccions, de millores del transport i comerç. Fins aleshores, el cos s'havia entès com un vehicle mimètic i mecànic, segons Agamben (Brannigan, 2011, p. 32), que descrivia un únic i precís moment. A partir de les teories dels filòsofs i pensadors François Delsarte (1811-1871) i Émile Jaques-Dalcroze (1865-1950), es comença a instaurar un nou entendre del cos en moviment mitjançant les creacions de ballarins i coreògrafs de l'època: la continuïtat del moment que descriu la figura. La dansa moderna entra a la història de la dansa a la recerca de la fluïdesa en el moviment corporal. Dificilment es poden limitar instants de mobilitat del cos, sinó que es tracta d'un període incessant i durador contestatari a la concepció locomotora de la dansa clàssica i a la Revolució tecnològica del s. XX. Es tracta de l'experiència estètica de la transició de la imatge al gest, d'acord amb Agamben, del moviment antic al modern, d'un canvi a un moviment sense interrupció, per Bergson.

El cinema en tant que dispositiu que sorgeix també en aquest època de canvi, camina en paral·lel a l'adveniment de la dansa moderna. Resulta la fragmentació de l'espai i el temps, tot generant un recull de vint-i-quatre imatges per segon, les quals ofereixen a l'ull de l'espectador una seqüència versemblant a causa de la condició espai-temps correlativa a cadascuna d'elles. La dansa i el cinema construeixen així, càpsules contínues d'espai-temps. D'acord amb Agamben, el cinema esdevé l'habitable natural de l'expressió gestual.

Atenent a Lacan (Miller, 1992) el llenguatge entre els éssers humans, en tant que éssers parlants, ha creat un efecte locatiu en la comunicació social i en la relació del subjecte amb l'entorn, de manera que estem sotmesos a ell. Per contra, el gest com a llenguatge no verbal, no havia estat

tan connectat simbòlicament fins aleshores, ja que en l'era de la modernitat, únicament la raó, el llenguatge i el pensament eren les vies per aconseguir l'emancipació de l'home. Pels teòrics del moviment corporal, sobretot Delsarte, el gest és l'ànima, el qual va primer que el llenguatge social.

El llenguatge en una peça audiovisual pot resoldre's de forma narrativa mitjançant la dramaturgia, com seria el cas del cinema d'indole clàssica, o bé participant d'una línia més poètica i metalingüística com va ser el cas de les avantguardes cinematogràfiques, el que Maya Deren anomenaria d'estructura vertical (Greenfield, 2002). Per Gilles Deleuze, això correspon al que nomena *affection images* (Brannigan, 2011, p.185), tot detenint-se en cada capa de la imatge com si d'una emoció del moment es tractés. El cinema de Maya Deren, bevent del *cinéma pur* com el de Duchamp, Léger o Clair, segueix la verticalitat de cada imatge, tot prenent atenció no a l'acció sinó a les seves ramificacions, la profunditat i les qualitats poètiques, sense buscar-ne una correspondència estrictament narrativa com en el cas del cinema clàssic, sinó només la totalitat del moment. *Study in Choreography for camera* (Deren, 1945) no pretén explicar-nos cap història, sinó el traç d'una coreografia moderna. La directora experimenta amb el cos del ballarí i coreògraf afroamericà Talley Beatty, amb moviments com la recerca de l'extensió i la durabilitat del seu gest, per crear una dansa nova, inexistente a la realitat. És a dir, tal com ella defensa, el cinema d'avantguarda busca la conjunció de l'ull i la ment per captar i desenllaçar el que hi ha a la pantalla, no pretén mostrar una analogia directa del món real. A partir del dispositiu filmic, aconsegueix presentar noves maneres de visualitzar una dansa, la qual seria impensable sobre un escenari. Com el cas de la presència de Beatty multiplicant-se en mil·lèsimes de segon dins d'un mateix pla pseudoseqüència, o el salt en suspensió i en contrallum de llarga durada dels últims segons de *Study in Choreography for camera*, aconseguit amb la filmació en multicàmera (Cleghorn, 2002). D'alguna manera, la tecnologia del cinema aconsegueix així, una expansió de la temporalitat que transcendeix la lògica gravitatòria del nostre planeta. La realitzadora fa ús d'un paneig lateral simulant els 360° a partir de talls de muntatge discrets, per mostrar la continuïtat del moviment circular del tors i braços de Beatty. Altres recursos dels quals participa Deren són les correspondències del cos en acció filmat i muntat en entorns completament distingits. Hilary Harris, per contra, a *Nine variations on a dance theme* (1966) segueix explorant el temps i l'espai en la seva obra, però centrant-se únicament en un espai, una sala de dansa. Es tracta de nou maneres de filmar una mateixa seqüència gestual, inciant de Jong al terra i ascendint gairebé sense moure's del lloc, com a proposta de nou modes de visionar la dansa juxtaposades. A la primera variació, es serveix d'un pla seqüència que més endavant repetirà a mode de primeríssim primer pla d'alta textura corporal brindada per una malla cenyida al cos, mentre traça, a la segona part, un encadenament de plans en *jump cut*, en els quals hi ha una repetició de gestos determinats. De mica en mica va guanyant velocitat i ens van presentant noves perspectives, ja sigui per les distintes angulacions de la càmera com per l'espiralització d'aquesta amb el cos de de Jong. *Nine variations on a dance theme* és metallenguatge dansístic, gràcies a l'exploració tècnica del mitjà audiovisual per captar la seqüència de dansa de diferents maneres. El preludi inicial d'aquesta peça de dansa per la càmera, les instantànies enllaçades amb fosses, connota amb l'emprament de la tècnica *pixilation* o en *stop motion*, molt treballada per Norman McLaren, també un pioner en dansa per la càmera, la qual Pascal Baes aplica a *46 bis, rue de Belleville* (1988). Ja s'ha esmenat la transició que va experimentar la concepció de la dansa a inicis del s. XX. Bergson distingia el moviment clàssic del modern. D'una banda, Hilary Harris presenta uns moments concrets i finits de la dansa, però encadenats, per avançar el treball de la continuïtat que posteriorment es durà a terme. De l'altra, Baes busca projectar el binomi

instant-seqüència, a partir de la correlació de fotogrames de les postures congelades de Sara Denizot i Laurence Rardoni, i creant un efecte *staccato*, sorgit de la tècnica *pixilation*, en el moviment continuat de les ballarines. A més a més, subratlla aquesta il·lusió òptica de moviment real amb la sensació lliscant donada pel traç del recorregut de la coreografia sobre el terra mullat. El realitzador s'inicia a *46 Bis, Rue de Belleville* en pos aquesta jugada, tot generant un efecte mirall amb l'aigua, diferent de la localització real. Es tracta d'una manera de percebre el cos impossible en la vida real. Denizot i Rardoni esdevenen imatges-marioneta dins del dispositiu cinematogràfic.

El realitzador Bernar Hébert juntament amb el coreògraf Édouard Lock a la videodansa *La La La Human Sex Duo n°1* (1987), una adaptació filmica del llenguatge de Lock interpretada pel duo Lecavalier-Béland, també treballa la idea de l'aigua i l'expansió del temps. Com si de les restes de la tècnica del ballet clàssic es servissin, el duo es vesteix d'estètica punk i sonoritza electrònicament la peça amb *electro-funk*, tot presentant-nos una coreografia entre el ballet neoclàssic i modern, carregada de *barrels jumps* i gestos frenètics. Sense desmembrar-ne les coreografies amb la planificació de la realització, en manté el ritme trepidant fins a la immersió dels cossos sota l'aigua. La continuïtat de la coreografia es percep per l'excentricitat de les coreografies de Lock, la qual roman al llarg del *dancefilm*: la desorientació espacial de l'inici, les microcoreografies de Lock i la tenacitat en el ritme frenètic del duo, enllaçat amb el canvi de ritme del cos sota l'aigua.

Un altre exemple paradigmàtic d'adaptació de coreografia a la pantalla és *L'etreinte* (Bouvier/Obadia, 1988). Els realitzadors belgues, també coreògrafs de la peça, aposten per la màxima expressió de la senzillesa. Centrant-se en la tècnica de l'*slow motion* s'aconsegueix l'extensió del moviment per tota la imatge del pla, mentre el muntatge del so directe equalitza intensifica aquest dramatisme i la qualitat del moviment del duo Bernadette Doneuz - Eric Affergan. Alhora, mantenint sempre el mateix recorregut ralentitzat, es dona una congelació del temps imperceptible en l'art escènic. Com si la força del cos de Doneuz del gest oposat del moviment dual es tractés, s'assoleix un equilibri en la continuïtat de la coreografia que aporta consistència al seu desplaçament i a la transcripció audiovisual de la dansa de Bouvier/Obadia.

Thierry de Mey, de la mà de la coreògrafa belga Anne Teeresa de Keersmaeker, crea *Rosas danst Rosas* (1996), una peça que es mou entre el principi mecanicista i l'orgànic del cos. Consisteix en una obra coral, on les intèrprets s'envolten d'un ritme clarament compassat i marcat del tic-tac del temps, mentre són perseguides i també dominades per la força del seu pes. D'alguna manera, l'espai i la realització audiovisual manifesten el sistema mètric i rítmic liderat per Thierry de Mey, mentre els cossos de les ballarines contraresten aquesta dinàmica sincopada a través de la coreografia de Keersmaeker. Tot i així, ambdues línies mobilístiques entren en diàleg al llarg de tota l'obra per acabar constituint paràmetres de continuïtat. Poc després de l'inici de la pel·lícula, les repeticions o els cànons de les intèrprets sobre el terra denoten la recerca de coordinació en les seves coreografies. Com si d'una transmissió d'energies es tractés, el pes de la gravetat circula entre els cossos de les intèrprets per formar la fluïdesa d'un moviment inesgotable, articulat alhora per la sonorització de les seves respiracions que en ocasions acaba amb un *fall and recovery* propi de la tècnica moderna de Doris Humphrey (Porter, 2013, p. 15). Paral·lelament, en d'altres espais de la construcció Rito de Leuven, com la segona sala o la resta d'espais transitoris de l'edifici, la companyia Rosas deixa d'ésser tan compacta energèticament, per desmembrar el seu moviment a partir d'un llenguatge més sincopat, com si de la ressonància de l'estil de De Mey es tractés. Aquest, tal com anteriorment s'ha mencionat, és compositor

musical i cineasta, fet completament reflectit en *Rosas danst Rosas*. La precisió del segon moviment de l'obra està acompanyat d'una posada en escena sòbria i del suport dels elements de les cadires, mentre les intèrprets materialitzen a través del seu llenguatge corporal, la mètrica del temps. Com si d'un rellotge es tractés, el so i el moviment de la dansa vivifiquen el caràcter mecànic, mentre Thierry de Mey ho subratlla amb un travelling semicircular retallat mètricament. Parteix d'una mateixa escala de pla i distància de les intèrprets, per filmar-les circularment en direcció les agulles d'un rellotge, creant una seqüencialitat de *jump cuts*. Probablement, Anne Teresa de Keersmaecker i Thierry de Mey, begueren del compositor Émile Jaques-Dalcroze (Porter, 2013, p. 8), qui va desenvolupar la teoria sobre l'eurítmia: un entendre de l'activació del moviment corporal a partir dels estímuls musicals. Un fet molt representatiu i materialitzat a *Rosas danst Rosas* a causa de la motorització dels cossos de les intèrprets de *Rosas* mitjançant la musicalitat del terra de fusta, el so de les respiracions i la temporització del tic-tac, tot desembocant en el binomi orgànic-mecànic; d'una banda per l'engrenatge del llenguatge de *Rosas* i de l'altra, per l'exactitud de la realització de De Mey.

## 2. El tractament del primer pla

Segons Brannigan (2011, p. 42), el teòric de cinema Béla Balázs va fer grans aportacions pel que fa a l'ús del primer pla en danses per la càmera, quan analitzà aquest element en la segona fase del cinema mut, moment en què el llenguatge audiovisual participava molt del gest. Tan el cinema mut com la dansa per la càmera parteixen de la voluntat de subvertir la paraula parlada per trobar significats en el cos de l'intèrpret. Malgrat que el cinema mut, en un inici, va donar molta importància al primer pla del rostre, donada la seva potencialitat expressiva, un fet que portà a la construcció de l'*star system* americà, més endavant, el primer pla va adquirir noves formes. Així com amb determinades manipulacions de la velocitat en la tècnica de l'audiovisual, la concepció del cos en l'espai s'expandeix, amb l'ús del primer pla en danses per la càmera també succeeix. No tant amb la finalitat d'assolir el moviment fluid que la dansa moderna cerca sobre l'escenari, sinó per la nova perspectiva de determinades parts del cos aconseguides amb la càmera, que fora de l'hàbitat de la pantalla, per exemple, dalt d'un escenari, no percebem. Com si el realitzador representés el coreògraf o els ballarins, els primers plans en coreografies dissenyades per la càmera ofereixen una descentralització o desterritorialització del cos de l'intèrpret, a l'entendre de Gilles Deleuze (Brannigan, 2011, p. 45), intervenint en l'orientació espai-temps de la que l'espectador està acostumat a gaudir. "Ens porten fora de l'espai", declarava Béla Balázs (Brannigan, 2011, p. 45).

Maya Deren a *Study in Choreography for camera* i Hilary Harris a *Nine variations on a dance theme* es serveixen d'aquest principi de dues formes diferents. D'una banda, la realitzadora més pionera mostra a partir d'un pla general, des del principi de la peça, tal com anteriorment s'ha explicat, el cos de Talley Beatty exercint un moviment continuat. Aquest moviment continuat ve filmat pel seguiment de la càmera amb un pla pseudoseqüència que finalitza amb un primer pla, tot oferint-nos una angulació privilegiada de la mirada, en contraposició al punt de vista anterior i distant al cos. De l'altra, Hilary Harris amb el prefaci de la pel·lícula, ja comença el joc amb els primers plans corporals a mode de fotografies, els quals es conformaran més endavant com a filmacions i es repetiran en algunes de les variacions de la coreografia de Bettie de Jong, com si de la desconstrucció d'aquesta es tractés. En la segona variació, parteix d'un primer pla del rostre de la ballarina per obrir pas, amb un *zoom out*, a la contemplació del moviment complet, tal com Pascal Baes en un instant determinat de *46 Bis, Rue de Belleville* fa a partir de la tècnica



*pixilation*. Com el mateix títol de l'obra indica, *Nine variations on a dance theme* participa de la versatilitat del llenguatge audiovisual per mostrar un mateix patró de la coreografia. Així doncs, en la tercera variació veiem que en lloc de mostrar-nos a partir d'un pla general, la totalitat de la coreografia, ho fa seguint la gestualitat del moviment des d'una posició pròxima, com si la càmera ballés amb el cos de de Jong, per emfatitzar l'energia i l'activitat sensorial del cos (Brannigan, 2011, p. 45). La ballarina vesteix una malla cenyida al cos, la qual beneficia aquesta proximitat a la qualitat del seu moviment. En altres ocasions, focalitza la seva mirada en una part del cos com les mans o un braç per conèixer la gestualitat que aquestes extremitats duen a terme. Tal vegada, Hilary Harris també experimenta excèntriques angulacions de la càmera en plans de la mateixa escala, però plasmant noves perspectives i jugant amb contrapicats i picats.

A *La La La Human Sex Duo n°1*, Bernar Hébert elegeix l'emprament del primer pla pel cameo de Édouard Lock, únicament per subratllar els micromoviments generats amb les seves mans, una petita coreografia que cal veure d'aprop per conèixer cadascuna de les peces d'aquest engranatge actiu que abstreu del moviment.

Bouvier i Obadia a *L'etreinte* participen del primer pla per explicar la introducció d'un element a escena, l'aigua. Bernadette Doneux conté un impuls interior al seu cos, el qual motoritza el seu moviment oposat a la seva voluntat. A les acaballes de *L'etreinte*, el ballarí Affergan abandona la lluita d'aquestes dues forces i és quan Bouvier/Obadia fan aparèixer l'aigua amb un primer pla de Doneux, tot aportant-li un canvi de ritme al seu cos i a la coreografia general. El primer pla de Doneux marca el cessament d'aquesta resistència al moviment que fins aleshores s'ha observat.

El tractament del primer pla en *Rosas danst Rosas* és liderat pel principi orgànic del cos que Thierry de Mey persegueix. La idea de la força del pes busca connectar amb una mena de desmembració del cos. És a dir, mentre una aurèola d'energia fluctua incessantment, aquesta és interrompuda per un sobtat impuls pesant que condueix al *release* i al *fall and recovery* d'una part del cos, com per exemple el braç, per conduir-lo cap a terra. El realitzador subratlla aquesta particularitat amb l'emprament del primer pla en molts dels moments en què aquesta espurna invisible apareix. De Mey també es serveix del primer pla entès com a microcoreografia, quan determinades parts del cos de les ballarines tenen entitat pròpia, tot ocultant les geografies del cos, creant un gest centralitzat i mimetitzant formalment unes pinces en les mans del cos ballarí, per exemple. Altrament i nodrint la seva condició de músic, Thierry de Mey fa ús d'un primer pla sonor, que podria connotar amb el que Trevor Patrick proposa com a experiència pròxima al cos (Brannigan, 2011, p. 55): la sonoritat de les respiracions pesants combinades amb la fluctuació del moviment de les ballarines intensifica la qualitat del moviment.

## Conclusions

Partint de les concepcions inicials referents al tractament de la continuïtat i del primer pla, el primer element com a portador de naturalitat en la progressió de la coreografia, i el segon com a recurs contingut d'expressivitat, es poden determinar d'altres i nous punts de vista de la dansa en l'audiovisual, després d'haver-nos centrat en sis casos de danses per la càmera.

La dansa en l'audiovisual adopta diferents perspectives com és la seva descontextualització a partir d'un muntatge que enllaça continuïtats d'una mateixa coreografia representada en localitzacions diferents. Aquest nou context també pot venir manifestat mitjançant un nou punt de vista, com si del ballarí o coreògraf es tractés, tot generant plans subjectius d'aquests i interpel·lant de manera directa a l'espectador, sobretot quan es resol mitjançant un primer pla.

A més a més, i a causa de les particularitats de la tècnica audiovisual, s'ha observat una extensió del cos en moviment. A tall d'exemple, tan pot ser per la subversió de la gravetat en la captura d'un salt del ballari, com al cas de *Study in a Choreography for camera*, filmat en multicàmera i ralentitzant el gest; bé perquè amb la dislocació de la càmera i la realització en *jump cuts*, s'aconsegueix un pla pseudoseqüència, el qual denota una presència multiplicada del cos del ballari, la qual sense la manipulació de la tècnica, seria impossible. Intervenint també l'audiovisual en l'alteració de la velocitat, ja sigui en la velocitat d'obtenció de la filmació o al muntatge, es poden obtenir coreografies en noves variants de *slow motion* com a *L'entreinte*, accelerades, en *staccato*, aquesta aconseguida amb la tècnica *pixilation* o *stop motion*, per exemple a *42 Bis, rue de Belleville*, o bé amb fotogrames congelats, els quals ofereixen una visualització acurada i sobtada d'un gest. D'altra banda, exemples com a *Rosas danst Rosas*, amb el pla circular tallat per *jump cuts*, esdevé possible tenir dues imatges de perspectives diferents d'un mateix gest.

El primer pla permet una descentralització del cos, en tant que mostra parts d'aquest imperceptibles per l'ull humà en una platea. El primer pla eludeix la resta del cos, alhora que la sublima, en la mesura que aquest es converteix únicament en aquesta part, tot ocultant les geografies de la resta del cos, com és el cas de la tercera variant a *Nine variations on a dance theme*. Un fet que connota també amb els punts de vista d'un coreògraf o del mateix ballari. Paral·lelament, aquest primer pla pot exercir el rol de vehicular una microcoreografia, prescindint de la resta del cos i buscant l'expressivitat des de les mans i els dits, per exemple, com Édouard Lock a *La La La Human Sex Duo n°1* o el col·lectiu Rosas a l'obra de Thierry de Mey. En altres casos, passant del primer pla al pla general, s'aconsegueix percebre un cos desmembrat que pretén desconstruir la coreografia per mostrar-ne la totalitat *a posteriori*.

Un primer pla sonor també aporta proximitat, ja sigui contextual o descontextual, a la coreografia, ja que subratlla expressivitats dels cos en moviment, com en la videodansa *Rosas danst Rosas*.

L'ús d'altres elements en contacte amb el cos, com és l'aigua a *La La La Human Sex Duo n°1*, o l'elecció de robes cenyides o amples, varia la percepció de la qualitat de moviment i l'alteració del ritme de la coreografia. Per tant, l'ús d'un primer pla en l'aparició d'aquests elements fa més notòria la variació.

Tots aquests resultats ofereixen noves lectures d'una dansa, que en viu no serien realitzables. La dansa i l'audiovisual es retroalimenten, tot considerant les possibilitats de cada disciplina, per així obtenir nous punts de vista d'ambdues disciplines, els quals no serien possibles de forma indissociable. Un fet molt representatiu de l'art contemporani, el qual destaca per la multiplicitat de llenguatges, relats, tècniques i estils en les seves obres, per la inclinació cap al mitjà digital, i a vegades, la consegüent reflexió sobre el món que circula entre el físic i el virtual, sobre d'altres consideracions crítiques sobre l'home contemporani, per la interpel·lació a l'espectador, o d'altres característiques. Mentre el primer pla permet intensificar l'expressivitat del cos propi del postmodernisme, per tant, realçant-ne la legitimitat de únicament la seva presència, l'ús del dispositiu cinematogràfic en la cerca d'un moviment continu origina noves qualitats d'aquesta cinta de Moebius.

Tot i així, la dansa, tal com Rosenberg afirmava, té un component més subordinat al mitjà audiovisual que a la inversa, en tant que esdevé un *site-specific* en el mitjà digital. Així doncs, quan un es refereix al registre de danses per la càmera, es pot únicament catalogar a la disciplina

del cinema? Al meu entendre, no deixa de ser un registre més, molt crescut a partir de la revolució del medi digital, que en lloc de tenir actors, es serveix de ballarins que esdevenen imatges per si mateixos mentre construeixen un gènere cinematogràfic.

## **Bibliografia**

- Bardet, M. (2008). *Pensar con mover. Un encuentro entre danza y filosofía*. Buenos Aires: Editorial Cactus
- Brannigan, E. (2011) *Dancefilm. Choreography and the Moving Image*. New York: Oxford University Press
- Brooks, V. (2002) "From Méliés to Streaming Video: A Century of Moving Dance Images" A: *Envisioning Dance on film and video*. (pp. 54- 61). En J.Mitoma (Ed.). New York: Routledge
- Cleghorn, E. (2012) "Thinking Deren" A: *The International Journal of Screendance* . Vol 2 (1) (pp. 121-125). The Center for Screendance. Recuperat de <http://journals.library.wisc.edu/index.php/screendance/issue/archive>
- Cleghorn, E. (2012) "Manus Operandi: Film, Sculpture, Choreography" A: *The International Journal of Screendance*. Vol 2 (1). (pp. 129-138). The Center for Screendance. Recuperat de <http://journals.library.wisc.edu/index.php/screendance/issue/archive>
- Greenfield, A. (2002) "The Kinesthetics of Avant-Garde Dance Film: Deren and Harris" A: *Envisioning Dance on film and video*. (pp. 21-27). En J.Mitoma (Ed.). Routledge: New York
- Lepecki, A. (2006) *Agotar la danza. Performance y política del movimiento*. Traducción Antonio Fernández Lera. Barcelona: Cuerpo de Letra, danza y pensamiento
- Paré, P., Porter, M. (2013). *Mòdul 1. El teatre Contemporani i Mòdul 3: La dansa contemporània a: Teatre contemporani, panoràmica a vol d'ocell*. [Material acadèmic]. UOC
- Preston, H. (2006) *Choreographing the frame: a critical investigation into how dance for the camera extends the conceptual and artistic boundaries of dance*. Middlesex university: *Research in Dance Education*, 7:01, pp. 75-87. DOI: 10.1080/14617890600610752
- Rosenberg, D. (2000-1) *Screen Dance (2000)*. *Video Space: A Site for Choreography*. Essays by Douglas Rosenberg. Recuperat de <http://dvpq.net/essays.html>

## **Agraïments**

Agraeixo a Joan Campàs, el tutor de l'antecedent del present article, el projecte final del Postgrau en Art Contemporani (UOC), per confiar en mi i guiar-me al llarg del procés. A Núria Font per haver-me donat l'accés a gran part de la bibliografia. I a les ballarines i coreògrafes Neus Masó i Elena Masó per fer-me viure el cinema des de la dansa.



## The dancer camera pas de deux

Christopher Lewis-Smith

Bath Spa University, UK. [c.lewis-smith@bathspa.ac.uk](mailto:c.lewis-smith@bathspa.ac.uk)

---

### **Abstract**

*Writing about her 1945 work *A Study in Choreography for the Camera*, Maya Deren described the film as: ‘as a film that she and dancer Talley Beatty made together’. Screendance making is, for the most part, a smaller scale and more intimate process than is the filming of dance for mainstream cinema productions, and Deren’s statement implies a sense of equality between dancer and filmmaker that would be hard to create on the set of a larger scale work. Where the film industry tends to draw on the dance community from the outside, screendance productions often take place within a community of artists with dance sensibilities. This paper proposes that, in spite of the more intimate processes that are common in screendance production, an imbalance of authorship usually persists. The camera is still in control as the senior partner, and the camera-person, the director, is usually the dominant partner, and the dancer the junior partner.*

**Keywords:** *Dance, camera, dancefilm, close-up, continuity*

### **Introduction**

In this paper I propose that the conventional relationship between the performing dancer and the camera in the production of screendance, even in the often small scale and intimate production environments in which they are filmed, is one in which the camera remains the senior partner. I draw on some of my own screendance practice that challenges this status and seeks to create a greater sense of co-authorship between those on each side of the lens.



*Fig 1. Annabelle's Serpentine Dance. 1894*

In the first section of my paper I propose that the long-take, and ultimately the single-take film, is able to support a particular dancer/camera, and ultimately screen-viewer relationship. I initially examine the trend towards shorter ‘shot-lengths’ in filmmaking and then briefly suggest how the opposite, the long-take, especially when filmed with a mobile camera, can redress the junior/senior divide between dancer and camera through a ‘pas de deux’ relationship. The paper

draws on interviews with screendance makers and performers and concludes by referring to an example of my own practice in which the roles of dancer and camera operator are interchangeable.

In 1894 William Dickson and William Heise co-directed *Annabelle's Serpentine Dance*, arguably the earliest known screendance. Dictated by the restrictions of film making at the time, the film was shot in a single-take. With no cuts, the viewer shares the dance from start to end, from a traditional audience perspective, just as it happened in front of the camera.

By the turn of the century filmmakers began to employ basic editing. An example of this is Georges Méliès's 1902 eleven minute long *The Trip to the Moon*, which was constructed of thirty shots, each linking to the next to create a story. Méliès's film marked a milestone in cinema as being one that assembled action in a manner that represents the forerunner of montage editing. I here use the term 'montage' in the way Bazin defined it, as '...the creation of a sense of meaning not objectively contained within the images themselves but derived exclusively from their juxtaposition'. (Bazin 2005. p25)

SCREENDANCE AVERAGE SHOT LENGTH DATA										
YEAR	TITLE	DIRECTOR(S)	RUNNING TIME excluding credits: Min/secs	SHOTS	ASL, secs	eye contact with camera	fixed/mobile camera	PRODUCTION/SCREENING DETAILS	AVAILABLE	
2015	Take me to Church	David LaChapelle	3:58	23	10.38	None	Moving	Promoted on BUZZFEED	<a href="http://www.buzzfeed.com/skarian/this-ballet-routine-set-to-hozier-at-ake-me-if-on-G6d9XMI">http://www.buzzfeed.com/skarian/this-ballet-routine-set-to-hozier-at-ake-me-if-on-G6d9XMI</a>	
2015	The Touch Diaries	Lisa May Thomas	13.2	217	3.68	None	Fixed and moving	Light Moves Screen Dance Festival, Limerick		
2015	Far Far Away	Portier Dean	13.2	217	7.8	None	Fixed and moving	Off Courts Film Festival		
2015	Apotheosis	Eric Paul Fourmer	4:16	67	3.82	None	Fixed	Acrobatic Dance Film	<a href="https://m.youtube/watch?v=mgwZynZx28">https://m.youtube/watch?v=mgwZynZx28</a>	
2015	Le Corps de la Ville	Nicolas Habas	3:22	29	6.9	None	Fixed	International Film Festival of Rochelle	<a href="https://vimeo.com/132142310">https://vimeo.com/132142310</a>	
2015	A Break Up Story	Tim Milgram	4:16	67	3.82	None	Fixed		<a href="http://www.buzzfeed.com/ahago/this-dance-tells-a-breakup-story-in-the-most-beautiful-way-yvmt-g16c">http://www.buzzfeed.com/ahago/this-dance-tells-a-breakup-story-in-the-most-beautiful-way-yvmt-g16c</a>	
2015	Moving Cities, Athens	Jevan Chowdhury	4:55	36	8.2	Occasional	Fixed and moving	Promoted on BuzzFeed		
2015	Crushing Weight	Vinicius Cardoso	2:38	40	3.95	None	Fixed and moving	Official Selection - NEW DANCE CINEMA, New York City, 2015	<a href="https://vimeo.com/110428365">https://vimeo.com/110428365</a>	
2015	Conspiratory Visions Of Blue	Vinicius Cardoso	1:56	26	4.46	None	Both	Official Selection - MOSTRA INTERNACIONAL DE VIDEO DANÇA DE SÃO CARLOS - Brazil, 2015	<a href="https://vimeo.com/122186463">https://vimeo.com/122186463</a>	
2015	Porch	Ella Kohn, Lemmy Hossin, Doron Perik	1.5	60	1.8	Occasional	Fixed	A DANSPXL Screendance Workshop Oxido Festival	<a href="http://batahava.co.il/show/porch/PORCH_Batahava_Ereznbi-araplis_-_Program_A">http://batahava.co.il/show/porch/PORCH_Batahava_Ereznbi-araplis_-_Program_A</a>	
2015	On Side	Catalia Rubio	3:25	22	9.3	Occasional	Fixed and moving		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=0c7a7d628Q">https://www.youtube.com/watch?v=0c7a7d628Q</a>	
2015	Elastic Heart	Sia and Daniel Askill	5:07	73	4.2	None	Moving	Promoted on BUZZFEED, Nominated for MTV video Music Award of Best Female Video, and MTV Europe Music Award for Best Video	<a href="https://vimeo.com/122186463">https://vimeo.com/122186463</a>	
2015	Let It Go	Tim Milgram	3:58	23	10.35	None	Moving	Promoted on BUZZFEED	<a href="https://vimeo.com/122186463">https://vimeo.com/122186463</a>	
2015	Hang on - Carry on	Michiel Vaahtohol	0:56	32	1.75	None	Fixed and moving	Winner 60 Second Dance, Finland 2015 Loikka Dance Film Festival	<a href="http://9becondance.com/film/">http://9becondance.com/film/</a>	
2014	Moving Cities, London	Jevan Chowdhury	3:24	38	5.36	Occasional	Locked off	Winner Plein De Bobine Film fest 2014, plus other awards. Available at <a href="http://www.moving-cities.com/">http://www.moving-cities.com/</a>		
2014	Coire Ruidh	Katrina McPherson	9:36	284	2	Occasional	Fixed and moving	28-screen installation at Threshold Arts Space in Perth	<a href="https://vimeo.com/126850250">https://vimeo.com/126850250</a>	
2014	Uath Lochans	Katrina McPherson	6:11	139	2.7	Once	Fixed and moving	25 festivals world-wide, inc San Francisco Dance Film Festival, Premiere week, Wednesday 14- Sunday 18 January at Sadler's Wells, London, 2014.	<a href="https://vimeo.com/119744522">https://vimeo.com/119744522</a>	
2014	Young Men	Ivlin Pérez Avilés	2:52	25	6.48	Frequent	Mostly moving			
2014	Safe Travels	William Trevitt and Michael Nunn	3:56	36	6.6	None	Steady moving		<a href="http://www.balletboyz.com/videos/safe-travels/">http://www.balletboyz.com/videos/safe-travels/</a>	
2014	Beating	Ken Sulic	5:27	71	4.8	None	Fixed	Entry at light moves festival of screendance (2015)	<a href="http://lightmovesfestival.com/screendance/2015/">http://lightmovesfestival.com/screendance/2015/</a>	

Fig 2. Screenshot of a section of the Average Shot-Length spread sheet

Editing in this sense, as opposed to single-take film construction like *Annabelle's Serpentine Dance*, is standard practice in filmmaking. Cheryl Dodds suggests that: 'This [editing] convention has evolved and become established to such an extent that to see a piece of unedited filming can appear extremely alien to the eye' (Dodds, 2004, p.32). Dodd's observation suggests acclimatising, by film viewers, to edited film as normal, and unedited/long-take film as unfamiliar and disruptive to the conventional grammar through which we, as viewers, navigate film narrative. For screendance makers (and arguably all filmmakers) editing presents a second choreographic opportunity, allowing a re-construction of what has been caught on camera to create new rhythms, movement trajectories, emotions, and meaning in the way that only film can do.

In mainstream commercial cinema, shot-lengths, that is the length of each clip in the film, became progressively shorter over the twentieth century and continue to do so. Méliès's *The Trip to the Moon*, averages 38.5 seconds per shot and the average shot length of films made between 1902 and 1909 was 15.8 seconds (Tsivian). By the 1980's shot lengths averaged between five and seven seconds. By 2006, many film shot lengths averaged less than five seconds, and they are currently faster than ever. (Bordell 2006, p.121-122).

Research, done in collaboration with students at Bath Spa University, UK, suggests a similar trend with screendance works. The research covers two four year periods that are recent enough for there to be a significant body of work upon which to draw. The periods are 1993 to 1996 and 2013 to 2016. The criteria for selecting screendances were that the films needed to have been screened, either in a cinema, on television, in a festival, published via VHS/DVD, or won an award or special acknowledgement.

The research found that the average shot length of films in the four-year period 1993/96 was 12.32 seconds. The average shot length of screendance works in the four-year period 2013/16 was 5.3 seconds. This represents more than 50% shot length decrease over two decades. This wide difference may be the result of a number screendance specific factors, but like mainstream cinema, screendance shot lengths are, on average, also getting shorter.



Fig 3. Bettie de Jong performs for camera in *Nine Variations on a Dance Theme*

As shots become, on average, progressively shorter, longer shots feel, by comparison, 'longer'. There is no definitive duration of a shot that defines it as a 'long-take', but a number of factors might categorise one as such. These might include shot duration in comparison to surrounding shot durations, or a duration that is sufficient to allow the viewer to become aware that the camera viewpoint has been unchanged for a significant length of time. In addition, long-takes with a static camera may be perceived differently from ones with a moving camera. A static shot has more of an 'unchangingness' to it than a moving one, and may therefore be more quickly perceived as being 'long' as compared to the experience of viewing, for example, a tracking shot with a continually shifting perspective.

Hilary Harris's 1966 twelve-minute black and white screendance '*Nine Variations on a Dance Theme*' is constructed from nine film versions of the same choreography. Versions 1 and 2 are shot in single-takes and make good examples of 'mini' single-take films. The versions also provides an effective example of a mobile camera interacting with a dancer to create screen

choreography that can only exist through their combination of movement pathways. Set in a large sunny room, dancer Bettie de Jong performs a smooth continuous phrase in which she spirals up from the floor, through kneeling to standing, executes a series of extensions before returning to the start position.

For the duration of each take, the viewer shares an uninterrupted period of time with the camera operator and the performer. As such, each of the nine sections represents a version of the dancing/filming event that might be considered authentic in relation to how it evolved in front of the camera just as happens with *Annabelle's Serpentine Dance* (so long as projection speed equals the original camera speed). Miller observes that: 'Whenever the camera cuts the audience is presented with something new and has to adjust to the new position or arrangement of the scene' (Miller 2015). With the moving camera long-take there are no cuts but the viewer is progressively presented with a 'new position or arrangement of the scene' by the movement of the camera. Screendance maker Amy Greenfield describes the second variation of Harris's film:

#### VIEWER CHANGES

Harris again circles the camera, closer and at a lower angle, in a way that makes it impossible to tell which is turning, the camera, or de Jong. The result is that we experience the sensation of turning. At times it seems that de Jong and the room circle with and against each other. (Greenfield, 2003, p.24)

In each section of the film, the viewer is presented with a continually changing, and uninterrupted, viewing experience. The camera is mobile, engaging in the choreography both from the perspective of adding, for the screen viewer, additional movement to that of the dancer, and as a co-performer in the dancing/filming event.

Doane comments on the notion that cinema engenders a sense of familiarity with life, in that it reflects the moving/happening world that we inhabit. She notes that this familiarity has limitations: 'imposed by the necessity of an ending, which is always yoked to the arbitrary, given the fact that things go on, while the film cannot. This limit is mirrored or mimicked internally by the cut, which disrupts and shatters the continual unfolding of real time of the shot'. (Doane 2004 p. 261-262). Doane's observation applies to all films in that they always end, but for the duration of a long-take, or a whole film if it is a single-take, a film might, temporarily at least, mirror the 'real' unfolding of time reflecting our own conscious experience, supporting a connection between the dancing/filming event and the screen viewer.

In the dancing/filming event itself there are also no cuts. There are no pauses between sections of the film that are to be re-filmed from a different angle, and no re-filming to catch a close up or a wide shot. The camera and dancer perform the work from the beginning to the end in the same way that a live performance on stage would unfold.

In interview with Nancy Becker, filmmaker Charles Atlas speaks about his collaboration with Merce Cunningham in the filming of *Fractions* (1977). 'We definitely wanted to try to make very long takes.... One of the goals was to give the dancers a chance to really dance for four minutes in a row' (Porter 2009.p135). With the camera travelling in the performance space with the dancer or dancers, the dancing/filming event becomes in itself an unbroken performance. Atlas's comment supports the idea that the long-take can impact the performance quality of the work being filmed. Dance filmed repeatedly in sections fragments the narrative of a work and demands from the dancer that he or she must pick up the thread of 'what came before' the section being



filmed. Writing about her 1945 work *A Study in Choreography for the Camera*, Maya Deren described the work as: ‘a film that she and dancer Talley Beatty made together’ (Deren 2005).



Fig 4. Talley Beatty performs for camera in *A Study in Choreography for the Camera*

Avant-garde and contemporary screendance making is, for the most part, a smaller scale and more intimate process than is the filming of dance for mainstream cinema productions. In these mainstream productions where there is dancing there commonly exists a division between the dancers and technical crew made through their individual group commonalities. Specific trainings, technical specialisms, experiences, on-set roles, general interests, systems of communications between operators and positions in the spaces of the production all contribute to the creation of mini-communities in this respect. Deren’s statement implies a sense of equality between dancer and filmmaker that would be hard to create on the set of a larger scale work. Where the film industry tends to draw on the dance community from the outside, screendance productions often take place within a community of artists with dance sensibilities. However, I suggest that in spite of the more intimate processes that are common in screendance production, an imbalance of authorship usually persists between performer and camera. The camera is still in control as the senior partner, and the camera-person, the director, is usually the dominant partner, and the dancer the junior partner.

In my own experience of filming dance, particularly improvisation, I am often aware of my dominant role. Although the dancer may be free to dance in any manner, and in whatever space he or she wishes, it is I who frame them in the viewfinder, decide how much to zoom in or out, from what angle to film, and at what point to start and stop recording. I make the decisions about how the ultimate viewers of the dance will see them, both through the production process and editing in post-production. I am in control of the present and the future by the very nature of the filmmaking task. I capture the dancing body, manipulate and represent it to others. My position as camera operator privileges me in this respect. Douglas Rosenberg comments on the camera as: ‘a carnivorous image-prosthetic gathering device’ (Rosenberg. 2012. p2). There is an implication here that the camera, as extension of its operator, seeks out the dancing body in a certain manner against a certain agenda, a certain aesthetic, and a certain desire.

Writer and academic Sarah Kember argues that the filmmaker is in a position of control over images, a privilege that is not normally afforded to those who appear in the camera viewfinder. ‘The photographic gaze is discriminatory – it privileges the viewing subject over the viewed object’. (Kember, 1998, p.55). In conventional film production it is hard to see how Kember’s observation could be any different now than in the shooting of *Annabelle’s Serpentine Dance* in

1894. Although the dancer/camera relationship may be closer in production works where links to the dance community exist on both sides of the lens, and where production environments do not involve large teams on the filmmaker side of the lens, it is difficult to imagine a scenario in which the camera takes a subservient role.

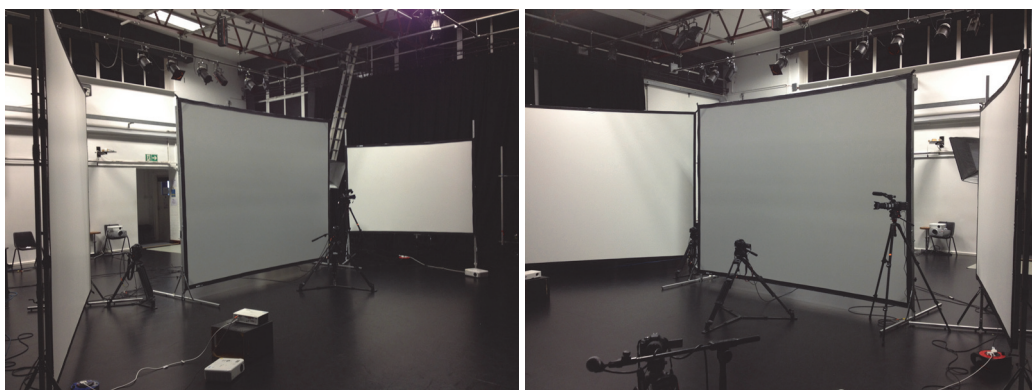
Contemporary screendance maker Katrina McPherson notes her awareness of the divide, even on her comparatively small film shoots:

Having been a dancer myself and having kind of come through watching and working on other people's dance films as a young person, I always felt very very worried about what I felt was quite a schism existing between the dancers over there doing their thing, and the crew over here doing their thing. Because you would have the dancers, in their little costumes, standing out there in the lights and then you would have the crew in their sort of work clothes and their black jackets looking over there and people would be shouting across this divide. (McPherson 2014)

As McPherson's states, her sensitivity to the dancers on set derives from her having been a dancer herself. She acknowledges that the care to establish less of a divide between dancer and filmmaker come from the filmmaker side. It is not the dancers trying to put the filmmakers at ease. Screendance maker Margaret Williams echoes McPherson's statement when she discusses her own work. She acknowledges the importance of the relationship across the divide: 'We have to be extremely careful [...] with everyone I work with on any film. I'm very respectful if they're performing in front of the camera. You want to share, you know, you don't want them to feel you are going to do this and you're going to do that. (Williams 2014).

As part of my own practice I have endeavoured to create screendance production scenarios in which a sense of authorship is shared, as much as possible, between those on both sides of the lens. In 2012 I set up *Lab 1*, a project in which a dancer could see herself projected through live feed onto three large screens.

Each projection was from a fixed individual camera set to film shots 'close', 'mid', and 'wide' respectively. Once the cameras were recording I stepped back and let dancer Sophie Taylor decide on which camera she would be recorded, for how long, and with what choreography. Although interesting work emerged from the *Lab 1* project, film that I would not have crafted were I to have been making all of the decisions as to what was captured in the frame, and the experiment was successful in terms of a re-balancing of authorship, I nevertheless was still in overall control of the event and the editing the came after the shoot.



*Fig 5. Lab 1 (2012). Screens on three sides of the performance space, stage left and right*



Fig 6. *Lab 1* (2012). Screens on three sides of the performance space from behind with Taylor performing

In my most recent film, *The Glasshouse* (2016), I endeavoured to create a production environment in which a greater sense of shared authorship featured in the project. The five minute film was shot in a single-take, therefore no further choreography took place after the dancers performed, and the hand-held camera was exchanged between a camera operator and the two dancers during the performance, each filming the other as co-performer. The duet between the two became a pas de deux in which camera and dancer roles were interchangeable. Time was spent prior to the shoot developing ways of passing the camera from one person to another, while it was still recoding, in a manner than minimised ‘wobble’. Performers Polly Franks and Xavier Santos both felt, that during the shoot they were still performing in the work when they were operating the camera. Franks commented that: ‘For me it’s part of the dance. I’d say for me when I am being a filmmaker as well as a performer, I don’t see it as two separate roles’. (Franks 2016). Santos also developed an ability to remain a performer as the project evolved:

When we first started working in the studio I first felt that I had two roles. As a dancer when I was in front of the camera and as a camera operator when I was behind the camera, and I really couldn’t feel the character when I was behind the camera. But today, not every time, but I could feel the character behind the camera, especially when I was recording Polly in that first moment. (Santos 2016).



Fig 7. *The Glasshouse* (2016). Performer/Camera Operator inter-changeability





Fig 8. *The Glasshouse* (2016). Performer/Camera Operator switch Camera mounted in Fig Rig to facilitate switching



Fig 9. *The Glasshouse* (2016). Final duet of the film

Despite its exploratory nature, the making of *The Glasshouse* offered some insight into how a sense of shared authorship could be created in a dancing/filming event by no single person controlling the way the camera sees the dance. In the resultant film, as the camera is switched the point of view changes, each dancer revealing the other as they aim the camera at them. As with *Annabelle's* *Serpentine Dance* the performance was continuous, but the moving camera created a continually shifting viewer perspective. When operating the camera the dancers keep each other centrally in the frame as a means of duplicating how they might look at each other *without* a camera. It could be argued that this is genuine dancer/camera pas de deux in that the dancers are always interacting with each other, the senior/junior partnership has no stability as it is constantly shifting, Kember's privileged viewpoint shifts between all involved, and the performance runs from start to end.

### **Bibliography**

- Bazin, A 2005. *What is Cinema? Volume 1*. London & California. University of California Press.
- Bordell, D 2006. *The Way Hollywood Tells it*. Berkeley. University of California Press.
- Deren, M. 2005. *Essential Deren. Collected Writings*. Ed: McPherson, B. New York: McPherson and Company.

- Doane, M. 2004. (De)realizing cinematic time. In: *Subtitles. On the Foreignness of Film*. Eds Egoan, A & Balfour, I. MIT press.
- Dodds, S. 2004. *Dance on Screen*. Hampshire UK: Palgrave Macmillan.
- Franks, P. 2016. Interview with Chris Lewis-Smith. Transcript available at: <https://docs.google.com/document/d/1oVrutARSfb4HhvvtbVT6Kyi0zkZ0XFHRgRN0QCkm8E4/edit?usp=sharing>
- Kember, S. (1998), *Photography, New Technologies, and Subjectivity*. Manchester: Manchester University Press.
- McPherson, K. 2014. Interview with Lewis-Smith. Skype. 19 September 2014. Transcript available: <https://docs.google.com/document/d/1v-vQH347c2dDcOxthhOx8hHVLwyIYc-4uEq05wbpFTk/edit?usp=sharing>
- Miller, G. 2015. *Cinemablography*. Available: <http://www.cinemablography.org/blog/still-rolling-the-elegance-of-the-long-shot-in-cinema-today> (accessed: 24/9/15)
- Porter, J. 2009. *Dance with Camera. Atlas, C in interview with Becker, N*. USA: University of Pennsylvania, Institute of Contemporary Art.
- Rosenberg, D. 2012. *Screendance. Inscribing the Ephemeral Image*. New York. Oxford UP.
- Santos, X. 2016. Interview with Chris Lewis-Smith. Transcript available at: <https://docs.google.com/document/d/1oVrutARSfb4HhvvtbVT6Kyi0zkZ0XFHRgRN0QCkm8E4/edit?usp=sharing>
- Tsivian, Y. (n.d.) *Cinematics*. [On-line]. Available at: <http://www.cinematics.lv/2006.php>. [accessed: 24/9/15].
- Williams, M. 2014. Interview with Chris Lewis-Smith. Transcript available at: [https://docs.google.com/document/d/1pV9Ro7aqx0vIX4\\_tdv1QyTlicOXyXoTNMdvfcy\\_Olf/edit](https://docs.google.com/document/d/1pV9Ro7aqx0vIX4_tdv1QyTlicOXyXoTNMdvfcy_Olf/edit)



## Dancing Cameras: An Analysis of the Use of the Moving Camera in Video Dance

Cassie Burns  
The College at Brockport, SUNY, cassie\_burns@ymail.com

---

### **Abstract**

*Advances in video technology over the past fifty years have led to a surge in popularity of the genre of dance known as video dance. Video dance includes any dance made specifically for the camera, so while it does necessitate that the dance itself is filmed, it should also be dependent upon the medium of video through elements such as moving cameras, close ups, video editing, and special effects. It is the first of these elements—the use of a moving camera—that I seek to further investigate, as making a video dance often requires more choreography than just the movement of the dancers. In this paper, I first consider the greater historical context of both dance and film in the 1960s that led to the wide-spread emergence of this hybrid field. I then establish a foundation in film theory in order to examine general filmmaking strategies, focusing predominantly on those involving the use of a moving camera. Finally, I analyze the ways in which these techniques are utilized in video dance and the impact they have on the physical choreography of the dancers.*

**Keywords:** video dance, dance film, moving camera, choreography, videography

### **Introduction**

Advances in video technology over the past fifty years have led to a surge in popularity of the genre of dance known as video dance. Video dance includes any dance made specifically for the camera, so while it does necessitate that the dance itself is filmed, it should also be dependent upon the medium of video through elements such as moving cameras, close ups, video editing, and special effects. It is the first of these elements—the use of a moving camera—that I seek to further investigate, as making a video dance often requires more choreography than just the movement of the dancers.

As part of my engagement with this concept, I have been exploring the idea of “camera as dancer” in my own creative work. This has most recently manifested itself in a three-minute duet between “dancer” and “videographer” in which a single-shot video dance was filmed on stage using an iPhone and projected behind the performers in real time through the use of a wireless video monitoring app called AirBeam. The process of creating this piece gave me a great deal of insight into both the rewards and the challenges that come from choreographing the camera. From a sweeping pan of the dancer as she traversed the stage to an intimate close up of the slightest movement of her knuckles, every shot that we wanted to capture had to be meticulously planned out in order to ensure the camera was where it needed to be without hindering the dancer’s movements or blocking her trajectory. Where does the cameraperson need to be relative to the dancer? How does she get there in a way that is functional yet visually interesting? Even smaller details such as how she holds the camera or how she shifts her weight while maintaining a steady shot had to be worked out. Such a process involved a lot of trial and error as we explored as many different ways that the cameraperson and the dancer could move in relationship

to one another as we could think of. This type of creative research on the use of a moving camera in video dance helped guide my inquiries. In this paper, I first consider the greater historical context of both dance and film in the 1960s that led to the wide-spread emergence of this hybrid field. I then establish a foundation in film theory in order to examine general filmmaking strategies, focusing predominantly on those involving the use of a moving camera. Finally, I analyze the ways in which these techniques are utilized in video dance and the impact they have on the physical choreography of the dancers.

### Examining the Historical Context

Though the field of video dance is relatively new, attempts at capturing movement on film date back to the late 1800s. While photographer Eadweard Muybridge and scientist Etienne-Jules Marey had experimented with the use of sequential photographs to study the motion of horses and other animals during the 1880s, it wasn't until the following decade that dance was recorded on film (Brooks, 2002a, p. xix). One creator of these early dance films was Thomas Edison, who, in 1894, "recorded two minutes of Ruth Dennis [now known as Ruth St. Denis] performing a skirt dance. Lit only by the sun, the film showed her doing high kicks, outdoors at the side of a building" (Brooks, 2002b, p. 54). Around the same time, he produced another noteworthy dance film, *Annabelle The Dancer*, which, "shot in one long take, features a young woman doing a Loïe Fuller impression for the camera, her swirling, flowing dress in constant motion" (Rosenberg, 2015, p. 149). These early films were basic, consisting of short, standalone events shot in front of a stationary camera. As these cameras were so cumbersome to move, recording moving bodies allowed filmmakers to capitalize on this new technology for capturing movement.

Of course, just because it was difficult does not mean filmmakers didn't try to move the camera along with their subjects. In the making of the Babylonian scene of his 1916 film *Intolerance*, D. W. Griffith "mount[ed] a camera on an elevator, which in turn rode on a railroad car" to shoot dancers from the Denishawn School of Dance through a moving frame (Brooks, 2002b, p. 55). This technique allowed Griffith to both reveal the elaborate set he was filming on and highlight the intricacies of the dancers' movement all in the same shot.<sup>1</sup> Almost 30 years later, Maya Deren pushed the boundaries of the moving camera even further with her 1945 dance film *A Study in Choreography for Camera*. While the entire two-minute film incorporates a variety of shooting techniques, the opening scene in particular relies on a moving camera to create the illusion that dancer Talley Beatty was magically popping up in new locations throughout the space.<sup>2</sup> According to award-winning dance filmmaker Amy Greenfield (2002), "a film sequence like this had never been seen before" (p. 23). While films such as *Intolerance* and *A Study* certainly expanded up on the possibilities afforded by video, as time went on and advances in video technology were made, the range of options available to filmmakers increased exponentially.

Perhaps the biggest of these technological changes was the shift from film to video in the late 1960s. In 1967, Sony released "the world's first portapak VTR [video tape recorder]," which, according to Brooklyn College/CUNY film professor Victoria Brooks (2002a), "[led] to an explosion in do-it-yourself television and revolutioniz[ed] the medium" (p. xxiv). The advent of portable, consumer-grade video cameras made the art form more accessible to creators and gave

---

<sup>1</sup> An excerpt of the dance scene in *Intolerance* can be seen in chapter five of the following DVD: Stieber, D. A. (Editor). (2002). *Envisioning dance on film and video* [DVD]. Los Angeles, CA: The Regents of California.

<sup>2</sup> *A Study in Choreography for Camera* can be seen in chapter one of the following DVD: Stieber, D. A. (Editor). (2002). *Envisioning dance on film and video* [DVD]. Los Angeles, CA: The Regents of California.



them greater control over their work. Additionally, as video artist and fine arts professor Chris Meigh-Andrews (2014) points out in his book *A History of Video Art*, “the availability of portable video technology was co-incidental with a period when radical strategies such as alternative exhibition spaces and hybrid practices had become a significant aspect of avant-garde activity” (p. 7). Artistic experimentalism reigned during this time, with artists constantly pushing the boundaries of convention or even disregarding them entirely. According to Meigh-Andrews (2014), “many artists who took up video in the early 1970s were attracted to the medium precisely because it did not have either a history or an identifiable critical discourse as an art medium... Video was the solution because it had no tradition. It was the precise opposite of painting. It had no formal burdens at all” (p. 9). This lack of tradition gave artists total creative freedom in a period where breaking free from the norm was the aesthetic of choice. Both the new developments in the technology and the newness of the field itself provided artists with uncharted territory in creative expression to explore freely.

This same period of time also saw some radical changes in the dance world with the rise of postmodernism. The avant-garde movement extended to the dance field, resulting in a newfound interest in the ordinary actions of daily life—something dance writer Sally Banes (2013) describes as “the urge to deflate the pomposity of recent high art and at the same time to renew art by training its sights on what had in the past been considered unimportant or inappropriate material and subject matter” (p. 4). Like the video artists of the time, dance makers of the 1960s were interested in challenging the conventions of their field. Choreographers questioned the very definition of dance itself and strived to “[expand] the possibilities of artmaking” (Banes, 2003, p. 18). According to Banes (2003), “the avant-gardists of the 1960s took the breaking of boundaries between art and life, and between the humble and the elite, to unprecedented, postmodern heights of uncertainty... [which] help[ed] mobilize a mass countercultural movement by the end of the decade” (p. 19). Like the simultaneous changes in video art, the shifting aesthetic in the dance world during the 1960s left artists with infinite possibilities for new exploration in dancemaking.

These major shifts in the fields of both dance and film helped pave the way for video dance’s rise in popularity. Artists of the late 1960s and early 1970s were eager to take risks, to make something that defied prior conceptions of what art was. The experimentation available within video dance served that desire. While avant-garde dance films such as Deren’s *A Study* certainly existed prior to that time period (Greenfield, 2002, p. 21-23), the advances in technology that occurred in the 1960s made video work a significantly more accessible option for a wider variety of artists. Technology has continued to advance since then—and quite rapidly at that. According to Brooks (2002b), this ever-evolving technology has allowed for “a fantastic manipulation of digital data, producing a new reality limited only by a director’s imagination and needs” (p. 54). The possibilities are seemingly endless, with choreographers and directors constantly finding new ways to experiment with the resources at hand. However, some key elements of the form—as described by screendance scholar Douglas Rosenberg (2015)—have remained the same over time, regardless of technological advances:

[First, it is] the art of creating a choreography for the camera, to be viewed as a fully formed, autonomous work of art, ultimately either on a film screen or television... [Second, it] place[s] the choreography within the frame of the camera and offer[s] the makers the opportunity to deconstruct the dance and to alter its form and linearity in post-production. (p. 151)

In other words, video dance is dependent upon the medium of video; it is not just a recording of a dance performed on a proscenium stage, rather it takes advantage of the unique possibilities afforded by the technology. While there are a multitude of elements specific to video work, from montage editing to special effects, I am choosing to focus on the use of a moving camera.

### **Establishing a Foundation in Film**

According to filmmaker Mark Brindle (2014), “almost every movie uses camera movement—from subtle tripod moves to long tracking and sweeping crane shots—to lead the audience into a scene, emphasize a detail, or make the viewer feel that they are virtually part of the action” (p. 28). However, before the camera can move, it needs to be placed somewhere to start. While this perhaps seems rather obvious, there are actually a wide variety of viewpoints that the camera can take on. Brindle (2014) describes some of the basics in his book, *The Digital Filmmaking Handbook: The Definitive Guide to Digital Filmmaking*:

Most shots of people are filmed at the subject’s eye-level and with the eyeline aligned with the upper horizontal line from the rule of thirds. Mounting the camera higher than the eyeline and pointing downward is called a high-angle shot and can give the impression of a dominant relationship by looking down on the subject. A high-angle shot is equally useful as an establishing shot, whether revealing a location or space or as a bird’s eye view.

If the camera is mounted low and looking up it’s called a low-angle shot, which can imply a more submissive relationship between two subjects and make the subject being viewed seem more menacing or powerful. A low-angle shot can also be used as a POV (point-of-view) shot for someone on the ground. (p. 43)

In addition to various shooting angles, video dance artist Katrina McPherson (2006) also discusses shot sizes in her book, *Making Video Dance: A Step-by-Step Guide to Creating Dance for the Screen*:

A wide shot [zoomed out] places the subject of your frame—that is, the dancer or dancers—in a context, as it allows you to see where their action is taking place. A mid-shot [medium zoom] shows the action more clearly by bringing the viewer in closer to the dancer or dancers. A close-up [zoomed in] conveys effort, emotion, texture or movement quality by focusing on a detail of the face or body. (p. 30)

All of these different view points provide a different context within which the camera can then be moved. There are two primary ways the camera can move, the first of which keeps the body of the camera stationary while the lens moves. McPherson (2006) elaborates on the possibilities within that:

The lens can move sideways, either left or right, to create a horizontal camera movement called ‘panning.’ Or it can move up and down, to create a vertical movement called ‘tilting.’ The fixed camera can also ‘roll’ (turning everything in its vision upside down then upright again)... Another type of camera movement is a zoom, either in or out. This ... is usually used to reframe a shot closer or wider, but the movement itself can also be incorporated into the actual shot. (p. 33-34)

The other option for moving the camera is to have it physically move through space, a method known as ‘tracking’: “the camera can move towards, or away from an object or person. Alternatively, it can move past or around an object or person” (McPherson, 2006, p. 34). While this is traditionally done by placing the camera on a track in order to ensure smooth movement, it can also be done manually through handheld shooting. Additionally, these moving camera techniques can be combined (e.g. zooming while tracking), further increasing the range of possibilities available to filmmakers.

### Analyzing Through a Choreographic Lens

These moving camera techniques lend themselves particularly well to the creation of video dance given that the subject of the work is moving bodies. In fact, McPherson (2006) argues that “because the subject of the frame is human movement, video dance invites—even demands—the camera to be in motion” (p. 31). It is only natural for the camera to dance along with the performers. McPherson (2006) goes on to further explain that “how the camera moves in relation to the dancer or dancers, and the space they are in, has great impact on the viewer’s experience of the movement” and that utilizing a moving camera “make[s] the viewer feel like they are involved in the dance” (p. 31). These techniques clearly influence the viewer’s perception of the work and open up possibilities not possible without the use of video. For example, the opening to Lily Baldwin’s 2014 video dance *A Juice Box Afternoon* places the camera—and therefore, implicitly, the viewer—atop a toy airplane, which a young boy picks up, spins its propeller, and sends through the air toward Baldwin (Baldwin, 2014). This brings the viewer into the dance and makes her feel as though she is happening upon Baldwin by chance, setting the tone for the remainder of the video. Of course, this is just one of many ways camera movement can alter a viewer’s perception of a dance.

Martin and Facundo Lombard approach camera movement in a completely different way than Baldwin in their 2014 video dance *ESCUALO* (M. Lombard & F. Lombard, 2014). The film takes place in a grungy loft with hardwood floors, completely bare save for some support beams and a couple wooden benches. The tap dancing twins remain more or less stationary throughout the dance, yet the video is rife with movement. This is accomplished through the use of a moving camera. As the Lombards dance in place, the camera tracks towards, away from, and around them. The movement is quick and dramatic and adds an additional layer of intensity to the dance. The camera plays a crucial role in making the piece what it is.

Given that the cameraperson is yet another body in space alongside the dancers, the movement of the camera must be considered just as carefully as the movements of the performers. As Emmy-nominated filmmaker Andy Abrahams Wilson (2002) puts it, “a sort of meta-dance is created between my subject and me” (p. 234). His 2001 film *Returning Home* is a scored improvisation between him and dancer Anna Halprin (Wilson, 2002, p. 233-234). The flexibility afforded by an easily movable camera allows him to improvise along with her, tracking her movements as they happen.<sup>3</sup> While this extra layer of the dance including camera *and* performers may never be seen by anyone else, the choreography is just as crucial. However, this is no easy task—according to dance filmmaker Margaret Williams (2002), “when the camera is moving as well as the dancers, coordinating the action takes time and patience on everyone’s part” (p. 213). Dancer Eiko Otake

---

<sup>3</sup> An excerpt of *Returning Home* can be seen in chapter thirty six of the following DVD: Stieber, D. A. (Editor). (2002). *Envisioning dance on film and video* [DVD]. Los Angeles, CA: The Regents of California.

(2002) echoes this sentiment in greater detail based on her own experiences performing in video dances alongside partner Koma:

A composition integrating two mediums is a delicate balancing act. When the camera's movement and our movement do not relate, the result appears uninteresting. For example, when the camera moves too quickly, we as subjects become 'tame' and lose our integrity. On the other hand, when Koma and I exhibit movement while the camera is too passive, viewers are left detached, and the choreography loses impact. To be effective, we had to feel each other and place ourselves 'just right' in that particular square while the camera moved on us. In other words, the camera and our body movement should complement each other. (p. 83)

These difficulties are a very real part of the video dance making process and need to be addressed in order to create a successful work. While it can be challenging, incorporating a moving camera gives video dance makers another method for conveying their visions through movement.

## **Conclusion**

While dance on camera has existed as a field for over a century, it only took off in popularity over the last fifty years. One of the primary catalysts for this was the advent of a portable, consumer-grade video camera in the 1960s during the rise of postmodernism. Not only did this open up the field to a wider range of artists, but it also permitted more experimentation with the medium. One possibility that opened up when cameras became more portable is the option to shoot with a moving camera. There are a variety of ways to film dance from a moving camera, and each makes its own impact on the finished work. Coordinating a moving camera within a dance shoot can be hard, and navigating these challenges is simply a necessary part of the process in making a video dance. However, these difficulties all arise from the dilemma of needing to successfully move bodies in space—something choreographers are already quite experienced with. The moving camera is simply another body to be choreographed.

The resulting "meta dance" (p. 234), as Wilson (2002) called it, that occurs off screen is something I am excited to continue exploring in my own creative work. Throughout my research, I have been constantly reminded of the vastly different entry points into this field people have. Both performers in my last piece—as well as myself—come from the dance world; however, going forward, I'm interested in how things would change were I to take on a similar project alongside someone with a background in film. How would a videographer's instincts in moving with a camera differ from those of a dancer? How would a director's approach to the piece as a whole be different from a choreographer's? People's backgrounds and training directly influence the artistic choices they make, and I'm interested in exploring how that manifests within the confines of this topic. Luckily, the interdisciplinary nature of video dance makes it an excellent common ground for that sort of collaboration.

## **Bibliography**

Baldwin, L. (Director). (2014). *A juice box afternoon*. USA.

Banes, S. (2003). Gulliver's hamburger: Defamiliarization and the ordinary in the 1960s avant-garde. In S. Banes (Ed.), *Reinventing dance in the 1960s: Everything was possible* (pp. 3-23). Madison, WI: The University of Wisconsin Press.

- Brindle, M. (2014). *The digital filmmaking handbook: The definitive guide to digital filmmaking*. New York and London: Quercus.
- Brooks, V. (2002a). A century of dance and media. In J. Mitoma (Ed.), *Envisioning dance on film and video* (pp. xix-xxx). London and New York: Routledge.
- Brooks, V. (2002b). From Méliès to streaming video: A century of moving dance images. In J. Mitoma (Ed.), *Envisioning dance on film and video* (pp. 54-60). London and New York: Routledge.
- Greenfield, A. (2002). The kinesthetics of avant-garde dance film: Deren and Harris. In J. Mitoma (Ed.), *Envisioning dance on film and video* (pp. 21-26). London and New York: Routledge.
- Lombard, M., & Lombard, F. (Directors). (2014). *ESCUALO*. USA.
- McPherson, K. (2006). *Making video dance: A step-by-step guide to creating dance for the screen*. London and New York: Routledge.
- Meigh-Andrews, C. (2014). *A history of video art*. New York: Bloomsbury.
- Otake, E. (2002). A dancer behind the lens. In J. Mitoma (Ed.), *Envisioning dance on film and video* (pp. 82-88). London and New York: Routledge.
- Rosenberg, D. (2015). Video space: A site for choreography. In V. Hunter (Ed.), *Moving sites: Investigating site-specific performance* (pp. 145-161). London and New York: Routledge.
- Stieber, D. A. (Editor). (2002). *Envisioning dance on film and video* [DVD]. Los Angeles, CA: The Regents of California.
- Williams, M. (2002). Making dance films with Victoria Marks. In J. Mitoma (Ed.), *Envisioning dance on film and video* (pp. 211-217). London and New York: Routledge.
- Wilson, A. A. (2002). Breaking the box: Dancing the camera with Anna Halprin. In J. Mitoma (Ed.), *Envisioning dance on film and video* (pp. 232-235). London and New York: Routledge.

### **Acknowledgments**

Thank you to Maura Keefe for your guidance and feedback; to Claire Fisher and Rebecca Buranich for your collaboration and creative risk-taking; to Stevie Oakes, Tammy Carrasco, and James Hansen for your choreographic advising; and to Benoit Beauchamp for your technical assistance.



**Filmic space**

**Espacio audiovisual**





## **Análisis de los tipos de suelo en la danza audiovisual**

Analysis of ground types in screendance

**Blas Payri**

Universitat Politècnica de València, blapay@upv.es

**Rafel Arnal Rodrigo**

Universitat Politècnica de València, raarrod@bbaa.upv.es

---

### **Abstract**

*This article analyzes the ground in screendance from a corpus of 78 works from Cinedans Festival 2011-2014, completed with reference works. We focus on the ground type category from the categories that emerge from our qualitative analysis. First, the support ground (stage floor and natural ground/floor subcodes) represents 74% of the corpus, reproducing thus the stage floor frame of reference with different natural settings. Second, the reactive ground, a specific screendance contribution, is almost ignored in the corpus (6% of works), leading us to resort to reference works by van Acker, Greenfield, Muna and de Mey to complete the analysis. Last, the absent ground, another specific screendance contribution, used in 20% of the corpus, encompasses disparate usages: submarine filming, 2D graphics, or resorting to post-production effects to a lesser extent than expected. The Cinedans corpus shows a recent trend of mirroring stage-based choreographies in different spaces rather than making the most of the unique possibilities of screendance.*

**Keywords:** screendance, ground, support, matter, qualitative analysis.

---

### **Resumen**

*Este artículo analiza el suelo en la danza audiovisual utilizando un corpus de 78 obras del festival Cinedans 2011-2014 completado con obras de referencia. El análisis cualitativo destaca varias categorías y nos centramos en la categoría tipo de suelo. Primero, el suelo soporte (subcódigos de soporte escénico y soporte natural) representa el 74% del corpus, reproduciendo el mismo uso del suelo que en la danza escénica excepto con una variación de contexto. Segundo, el suelo reactivo que constituye una aportación específica de la danza audiovisual (subcódigos de suelo matérico, lienzo o móvil) es prácticamente ignorado en el corpus (6%) y hemos recurrido a obras de referencia de van Acker, Greenfield, Muna y de Mey para explorar su uso. Por último el suelo ausente, también específico de la danza audiovisual, representa el 20% de este corpus con usos dispares: rodaje submarino, grafismo 2D o la utilización, en menor medida de lo que cabe suponer, de efectos de postproducción audiovisual. El corpus de Cinedans muestra una tendencia reciente a reproducir coreografías escénicas en diferentes espacios más que aprovechar las posibilidades únicas de la danza audiovisual.*

**Palabras clave:** danza audiovisual, suelo, soporte, materia, análisis cualitativo.

## Introducción

En este artículo nos centramos en el estudio del suelo en la cinedanza actual, analizando entre otros las obras recientemente seleccionadas en festivales o concursos para detectar los tipos de suelo, su función y su representación en pantalla. Podemos considerar que la cinedanza abre toda una nueva serie de posibilidades en los tipos de suelo y su utilización, por el simple hecho de que podemos abandonar el espacio escénico del teatro para ir a cualquier sitio específico. Pero además, la cinedanza libera el punto de vista fijo del espectador teatral a través de la captación por la cámara, con planos de detalle, angulaciones, alturas, y también los efectos de postproducción simples, como una inversión de la pantalla, o más complejos como efectos visuales especiales, utilización de cromas y transformaciones varias. Existen incluso festivales de cinedanza que prefieren o exigen obras rodadas en sitios específicos, marcando así un interés por espacios fuera del escenario teatral, y nuestra investigación se centra en saber si esos suelos específicos juegan un papel añadido en la cinedanza. Así pues, hemos analizado las cinedanzas recientes seleccionadas en festivales para destacar las categorías y códigos (según la terminología de Saldaña, 2009) relativos al suelo, ampliando nuestro análisis a obras de referencia que destaquen por un uso específico del suelo. En el cuerpo del texto damos los resultados de estas categorías enlazandolas con las obras analizadas, y en la medida de lo posible realizando un análisis sumativo del contenido (Hsieh & Shannon, 2005, p.1285), para cuantificar el uso real de las categorías del suelo.

Nos centramos en la categoría “tipo de suelo”, y mencionamos brevemente el resto de categorías. En particular, en la categoría de “tipo de suelo” distinguimos 4 códigos principales: suelo soporte neutro, suelo soporte natural, suelo reactivo y suelo ausente, que a su vez vamos a separar en los subcódigos que detallamos a continuación.

### 1. Categoría principal: tipos de suelo

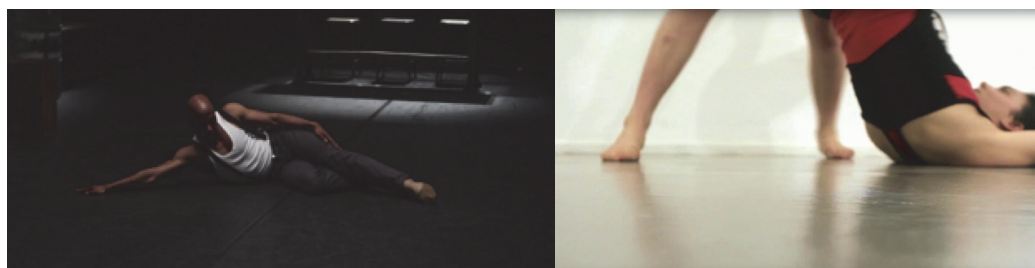
Esta categoría agrupa los códigos relativos al tipo concreto del suelo, desde el suelo teatral a los diferentes suelos de sitios específicos, y la función que adquiere en la coreografía filmada.

#### 1.1. Código: suelo soporte neutro

Reunimos en el código de suelo como soporte neutro las obras de danza audiovisual donde el suelo no adquiere ningún significado particular.

##### 1.1.1. Subcódigo: suelo escénico

El suelo escénico neutro, generalmente de linóleoum, es típicamente el suelo teatral, y en este caso la danza audiovisual no se separa del espacio escénico originario. Es un suelo que simplemente sirve de soporte para los bailarines, sin añadir una carga funcional, dramática o narrativa específicas (figura 1).



*Fig. 1 Suelo soporte neutro de linoleum en Enemy Within (Anderson, USA, 2013) a la izquierda, y de cemento en Arena (Shemy, Israel, 2013) a la derecha*

### 1.1.2. Subcódigo: suelo de interior industrial como sustitución del escenario

En la danza audiovisual existe una tendencia de moda en escoger hangares o sitios industriales abandonados con un suelo rugoso y con textura, lugares que cumplen una función prioritariamente estética reemplazando el teatro por una especie de sustituto teatral. En esta operación, el suelo sigue siendo un mero soporte ya que el lugar no añade otra significación a la obra. En este caso hemos clasificado el suelo de estos interiores industriales como subcódigo dentro del código de suelo neutro. También cabría la posibilidad de considerar este subcódigo dentro del código de soporte natural, considerando que estas naves son un lugar específico (figura 2).



Fig. 2 Suelos de interiores industriales en *Painted* (McDowall, Canada, 2011) a la izquierda, y en *Can you and I really dance together* (Halawi, Libano, 2013) a la derecha

## 1.2. Código: soporte natural

Agrupamos aquí todos los suelos de lugares específicos fuera del espacio teatral. Generalmente se pueden categorizar en exteriores urbanos o de naturaleza, e interiores urbanos. Dentro de este código, los suelos de interior que corresponden a lugares reales, con una función en el cine danza tales como oficinas, casas, etc... y el espectador es consciente del aporte realista de estos suelos reconocibles.

### 1.2.1 Subcódigo: suelo de interior específico

Este tipo de subcódigo de suelo interior específico responde a una voluntad de realismo. En la figura 3, podemos distinguir dos casos: en *The window of the 11th floor*, la coreografía se desarrolla en el interior doméstico de un apartamento urbano, de la misma manera que podría hacerse en un teatro. Por oposición, en *Europe endless*, los bailarines deambulan por los diferentes espacios de la sede del Parlamento Europeo, y en cada caso, el suelo determina las acciones y el tipo de movimiento de los bailarines, según estemos en una sala de archivos, en una recepción, en escaleras mecánicas o pasillos aéreos. La utilización de suelo en interiores específicos depende de la voluntad de utilizar los espacios por sus características y por el significado que conllevan.



Fig. 3 A la izquierda, suelo de un apartamento urbano en *The window of the 11th floor* (Metcalf, USA, 2013), y a la derecha personajes en el suelo de una sala de archivos en *Europe endless* (Cembrero & Piquer, Bélgica-Alemania, 2014)

### 1.2.2 Subcódigo: suelo de exterior urbano

Al poder salir a exteriores, la danza audiovisual realmente se libera del escenario, y en general, las obras estudiadas suelen escoger entornos realistas de calles con aceras por las que se desplazan los bailarines. El suelo sigue teniendo una función de soporte para la danza bípeda con calzado, en la que aporta realismo de la misma manera que aporta realismo la indumentaria de los participantes. Aquí la danza toma la ciudad gracias al medio audiovisual (figura 4).



Fig. 4 Suelo soporte realista exterior urbano en *Vanishing Points* (Carino, Canada, 2014) a la izquierda y a la derecha en *Farewell* (Turkel, Turquía-Países Bajos, 2014)

### 1.2.3 Subcódigo: suelo de exterior de naturaleza



Fig. 5 Suelo de exterior de naturaleza en *Dream the down* (Jan & Skirnik, Eslovenia, 2011) a la izquierda y a la derecha en *Calm before the storm* (Stojanovic, Países Bajos, 2013)

De la misma manera que para el suelo urbano, aquí la danza toma los exteriores naturales. El suelo sigue siendo un soporte para la danza, generalmente bípeda, pero donde aparecen más puntos de contacto con el suelo que en el exterior urbano. De nuevo el suelo tiene una función de realismo en función del lugar donde se rueda (figura 5).

## 1.3. Código de suelo reactivo

En este código hemos reunido todas las apariciones de suelos que interactúan con el bailarín y forman así parte de la coreografía o de los resultados visuales. Suelen suponer una ruptura más clara entre la danza audiovisual y la danza escénica, ya que no solamente tenemos materias no disponibles fácilmente en el teatro, sino que además podemos observar las interacciones cuerpo-suelo a través de la cámara y los puntos de vista que adopta.

### 1.3.1 Subcódigo: suelo matérico

Con el adjetivo “matérico”, hacemos referencia a la terminología propia de las bellas artes, ya que lo matérico es lo relativo a los materiales utilizados en la obra de arte o también las obras que emplean como medio de expresión materiales distintos a los utilizados tradicionalmente en la obra de arte. Sorprende que en la revisión de las obras actuales de cinedanza seleccionadas en



cinedans, prácticamente no se utilizan las propiedades del suelo como materia excepto en *Waterdrops* (2013) donde el agua cubre el escenario (figura 6).



Fig. 6 a la izquierda, suelo matérico de agua en *Waterdrops* (Kafira & Arques, Países Bajos, 2013); a la derecha, en *Tides* (Greenfield, USA, 1982)



Fig. 7 a la izquierda, suelo matérico de barro en *Element* (Greenfield, USA, 1973); a la derecha, suelo matérico de nieve en *Obvie* (Valenti & Van Acker, Suiza, 2010).

Luce Irigaray (citada por Hunter, 2015, p.216) teoriza el concepto de “suelo líquido que resiste frente a la estabilidad, fijeza, centricidad y linearidad” e indica que el flujo del líquido influye en el flujo del cuerpo y su coreografía. La exploración del suelo matérico es más profunda en la obra de Amy Greenfield, donde pretende hacer una exploración de los cuatro elementos (Haller 2012, p.49) con *Element* utilizando la tierra (fig. 7) y *Tides* el agua (fig. 6). En el caso de Greenfield, el cuerpo se funde con la materia del suelo, y reacciona a sus propiedades de viscosidad y a su energía, ya que en *Tides* se buscó un día de olas fuertes después de un huracán en el Atlántico (Haller 2012, p.118). Cindy van Acker también explora las propiedades de resistencia y viscosidad de la nieve haciendo una coreografía enteramente en el suelo en *Obvie* (figura 7).



Fig. 8 Dos fotogramas de *Love Sonnets* (De Mey, Bélgica, 1993)

Separamos pues el “suelo matérico” (código “suelo reactivo”) del “suelo exterior de naturaleza” (código “suelo soporte”) aunque ambos puedan coincidir en lugares naturales, ya que el suelo

matérico crea la coreografía basándose en la materia del suelo, mientras que los ejemplos de “suelo exterior de naturaleza” podrían ser bailados en un espacio escénico sin modificar la coreografía.



Fig. 9 Fotograma compuesto de *Prélude à la mer* (De Mey, Bélgica, 2009)

Thierry de Mey utiliza también las propiedades materiales del suelo en sus obras audiovisuales como *Love Sonnets* (figura 8), en la que los bailarines danzan entre unas montañas de tejas rotas, donde las resistencias o al contrario, los deslizamientos propiciados por este material, son parte íntegra de la coreografía. Además, la banda sonora recalca el sonido de las acciones sobre el suelo con “una música de tejas quebradas bajo los pasos” (Aubenas, 2006, p.78). Walon recalca que tanto el ruido del suelo-teja, como los planos de detalle al suelo, aumenta la sensación táctil del espectador y la transmisión del peso del bailarín y su contacto con el suelo (2015, p.17).

### 1.3.2 Subcódigo: suelo matérico lienzo

Aubenas (2005, p.84) recalca la importancia de la filmación vertical (figura 10) que muestra el suelo y la figura que se va creando, como traza gráfica del movimiento de la bailarina, y efectivamente, el suelo-lienzo requiere de un plano cenital para observarlo como lienzo. En la figura 9 también podemos observar que el plano cenital nos revela las improntas que han dejado los bailarines con su movimiento en el suelo, aunque no tengan la misma intención gráfica que en *Fase*.



Fig. 10 Dos fotogramas de *Fase* (De Mey, Bélgica, 2002)

### 1.3.3 Subcódigo: suelo gráfico lienzo

Otro tipo de utilización del suelo como lienzo es cuando las proyecciones o grafismos del propio suelo sirven para la composición visual global de la coreografía que se suele rodar en plano cenital como en *Circle* y *Dervishes* (figura 11) donde en ambos casos tenemos una danza basada en el movimiento circular de tipo derviche con presencia de un elemento gráfico en el suelo (círculo, cruz) que determina la coreografía.

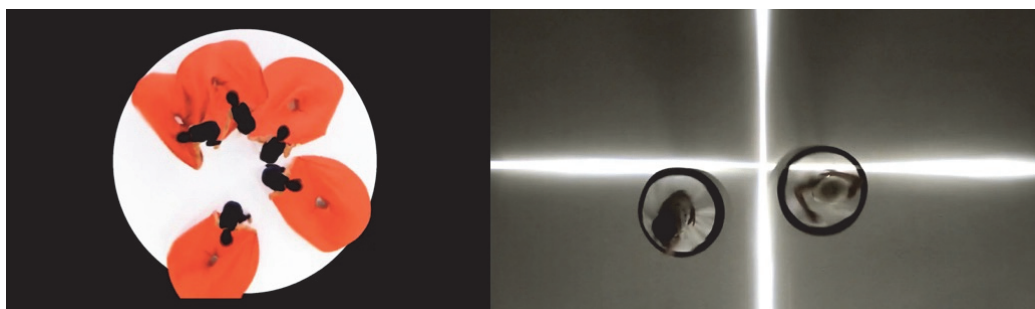


Fig. 11 A la izquierda, fotograma de suelo gráfico en plano cenital en *Circle* (Alkan, Turquía, 2015); a la derecha, en *Dervishes* (Muna, USA, 2012)

#### 1.3.4. Subcódigo: suelo móvil o elástico

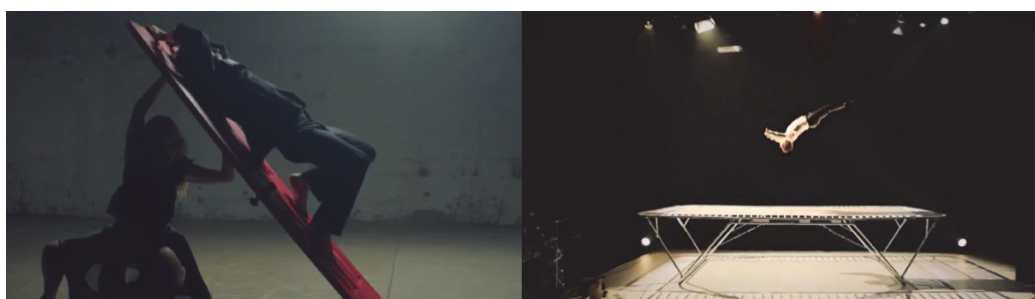


Fig. 12a A la izquierda suelo móvil en *Lean on me* (Wan, USA, 2013); a la derecha, suelo elástico en *Flip* (Silvennoinen, Finlandia, 2013)

La utilización de suelos móviles o de trampolines o elementos elásticos puede ser un elemento escénico no particularmente ligado a la danza audiovisual, como es el caso de las dos obras seleccionadas en Cinedans que utilizan estos elementos (figura 12a). En las obras de lugares específicos se puede jugar con suelos móviles como escaleras mecánicas que imponen un ritmo y un desplazamiento.

Existen otros efectos propios de la danza audiovisual como cuando la cámara está fijada al suelo móvil, como es el caso de *Royal Wedding* (figura 12b) donde el director Stanley Donen hizo crear un escenario montado sobre una estructura que puede girar sobre su eje, y con la cámara fijada al eje del escenario, de modo que el suelo permanece en lo bajo de la pantalla, y cuando el escenario gira, parece que el bailarín vaya deambulando por paredes y techo, desafiando la gravedad y la verticalidad.



Fig. 12b Análisis de movimiento del suelo en *Royal Wedding* (Donen, USA, 1951) realizado por Fott (s.f.)



#### 1.4. Código de suelo ausente

##### 1.4.1 Subcódigo: flotación

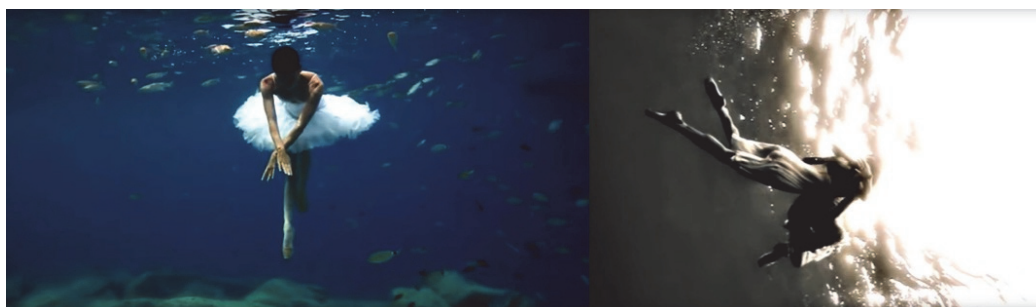


Fig. 13 Flotación en Bodrum Dream a la izquierda, y a la derecha en Single Breath (Turkel, Turquía, 2013)

Uno de los recursos de rodaje que ha utilizado la danza audiovisual es la inmersión en el medio acuático, con rodajes submarinos como se puede ver en la figura 13. En el caso submarino tenemos varias diferencias en cuanto al suelo respecto a un rodaje convencional: primero, los personajes flotan y no se adhieren al suelo, en una pseudo-ingravidez; segundo, aparece en pantalla la superficie del agua que actúa a la vez como techo de la escena, pero también como un nuevo suelo, ya que el cuerpo es atraído por la superficie con una gravedad invertida y básicamente la inmersión y buceo bajo la superficie marina es como un equivalente invertido del salto en la superficie terrestre, aunque el bailarín pueda mantenerse suspendido al actuar sobre el agua, a diferencia del medio aéreo donde el cuerpo no consigue sostenerse actuando sobre el aire. Finalmente, tenemos el suelo formado por el lecho marino, que utilizan ciertas coreografías submarinas (cf *Dream the down* figura 13).



Fig. 14 A la izquierda, flotación en *In defiance of gravity* (Muna, USA, 2010); y a la derecha, en *Floater* (de Krijger, Países Bajos, 2012).

Otro caso de suelo ausente de este subcódigo flotación-ingravidez lo tenemos cuando los cuerpos aparecen en un momento de salto, caída o suspensión, sin referencia al suelo, ya que solamente aparece el cuerpo en el plano. En el caso de *In defiance of gravity* y *Floater* (figura 14) tenemos unos cuerpos que parecen flotar en un fondo negro, un espacio ausente.



### 1.4.2. Subcódigo: suelo inexistente

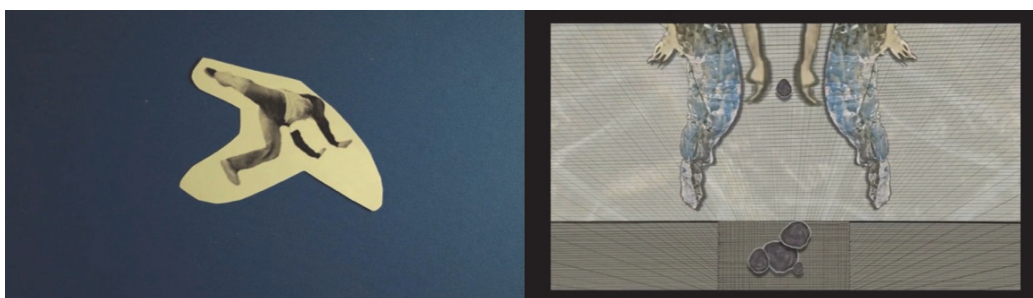


Fig. 15 A la izquierda, suelo inexistente en *Breakadventure* (Krasik, Alemania, 2012); y a la derecha, en *Stone Dance* (Kooter, Países Bajos, 2012).

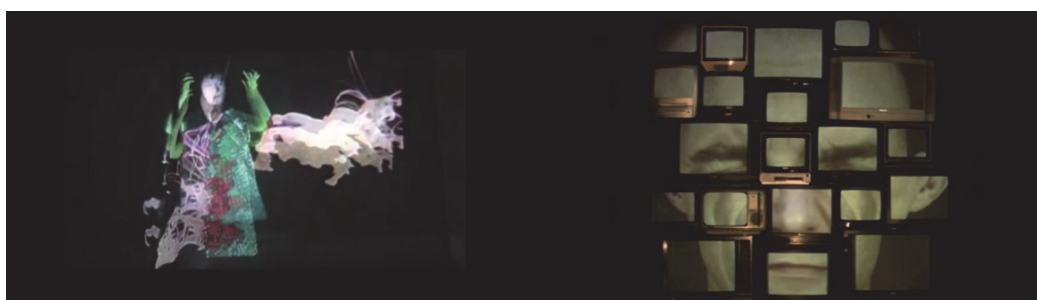


Fig. 16 A la izquierda, suelo inexistente en *Metaphysical Paintings* (Rose, USA, 2011); y a la derecha, en *20Hz-750THz* (Vieverich, Países Bajos, 2009).

En varios tipos de danza audiovisual no existe un suelo propiamente dicho, ya sea porque estamos en una representación gráfica bidimensional como es el caso de la animación de *Stone Dance* (figura 15) o un montaje de recortes fotográficos en una superficie plana como en *Breakadventure*. Igualmente, otras obras de danza audiovisual utilizan montajes de postproducción (*Metaphysical Paintings*) o grabación de elementos proyectados en diferentes pantallas o soportes como en *20Hz-750THz* (figura 16) donde simplemente no existe la noción del suelo.

### 1.4.3. Subcódigo: suelo invisibilizado



Fig. 17 A la izquierda, suelo invisibilizado en *Narcisse* (McLaren, Canada, 1983); y a la derecha, en *Pas de deux* (McLaren, Canada, 1968)

Uno de los recursos que tiene la danza audiovisual es hacer que el suelo sea invisible, ya sea por técnicas de iluminación en rodaje, o utilizando técnicas de postproducción como el croma. Un

pionero de la invisibilización del suelo por técnicas de iluminación durante el rodaje es Norman McLaren con una obra como *Pas de deux* (1968) o *Narcisse* (1983) (figura 17). Por los movimientos y el peso del cuerpo, el espectador es aún consciente de que hay una gravedad y un suelo que no se ve (en estos casos, McLaren ha optado por un fondo negro absoluto) aunque cuando el director utiliza evoluciones o superposiciones más avanzadas, el espectador puede pasar a ver figuras más abstractas sobre un lienzo negro.

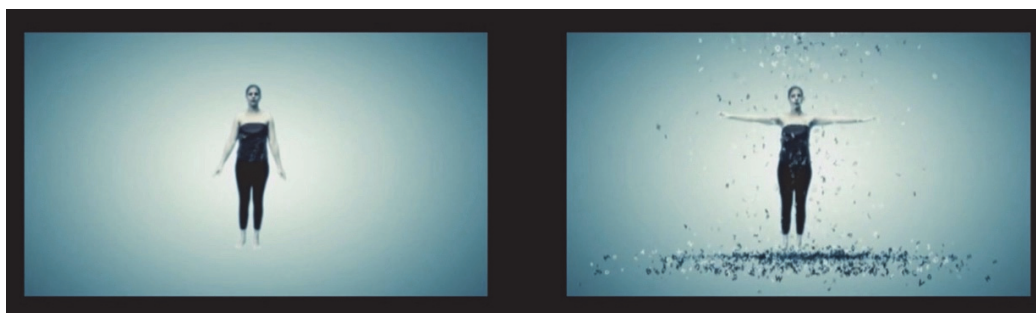


Fig. 18 Dos fotogramas de suelo invisibilizado en *Lotus Story* (Murti, Indonesia, 2012)

Los ejemplos encontrados entre las obras seleccionadas en Cinedans utilizan siempre el suelo/fondo negro para invisibilizar el suelo. Podemos encontrar otros tipos de tratamiento de color como en *Lotus Story* (ver figura 18) donde el personaje parece estar en un mundo bidimensional con suelo inexistente hasta que se esparcen elementos en el suelo y tomamos consciencia de la profundidad. Este tipo de suelo invisibilizado, quizás realizado con un croma, parece empobrecer la composición visual sin crear una sensación de extrañeza o de ingravidez.

#### 1.4.4. Subcódigo: suelo fuera de campo

Un elemento que diferencia intrínsecamente la danza audiovisual de la danza escénica es la utilización de planos de detalle o planos cortos, que para el espectador escénico únicamente dispone del plano general de todo el escenario. En algunas obras, el suelo no aparece porque el encuadre lo elimina como es el caso del *Preludio a una invocación* (figura 19) en el que solamente aparecen planos de las manos y de los brazos elevados, con barridos de cámara por la parte superior del cuerpo para indicar una voluntad de invocación hacia lo superior y elevado. También *In defiance of gravity* (código de flotación) el suelo permanece fuera de campo ya que los cuerpos son grabados solamente en el punto álgido del salto.

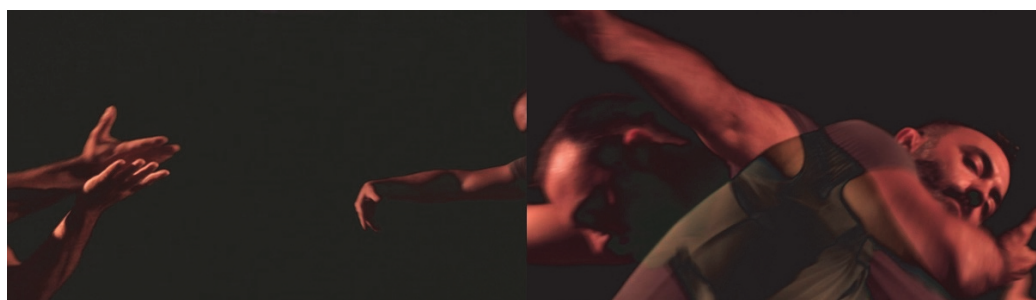


Fig. 19 Dos fotogramas con suelo fuera de campo en *Preludio a una invocación* (Payri, España, 2016)

## 2. Otras categorías

Nuestro análisis ha dado lugar a otras categorías y códigos en el suelo para la danza audiovisual, cuyo análisis excede el marco de este artículo. Podemos citar la categoría de inclinación-horizontalidad del suelo (incluyendo códigos de suelo-techo y suelo pared), la altura e inclinación de la cámara respecto al suelo, el límite del suelo (incluyendo las paredes, el horizonte, el precipicio del suelo-azotea) y la cantidad de suelo en pantalla y la relación tierra-aire.

## 3. Discusión y conclusiones

Para obtener una aproximación cuantificada en la danza audiovisual reciente del uso de los códigos de la categoría tipo de suelo descritos anteriormente, hemos analizado 78 obras seleccionadas en el festival Cinedans (<http://cinedans.nl>) en las ediciones del 2011 al 2014, y los resultados se pueden observar en la figura 20.

Lo primero que destaca es la utilización del suelo como mero soporte que representa un 78% del total, ya sea como suelo escénico o como suelo soporte-natural, es decir en lugares específicos, donde lo que cuenta es el escenario natural pero no se tiene una relación con el suelo diferente de la que se da en el escenario teatral. En general, en las obras seleccionadas en Cinedans, no destaca un uso del suelo que sea específico a la danza audiovisual, y aunque se saque la cámara del escenario para ir a interiores y exteriores específicos, no se juega con las posibilidades que ofrece el suelo y se mantiene una superficie horizontal que sirve de sustituto al suelo escénico.

En menor medida, la ausencia de suelo ocurre en un 20% de las obras, y en este caso sí que estamos en una relación al suelo propia del audiovisual que no se puede reproducir fácilmente en el escenario. En particular hay un 8% de flotaciones, ya sea por la grabación submarina del cuerpo en un tipo de realización difícil de conseguir en escenario, ya sea por efectos de producción o postproducción donde el cuerpo aparece flotando en un espacio etéreo, con las posibilidades que otorga el audiovisual a la danza de suspender la gravedad.

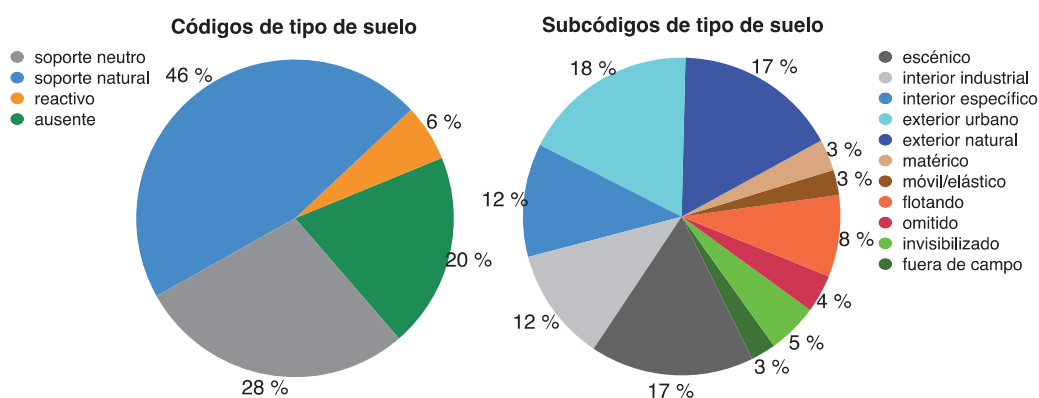


Fig. 20 Porcentaje de los códigos y subcódigos de la categoría "tipo de suelo" en 78 danzas audiovisuales en Cinedans.

Finalmente, el suelo reactivo es prácticamente marginal, cuando es precisamente uno de los usos más creativos e innovadores que permite la danza audiovisual respecto a la escénica. El suelo móvil aparece en una sola obra marginalmente y el suelo elástico (un trampolín) en otra obra, con un uso que no difiere de la coreografía en escenario. El suelo matérico, que podría ser uno de los elementos que la danza audiovisual permite explorar en toda su riqueza tanto por los lugares de

rodaje como por el juego de planos generales y de detalle, finalmente no aparece casi en las obras seleccionadas en Cinedans, salvo unas danzas donde se pone agua en el escenario.

Podemos así concluir que las muestras de danza audiovisual seleccionadas muestran un uso del suelo generalmente convencional y ligado al uso del suelo que se hace en el espacio escénico, donde se podría reproducir generalmente la coreografía grabada. La apertura de la danza a los lugares específicos a permitido variar el decorado de las coreografías y el sentido que adquieren, sin redundar en un uso específico e innovador del suelo. Hemos debido recurrir a obras anteriores de autores como Greenfield, de May, van Acker o Muna para poder establecer un listado más completo de categorías y códigos de los tipos de suelo, lo que puede indicar que tras una fase de verdadera exploración de los recursos audiovisuales con la danza, estemos en un período en el que se vuelve a privilegiar la danza concebida para el escenario y transportada a lugares específicos, utilizando el montaje para poner en relieve los elementos de la coreografía escénica más que para crear un lenguaje diferente con una síntesis de elementos que no se puede conseguir en escena.

### Bibliografía

- Aubenas, J. Et al. (2006). *Filmer la danse*. Bélgica: Edition & imprimerie. CGRI / Ministère de la Communauté française de Belgique.
- Fott, G. (s.f.) *Astaire Unwound*. Recuperado el 12 de agosto 2016 de [http://www.bigfott.com/Astaire\\_Unwound.html](http://www.bigfott.com/Astaire_Unwound.html)
- Hsieh H. F. & Shannon S. E. (2005) Three Approaches to Qualitative Content Analysis. *Qualitative Health Research*, 15(9), 1277-1288.
- Hunter, V. (2015). Spatial translation, embodiment and urban practice. En V. Hunter (Ed.) *Moving Sites: Investigating Site-Specific Dance Performance*. New York: Routledge.
- Saldaña, J. (2009). *The coding manual for qualitative researchers*. Los Angeles, CA: SAGE.
- Walon, S. (2015). Screendance sensation: multi-sensory experiences in Thierry de Mey's screendance. En F. Boulègue & M.C. Hayes (Eds.) *Art in Motion. Current research in screendance* (pp.2-10). U.K.: Cambridge Scholar Publishing.

### Filmografía

- Anderson, David (Dirección) & Miller, Preston (Coreografía) (2013). *Enemy within* [Screendance]. USA. 18m. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=M3ZxD8kFh2U> Seleccionado en Cinedans 2014.
- Alkan, Özgür Can (Dirección) & Azazi, Ziya (Coreografía) (2015). *Circle* [Screendance]. Turquía. 4m24. Recuperado de <https://youtu.be/m097xBDsoeo>
- Carino, Marites (Dirección) & Lê Phan, Emmanuelle; Höglund, Elon (Coreografía) (2014). *Vanishing points* [Screendance]. Canada. 9m. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=rBEp5zC7ZHA> Seleccionado en Cinedans 2014.
- Cembrero, Ana & Piquer, Jorge (Dirección) & Cembrero, Ana (Coreografía) (2014). *Europe endless* [Screendance]. Bélgica-Alemania. 26m. Recuperado de [http://fiverdance.com/portfolio\\_page/europe-endless/](http://fiverdance.com/portfolio_page/europe-endless/)
- De Krijger, Chris (Dirección y coreografía) (2012). *Floater* [Screendance]. Países Bajos. 2m. Seleccionado en Cinedans 2014.
- De Mey, Thierry (Dirección) & De Mey, Michèle Anne (Coreografía) (1993). *Love Sonnets*. [Screendance]. Bélgica. 23m. Recuperado de [http://www.numeridanse.tv/en/video/1184\\_love-sonnets](http://www.numeridanse.tv/en/video/1184_love-sonnets)

- De Mey, Thierry (Dirección) & Keersmaecker, Anne Teresa (Coreografía) (2002). *Fase*. [Screendance]. Bélgica. 58m. Recuperado de [http://www.numeridanse.tv/en/video/1185\\_fase](http://www.numeridanse.tv/en/video/1185_fase)
- De Mey, Thierry (Dirección) & Keersmaecker, Anne Teresa (Coreografía) (2009). *Prélude à la mer*. [Screendance]. Bélgica. Recuperado de [http://www.numeridanse.tv/en/video/352\\_prelude-a-la-mer](http://www.numeridanse.tv/en/video/352_prelude-a-la-mer)
- Donen, Stanley (Dirección) (1951). *Royal Wedding (Bodas reales)* [Motion Picture]. USA: MGM. 1h33m.
- Halawi, Wafa'a (Dirección) & Fushigami, Kazumi; Hatem, Caroline (Coreografía) (2013). *Can you and I really dance together* [Screendance]. Líbano. 4m. Seleccionado en Cinedans 2014.
- Kaftira, Altin (Dirección) & Arques, Juanjo (Coreografía) (2013). *Waterdrops* [Screendance]. Países Bajos. 2m. Recuperado de <https://youtu.be/to2R2o7IhpM?list=PL8V1QJYlog44YZTAKPYc8c9ifDzy-fcFH> Seleccionado en Cinedans 2014.
- Kooter, Jacqueline (Dirección y coreografía) (2012). *Stone Dance* [Screendance]. Países Bajos. 2m. Seleccionado en Cinedans 2013.
- Krasik, Igor (Dirección y coreografía) (2012). *Breakadventure* [Screendance]. Alemania. 1m. Seleccionado en Cinedans 2014. Recuperado de [http://fiverdance.com/portfolio\\_page/breakadventure/](http://fiverdance.com/portfolio_page/breakadventure/)
- McDowall, Duncan (Dirección) & Sayklay, Dorotea (Coreografía) (2011). *Painted* [Screendance]. Canadá. 5m11. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Pd2KM3qjcKk> Seleccionado en Cinedans 2013.
- McLaren, Norman (Dirección) (1968). *Pas de deux* [Screendance]. Canadá. 13m34. Recuperado de [https://www.onf.ca/film/pas\\_de\\_deux/](https://www.onf.ca/film/pas_de_deux/)
- McLaren, Norman (Dirección) (1983). *Narcisse* [Screendance]. Canadá. 21m54. Recuperado de <https://www.onf.ca/film/narcisse/>
- Metcalfe, Jen Guy (Dirección, Coreografía) (2013). *The window of the 11th floor*. [Screendance]. USA. 4m. Seleccionado en Cinedans 2014.
- Muna, RJ (Dirección) (2010). *In defiance of gravity* [Screendance]. USA. 4m29. Recuperado de <https://vimeo.com/55047041>
- Muna, RJ (Dirección) & Fisher, Katherine Helen; Verazin, Jaime (Coreografía) (2012). *Dervishes* [Screendance]. USA. 3m16. Recuperado de <https://vimeo.com/48032866>
- Murti, Krisna (Dirección y coreografía) (2012). *Lotus Story* [Screendance]. Indonesia. 3m30. Recuperado de [http://fiverdance.com/portfolio\\_page/lotus-story/](http://fiverdance.com/portfolio_page/lotus-story/)
- Payri, Blas (Dirección) & Arnal, Rafel (Coreografía) (2016). *Preludio a una invocación* [Screendance]. España. 2m30. Recuperado de <https://vimeo.com/174945949>
- Rose, Kathy (Dirección y coreografía) (2011). *Metaphysical Paintings* [Screendance]. USA. 4m. Seleccionado en Cinedans 2013.
- Shemy, Deganit (Dirección, Coreografía) (2013). *Arena* [Screendance]. Israel. 8m. Seleccionado en Cinedans 2014.
- Silvennoinen, Sanna (Dirección) & Silvennoinen, Sanna; Kosonen, Rauli (Coreografía) (2013). *Flip*. [Screendance]. Finlandia. 9m. Seleccionado en Cinedans 2014.
- Stojanovic, Mina (Dirección) & Asanredjo, Rachel (Coreografía) (2013). *Calm before the storm* [Screendance]. Países Bajos. 4m. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=iTEKFqsbQZA> Seleccionado en Cinedans 2014.

- Turkel, Mehmet Şafak (Dirección) & Berkelmans, Robin; Gunduz, Zeynep (Coreografía) (2011). *Farewell* [Screendance]. Turquía-Países Bajos. 4m. Seleccionado en Cinedans 2014.
- Turkel, Mehmet Şafak (Dirección) & Berkelmans, Robin; Gunduz, Zeynep (Coreografía) (2013). *Single Breath* [Screendance]. Turquía. 3m. Seleccionado en Cinedans 2014.
- Turkel, Mehmet Şafak (Dirección) & Berkelmans, Robin; Gunduz, Zeynep (Coreografía) (2013). *Bodrum Dream* [Screendance]. Turquía. 7m. Seleccionado en Cinedans 2014.
- Vieverich, Margot (Dirección) (2009) (*20HZ-750THZ*) [Screendance]. Países Bajos. 3m. Seleccionado en Cinedans 2011.
- Wan, Charlie (Dirección) & Dolbashian, Greg; Landon, Loni (Coreografía) (2013). *Lean on me* [Screendance]. USA. 7m. Recuperado de <https://youtu.be/5f6zwcwxeO8?list=PL8V1QJYlog44YZTAKPYc8c9ifDzy-fcFH> Seleccionado en Cinedans 2014.



## Una “promenade architecturale” a través de la cámara: “Rosas danst Rosas”

A “promenade architecturale” through the camera: “Rosas danst Rosas”

**Marta Llorente Pascual**

UPM, ETSAM, DPA, [llorente2012@gmail.com](mailto:llorente2012@gmail.com)

---

### **Abstract**

*This work presents an example of “promenade architecturale” through camera and dance in the context of body, space and time phenomenology. The adaptation of the piece “Rosas danst Rosas” (1983) into “screendance” by Thierry de Mey and Anne Teresa de Keersmaeker in 1997, makes us discover in a masterful way H. Van de Velde’s building (1932-1942) making us move during a specific time. We will see how de Mey and choreography allow architecture to happen, expressing in cinematographic format the concept built up by Le Corbusier. The authors reveal us the spaces cunningly, through shots sequences and travellings as if we were flying, as if we could go through the walls and through all glass layers freely. The course of time, materialised through light, serves as unifying thread in order to engage in dialogue movement and architecture. First, the structure and geometry of the original piece will be exposed. Second, the complex and original filmographic proposal which interweaves dance architecture and cinema will be analysed.*

**Keywords:** *promenade architectural, choreography, camera, time, architecture.*

---

### **Resumen**

*Este trabajo presenta dentro del contexto fenomenológico del cuerpo, del espacio y de la temporalidad, un ejemplo de “promenade architecturale” a través de la cámara y la danza. La adaptación al formato “screendance” de la pieza “Rosas danst Rosas” (1983) por Thierry de Mey y Anne Teresa de Keersmaeker en 1997, nos descubre de forma magistral el edificio de H. Van de Velde (1932-1942) haciéndolo transitar por un tiempo determinado. Veremos cómo de Mey y la coreografía hacen posible que la arquitectura ocurra, plasmando en formato cinematográfico el concepto forjado por Le Corbusier. Los autores nos van desvelando los espacios sutilmente, mediante secuencias de planos y “travellings” como si volásemos y pudiéramos ir atravesando los muros y todas las capas de vidrieras sin obstáculo. El elemento tiempo, su transcurso, materializado principalmente con la luz sirve de hilo conductor con el que dialogan el movimiento y la arquitectura. En primer lugar se expondrá la geometría y estructura de la pieza originaria. En segundo lugar se pasa a analizar la compleja y original propuesta filmográfica que entrelaza danza, arquitectura y cine.*

**Palabras clave:** *promenade architectural, coreografía, cámara, tiempo, arquitectura.*

## Introducción

Alguien dijo que Rosas era un buen nombre porque contiene la “o” como en “Kodak”, “Coca-cola”, o “Polaroid”. Y tiene muchos significados: es el acusativo plural de “rosa” en latín, es la forma geométrica de un “rosetón”; ...Pero lo más importante es que se refiere a mujeres, como Rosa es un nombre de mujer. El título de la pieza “Rosas danst Rosas”, significa que bailamos nosotras mismas, y el mismo título contiene la repetición. (De Keersmaeker, A.T. 1983).

El cronotopo<sup>4</sup> que analizaremos en esta comunicación es la versión filmada de la pieza “Rosas danst Rosas” de 1983. Como tantas otras, pertenece a esos dúos de piezas tan frecuentes en la obra de Anne Teresa de Keersmaeker. Le sirven de laboratorio para ahondar en diferentes investigaciones. La pieza primigenia (1983) es una obra de envergadura que dará origen a la compañía y en la que cobran mucha importancia elementos espaciales y movimientos concretos que crearán un sello propio, como son las sillas (aunque ya han aparecido en *Fase*, aquí cobran un mayor protagonismo). Se trata de una colaboración con Thierry de Mey, que compone la música, creándose música y danza en paralelo. En primer lugar presentamos la pieza original, su estructura, para después pasar a la lectura interpretativa de la pieza posterior de igual nombre, filmada en 1997, que transcurre en un edificio muy singular, como es la escuela politécnica de Leuven de H. Van de Velde (1932-1942). Los autores narran cinematográficamente el edificio de manera magistral, aunando danza, música y espacio a través de una “promenade architecturale”.

### 1. “Rosas danst Rosas” 1983. Estructura de la pieza.

La arquitectónica<sup>5</sup> está sustentada en la idea del paso del tiempo a lo largo de un día y se estructura en cuatro movimientos que corresponden a los cambios de luz en el transcurso de una jornada, la noche, la mañana, el medio día y la tarde. Existe una aproximación rigurosa de la composición coreográfica y el espacio es protagonista. El desarrollo dramático da lugar a un nuevo lenguaje y a un nuevo estilo de danza que va a configurar una fuerte identidad. A pesar de la riqueza espacial y geométrica de la danza, en un primer momento se crea para mostrarla frontalmente, en un espacio convencional teatral. En este sentido podría hablarse de una “bidimensionalidad”, a pesar de que los dibujos de la autora definen los recorridos en planta y aportan una información clave que desvela su volumen. Posteriormente como veremos en el “screendance”, será la cámara la que configure una verdadera tridimensionalidad, yendo mucho más allá del foco frontal. La red estructural queda definida de la siguiente manera:

- Movimientos. Momento del día (ligado a una luz, una energía, un tipo de sonido, calidad, velocidad).
- Distribución de los bailarines (solo/dúo/tríos/cuartetos). La velocidad.
- Arquitectura (de los cuerpos, posición en el espacio).
- Geometría espacial.
- Calidades de movimiento.

---

<sup>4</sup> Del griego “kronos” tiempo y “topos” lugar; Bakhtin extrapola este concepto físico como la unidad espacio-tiempo indisoluble de carácter formal expresivo, que concebidos en vinculación con el movimiento y la materia, configuran sus propiedades y, así el tiempo puede ser una coordenada espacial: la cuarta dimensión del espacio

<sup>5</sup> Término forjado por Bakhtin para referirse a la forma en que algo está ensamblado, las relaciones entre las partes para formar “todos”, esas articulaciones que ayudan a proporcionar una armadura conceptual. (Holquist, 2002 p. 149).






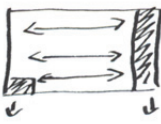
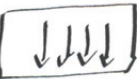
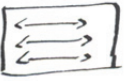
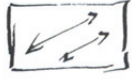

MOVIMIENTOS	MOMENT DE LA JOURNÉE	DIVISION	ARCHITECTURE	GEOMETRIE
INTRO	DEBUT / FORT	4	DEBUT ↑ COUCHE →	
1	NUIT SILENCE LENT SOUFFLE SOMMEIL	3/1 2/1/1 1/2/1 3/1	HORIZONTAL COUCHE	
2	MATIN MELAN- RIQUE ENERGIE TRAVAIL	2/2	NI HAUTEUR POSITION ASSISE	
3	APRES- MIDI ÉVOLUTION INDIVIDUEL	3/1	DEBUT EN MARCHANT	
4	SOIR PAROXYSMES DÉPENSE ÉPUÏSE- MENT	4 1/3 2/1/1 1/2/1 1/1/2 3/1	DÉPLOIEMENT DANS TOUT L'ESPACE	  
CODA	SILENCE	1/1/1/1	RÉMINISCENCES	

Fig.1 Rosas Danst Rosas 1983. Anne Teresa de Keersmaeker, apuntes originales. Cuadro analítico de los elementos estructurales de la pieza: movimientos (partes de la obra), velocidades, distribución de los bailarines, arquitectura del cuerpo, geometría espacial, momento del día. Autora: AnneTeresa de Keersmaeker. Extraído de: De Keersmaeker, A.T./Cvejic B. 2012, p. 85).

Los elementos y toda la complejidad que ellos comportan se conjugan matricialmente para dar lugar a la encarnación de la música en el espacio. Este análisis se ve reflejado en el cuadro realizado por la autora (Fig.1). La primera columna se encuentran los 6 momentos de la pieza: introducción, noche, mañana, medio día, tarde y coda. Vemos pues que el concepto de tiempo e ineludiblemente de “cronotopo”, aparece desde el inicio de la creación, quizá como hilo narrativo, en cualquier caso es un aspecto con el que tanto ATDK<sup>6</sup> como T. De Mey trabajan

<sup>6</sup> A partir de ahora se utilizarán las siglas ATDK para referirnos a Anne Teresa de Keersmaeker.

habitualmente. A cada uno de esos momentos corresponden a características diferentes que definen las siguientes columnas.

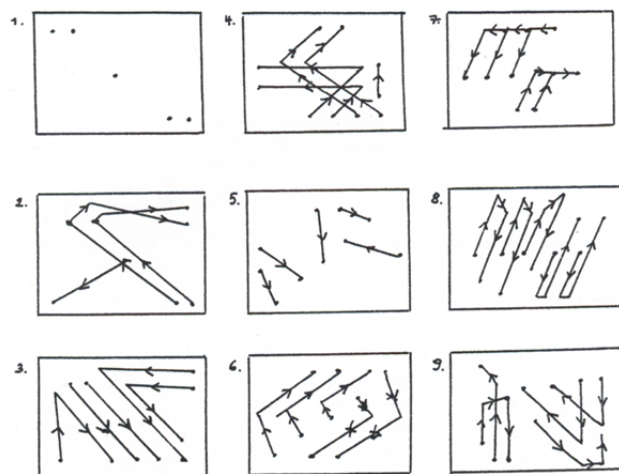


Fig. 2 Esquemas gráficos del movimiento, que posteriormente conforman el gráfico de la figura 4. Imagen de la exposición "Work on paper", Bozar, Bruselas Marzo 2015.. Donde se exponen los dibujos de la coreógrafa ATDK, desde 1982 hasta 2013. Foto: Marta Llorente.

Así, la segunda columna recoge las calidades y el sonido asociados a cada uno de las partes, la tercera columna indica cómo se organizan las bailarinas, por dúos, trío, cuartetos, solos. La cuarta columna hace alusión a la "arquitectura" del cuerpo de las bailarinas, qué posición/nivel espacial tienen (de pie, tumbado, horizontal, sentados...) y por último la quinta columna esquematiza gráficamente la geometría espacial, dirección y definición de las trayectorias. La pieza se introduce con un fuerte ruido maquinal que nos crea una cierta sensación de incomodidad. Comienzan las cuatro bailarinas juntas, de pie, formando un línea al fondo derecho del escenario, pegadas casi a la pared y de espaldas al público, en un momento dado caen al suelo quedando en una línea todas paralelas entre sí el plano horizontal. Dicho desplome sincronizado da pie al primer movimiento que se asocia a la noche, al silencio, a la lentitud, al sueño, se introducen resoplidos de las intérpretes. Se suceden multitud de movimientos que parten siempre del suelo, desde posición tumbada, se sientan y vuelven abajo, jungando con el unísono y el canon, decalajes... así van avanzando en diagonal hacia la izq. cruzando todo el escenario hasta llegar al proscenio y volver a desplazarse dibujando una línea lateral hacia la derecha. Las bailarinas van agrupándose de diferentes maneras, primero un trío un solo, a continuación un dúo y dos solos, para luego pasar a formar un solo un dúo y otro solo, la sección finaliza con un trío y un solo al igual que ha empezado. La segunda parte que correspondiería con la mañana se relaciona con algo mecánico, con la energía el trabajo. Es bailada en dos dúos. Las intérpretes están transitando el nivel medio, sentadas en sillas.

Las sillas, dispuestas diagonalmente al público (formando cuatro grupos de tres o dos sillas, situados según el esquema) en cada grupo se sienta una bailarina. Cada grupo está iluminado cenitalmente por un círculo de luz que les hace destacar en la oscuridad de la escena. El tercer momento del día que es el medio día, presenta la energía de la seducción, de la individualidad, es bailado por un trío y un solo. Se baila de pie desplazándose andando. Especialmente se disponen en líneas laterales paralelas y van avanzando hacia el público. El cuarto bloque se desarrolla al atardecer, la energía que reina es la del agotamiento después de todo un día, comienzan las cuatro

bailarinas formando un cuarteto que pasará a ser un solo y un trío, para convertirse en un dúo y dos solos, luego un solo, dúo, solo, seguidos de dos solos y un dúo y cerrando el ciclo un terceto y un solo. Espacialmente se dispersan, se esparcen por todo el espacio. En un primer momento avanzando hacia el proscenio en líneas paralelas entre ellas y perpendiculares al público, estos moviminetos se continúan con desplazamientos laterales y finalmente diagonales. Para cerrar la pieza, el coda tiene lugar en silencio, son tres solos con reminiscencias del movimiento anterior y siguiendo la geometría del círculo.

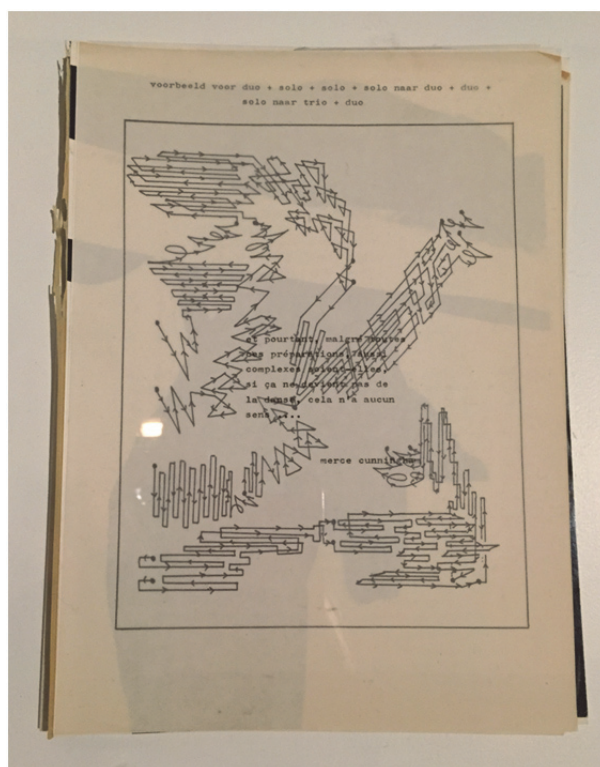


Fig.3 Esquema gráfico del total de las trayectorias de la pieza. Exposición “Work on paper”, Bozar, Bruselas Marzo 2015. Foto: Marta Llorente.

Apuntar que la “geometría” que ATDK utiliza tanto en sus trazos y su distribución espacial, como en sus movimientos y en la propia estructura coreográfica ayuda y da un paso más allá a la hora de “esculpir”; no sólo esculpe el espacio sino que también hace visible la música. Sin embargo su idea de volumetría no se verá plasmada totalmente o tan fácilmente tangible por el espectador hasta que en 1997 esta pieza se adapte al formato cinematográfico. A continuación se muestran los esquemas gráficos de la autora (Fig. 2, 3), estudiando trayectorias espaciales y las agrupaciones correspondientes de las bailarinas en diferentes momentos. A ellos hemos hecho alusión más arriba y ponen de manifiesto la manera de proyectar de ATDK, tan afín a la geometría y la arquitectura. Codifica el movimiento con dibujos y diagramas que expresan la volumetría de su pensamiento, y que va mucho más allá del fotograma frontal que puede ofrecer un teatro. Todos estos dibujos a modo de “story board”, relfejan su capacidad de anticipación atisbando ya un nuevo género, que será la video-danza, el cual ella misma utilizará como medio expresivo en un futuro próximo y con la misma pieza.

## 2. “Rosas danst Rosas” 1997. Une “promenade architecturale”

En 1997 Thierry de Mey junto con ATDK utilizan el séptimo arte y adaptan la pieza “Rosas danst Rosas” en un espacio muy particular como es la Escuela Politécnica de Leuven. Ellos además de extraer toda la grandeza de la danza a través de lenguaje cinematográfico, lo hacen también de la arquitectura. Conducen al espectador por el edificio de la mano de la danza, materializan la experiencia del espacio a la que se refería Kant en su “Crítica de la razón pura”, a través del movimiento. El film nos narra esta danza, a través de una “promenade architecturale” por el edificio de H. Van de Velde (1936-1942) o bien nos cuenta el edificio a través de la danza, situándolo en un tiempo preciso. Como bien dice Quetglas: *La promenade architecturale no es únicamente un desplazamiento en el espacio, también puede serlo, como nos ha enseñado el “cinematógrafo”, en el tiempo.* (Quetglas, 2004, p.146). El edificio de tres plantas de estructura de hormigón vista y cerramientos de ladrillo, revestidos de terracota rojiza, encuentra el suelo con un basamento de piedra gris azulada. Se encuentra entre medianeras y tiene acceso por las dos fachadas que quedan liberadas. La fachada principal presenta la altura de la primera planta y el volumen se eleva y retranquea a nivel de la segunda y tercera. El cuerpo retranqueado presenta una gran superficie de vidrio que cierra la estructura vista de hormigón con despiece reticulado metálico. Esta gran superficie transparente está flanqueada por cuerpos masivos de terracota hasta el nivel de segunda planta, de forma que enmarcan el gran ventanal. En la fachada secundaria de dos alturas, se abre un generoso hueco a nivel de calle, como entrada y sobre él un triple ventanal enmarcado con la piedra gris sobre el que se lee “Techische School” tallado en la piedra. La entrada de la fachada principal está centrada y protegida con una visera de hormigón en voladizo, formando un pequeño soportal. Van de Velde realiza la embocadura con unas vidrieras curvas, que unen los costados del portal con el muro de fachada a modo de embudo que nos absorbe e invita a entrar, por el que nos deslizamos, elemento característico del arquitecto en esa época. La planta del edificio es una U en torno a un patio central, presenta una compleja estructura interna, largos corredores y numerosas clases vacías, divididas por mamparas de vidrio. La esencia de esta arquitectura es la transparencia, y la multitud de capas y filtros que podemos atravesar, además de los efectos de desmaterialización del espacio a través de otros materiales y texturas, como la cerámica de los alicatados o los terrazos del pavimento. La gran cantidad de luz que entra en el edificio, a través tanto de enormes fachadas vidriadas, como de lucernarios y patios internos, ayuda a su vez a crear esos ambientes llenos luminosidad, sombras vibrantes, potentes contraluces. Nos ha sido imposible encontrar los planos originales de este edificio, tras varias búsquedas en archivos y bibliotecas, estamos en conversaciones con los herederos para ver si nos permiten acceder a ellos (en los anexos se adjuntan correspondencias varias). Sabemos que las obras fueron supervisadas por el arquitecto Vital Rosseels. Lo que sí hemos podido acceder es a los archivos Thyl Van de Velde de la Bibliothèque Royale, donde se encuentra un importante dossier con correspondencia, el cual constata la claramente la colaboración de Van de Velde en la estética de las fachadas y las obras del conjunto. En los documentos manuscritos se encunetran cartas entre los dos arquitectos, el contrato de encargo a Van de Velde del 13.01.36 y el documento de recepción de la obras del 16.11.39. El edificio se conservó en su estado original hasta 1984, por lo tanto la magnífica narración llena de poética visual que nos hacen ATDK y T. De Mey constituye un testimonio de la arquitectura original, ya que al poco tiempo sufrió una reforma.

En esta versión reducida de *Rosas danst Rosas*, de Mey utiliza al máximo las cualidades geométricas y espaciales del edificio. La arquitectura es lo que ocurre cuando la mirada circula entre hechos plásticos específicos, estratégicamente dispuestos. (Le Corbusier en Quetglas 2002, p.85). Efectivamente de Mey y las bailarinas van a hacer posible que esta arquitectura ocurra, guiándonos por ella con una "promenade" formada por una secuencia de planos y "travellings" espaciales como si volásemos y pudiéramos ir atravesando los muros y todas las capas de vidrieras sin obstáculo. Un edificio no solo se ve, sino que te encuentras con él, lo experimentas, nos aproximamos a él, nos confrontamos, entramos, lo relacionamos con nuestro cuerpo, nos movemos por el espacio, y lo utilizamos como un contexto y una condición para actividades. Un edificio dirige, escala y enmarca acciones, interrelaciones, percepciones y pensamientos. Lo más importante es que articula nuestras relaciones con otras personas, así como con instituciones humanas. (Pallasmaa, 2011, p.124). Las palabras de Pallasmaa describen perfectamente lo que plasma el "film" de ATDK y T. De Mey con una gran poética visual y fenomenológica. Nos muestran un encuentro con el edificio, en el que hay intercomunicación e intercambio de la mano de la danza y la cámara. Es de noche, está lloviendo, la gotas golpean los numerosos cristales que cierran el edificio. En una atmósfera enigmática, invadida por luces cobalto aparece mujer al lado de una silla, coje la silla y la cambia de sitio. La imagen es ambigua, estamos mirando a través del umbral de una puerta, que enmarca la imagen y la chica desaparece pero escuchamos que ha posado la silla en el suelo. Progresivamente van apareciendo secuencias de bailarinas en diferentes espacios del edificio, atravesándolo, realizando frases de movimiento, van recogiendo sillas de diversos lugares y parece que todas se dirigen a un mismo espacio. El edificio está abandonado, lo cual da una sensación de mayor inmensidad. Las imágenes a través de los vidrios, con las sombras líquidas moviéndose de un lado para otro contribuyen al halo de misterio. De Mey va intercalando imágenes de primeros planos de las ventanas, carpinterías, todos los juegos de transparencias posibles a través de los múltiples estratos y paños de cristales. Muestra un "travelling" tipo panóptico que va moviéndose a la par que las bailarinas. Unas corren, otras andan, se colocan bien la ropa, trasladan sillas de una sala a otra, colocan cuidadosamente sus zapatos en el suelo. La coreografía no ha empezado pero esta magistral introducción en el espacio ya es una danza. En este sentido las siguientes palabras de Quetglas haciendo referencia a la arquitectura de L. Corbusier son muy apropiadas: Si queremos averiguar la forma de cualquiera de sus arquitecturas, hemos de identificar el dispositivo puerta-rampa, porque "arquitectura" será cuanto ocurra en ese trayecto. (Quetglas J. "Promenade architecturale"). En este caso no hay rampas, pero sí se atraviesan innumerables umbrales, cúmulo de secuencias que nos introducen en los espacios, como podría hacerlo una rampa. Y otra vez Quetglas refiriéndose al Abattoir Frigorifique de Challuny, compara las secuencias de movimientos con la coreografía de un ballet: La secuencia de movimientos que reúne los rebaños, que van llegando a pie o en tren, los lleva a los establos, de ahí al matadero, a las zonas de elaboración de las conservas o del congelado, y los distribuye finalmente como carne, tiene algo de la precisión de un ballet. (Quetglas J. "Promenade architecturale"). Aunque la comparación puede resultar un poco chocante por tratarse de un matadero, en el fondo lo que refleja es un recorrido matemático trazado dentro de un espacio, que no se aleja mucho de una danza. Volviendo a "Rosas danst Rosas", todo este recorrido introductorio, ha acaecido en silencio, con los sonidos del ambiente, la lluvia, los pasos y los movimientos de las bailarinas cortando el aire, los ruidos al manipular las sillas..., al contrario que en la pieza larga que va acompañado de una fuerte música, estridente. Finalmente las cuatro bailarinas Cynthia Loemij, Sarah Ludi, Anne Mousselet y Samantha van Wissen, llegan a la misma habitación, se colocan en fila con la espalda a la

cámara, y se caen inesperadamente para atrás. De Mey nos muestra varias repeticiones de esta caída desde varios ángulos. Ahora tiene lugar toda la escena del suelo de la primera parte, juego geométrico de torsos, brazos, rodadas exactas, todo al unísono o jugando con el canon para formar perspectivas dinámicas que dialogan con las perspectivas de la propia arquitectura.

La calidad de los movimientos como señalamos al explicar el cuadro, es lenta, fluidez y continuidad evocando un estado de somnolencia. El sonido es el generado por los movimientos y las respiraciones de las bailarinas, rozando el suelo, acariciándolo, deslizándose, la lluvia continúa a los lejos. Las diferentes texturas, del pavimento, el vidrio, las carpinterías en un tono amirillento se funden en armonía con las texturas de los cuerpos, y las ropas holgadas de algodón gris claro que llevan las bailarinas. Esta danza repetitiva dentro de la atmósfera creada, solicita la atención del espectador de forma diferente que en la pieza larga. Aquí no hay música pero la presencia de la arquitectura es abrumadora. La “promenade architecturale” prosigue, y con ella el tiempo. Ya es por la mañana, una luz amarilla y viva contrasta con los ambientes nocturnos que acabamos de transitar. De Mey abre el movimiento con un primer plano de Sarah Ludi con el torso recostado sobre una silla de madera. Su camiseta de algodón gris palo de suave textura, se antepone a los ángulos rectos de la silla, dejando al fondo una retícula amarilla pálido, dibujada por el alicatado cerámico que recubre el pilar. Sus brazos cruzados, la mano derecha apoyando la palma sobre el asiento, la cabeza reclinada, los ojos cerrados. Sarah se despierta, se incorpora, se va despezando con moviminetos muy naturales y femeninos, busca con la mirada a sus compañeras, todas las miradas de complicidad se van encadenando y a la par que la música da comienzo una escena que perpetuará a “Rosas” y que ha dado la vuelta al mundo con su “Re: Rosas”<sup>7</sup>. Nos situamos en una gran sala con cuatro pilares de hormigón, revestidos con un zócalo de cerámica amarilla palo, por cuya superficie resvala la luz y en puntos refleja. El zócalo mayólico amarillo se extiende por todos los paramentos verticales del perímetro. Uno de los frentes está acristalado, la retícula de la carpintería dibuja rectángulos de proporciones verticales (40X70cm). Gran presencia del pavimento de terrazo con un patrón geométrico de colores, beige, rojizo y negro, formando rectángulos de distintos tamaños. Las vigas nos dan la dirección estructural y se observa un que un lucernario introduce luz cenital. Cuatro grupos de sillas dispuestos en diagonal con la geometría del espacio. En cada grupo una bailarina sentada. La cámara enfoca un plano general medio de la sala con una angulación diagonal, mostrando al fondo la continuación del espacio a través de una serie de puertas abiertas que nos hacen intuir que hay más corredores luminosos que discurren en aquella dirección. La luz invade la sala por esta diagonal a través de la puerta y por los ventanales de la izquierda dan a un amplio patio interior. Los moviminetos de las bailarinas sentadas en las líneas de sillas dispuestas paralelamente arrancan. Movimientos que implican el torso, los brazos, las manos, la cabeza, tuvo su origen en piezas anteriores piezas como “Come out”. Algunos gestos provienen de la primera parte, como tocarse el pecho, son trasposición literal. Y los movimientos se organizan como en la primera parte en cinco células ABCDE. Las células se disponen en cuatro secciones de seis partes cada una. Se recurre al contrapunto, entrelazando las células por pares de bailarinas. Como ya hemos expuesto, la energía es una energía matinal, mecánica, utilizando la repetición, el decalaje para volver a la sincronización. La cámara va rotando alrededor de la sala,

---

<sup>7</sup>“Re: Rosas”, con motivo del 30 aniversario de “Rosas danst Rosas”, Rosas lanza una iniciativa a nivel mundial que consiste en grabarse un video bailando de la escena segunda de la famosa coreografía, en el contexto que se desee. ATDK proporciona la música y un tutorial para aprender los movimientos. Una vez que se tenga la propuesta, se cuelga el video en una plataforma on-line. Desde que comenzó el proyecto ya se han reunido 250 videos con diferentes localizaciones, bailarines de todo tipo y edad. Se pueden visualizar en: <https://www.youtube.com/watch?v=lzybBknQSA8>

enfocando a primeros planos, planos de detalle, y dándonos una visión periférica del espacio. En determinados momentos hace planos fijos de una diagonal, o la contraria (a modo de plano y contraplano). Los movimientos se van ampliando, potencian la diagonal y en un momento dado comienzan a levantarse de las sillas, sentarse... el ritmo se acelera, se intensifica, la incesante repetición hace efecto sobre el espectador y acentúa la ordenada geometría de la arquitectura, nos agota. Las imágenes también se aceleran y se multiplica la velocidad de los fotogramas girando de manera que da incluso sensación de mareo, hasta que retoma el mismo plano de inicio con la diagonal hacia la puerta, plano fijo y el movimiento de las chicas se congela en una postura marcando la diagonal, con el cuerpo torsionado hacia atrás (es decir dando la espalda al espectador, al igual que el comienzo de la primera parte) las piernas separadas, una estirada hacia atrás y la otra flexionada hacia delante, como si se se hubiese congelado la imagen de un salto. Las manos en la cintura con los brazos flexionados. El tiempo se detiene un instante cuando cesa rotundamente la música, pero sólo un instante, porque el periplo continúa y el tiempo no deja de correr, generando, transformando, dentro de esos espacios una comunicación que hace “tangible” la arquitectura de Van de Velde. Quién le hubiera dicho al arquitecto, que se preocupaba por las cuestiones espaciales escénicas, buscando soluciones alternativas a la frontalidad y la lejanía del público y los actores, como lo hizo en el Teatro de Colonia para la Werkbund o en el proyecto de Champs Elysées, que su edificio de la Escuela Politécnica de Leuven sería un verdadero escenario dialógico medio siglo después de su construcción. Pues bien, no podemos salir del túnel del tiempo de De Mey y la siguiente escena aparece, construyendo, transformando, intercomunicando. Respecto a la función constructora/destructora del tiempo comenta Navarro Baldeweg en su ensayo “Constelaciones”: *La constelación del tiempo es la constelación de la entropía. En el arte es posible seguir el rastro de un obrar que reúne destrucción y construcción, que crea transformando.* (Navarro Baldeweg, 2011, p.87). Navarro recurre a ejemplos en la escultura, de la arquitectura, llegando a la conclusión que es a través de la acción a través del tiempo que se crea. En nuestro caso la acción es la danza en diálogo con la arquitectura, discurriendo por el tiempo. Todo el conjunto da pie a que sucedan cosas, y eso también es precisamente lo que le interesa a Navarro: *El ámbito de operación de la arquitectura o de la pintura es un mundo físico, la materia, las energías, el cuerpo. Nos dedicamos a la fabricación de cosas pero mi atención se dirige al espacio complementario, a lo que las circunscribe, las rodea, las sostiene o las funda. Las cosas se vinculan entre sí y nosotros a ellas por algo difícilmente abarcable como la gravedad o la luz*” (Navarro Baldeweg, 1993, p.220). A partir de ahora todo se despliega, el elenco se esparce por el espacio y se multiplica, aparecen hasta 18 bailarinas que históricamente habían interpretado la pieza. Vamos “presenciar” a través del ojo cámara, a una concatenación de imágenes y secuencias por diversas zonas del edificio, corredores colindantes con el patio, pasillos, estancias, vestíbulos. Todo ello con los múltiples filtros de vidrio, adquiriendo una profundidad que a la vez se desmaterializa con la luz, los materiales, transparentes y brillantes, que reflejan y hacen resbalar los rayos por su superficies, sería la atmósfera negativa de la introducción, de la noche, estamos a pleno medio día. El ambiente es centelleante y la energía es la de la seducción, la individualidad y la arquitectura del cuerpo es erguidos, andando, nivel alto, verticalidad. Se suceden y entrecortan los solos, creándonos una cierta confusión, sobre si esta bailarina es Anne Teresa o ahora ay a no y es Michèle Anne o Marion... cada persona muestra su estilo personal, a veces superpone dos solo en escena que acaban formando un dúo, o un trío, o un cuarteto, en ocasiones forma el “fondo” o lo que Anne Teresa llama “basso continuo” de un solo en primer plano, con un cuarteto o trío que se desarrolla en segundo plano a modo de base. Cada intérprete en este momento emplea su calidad

preferida, algunas son “atacadas”, otras “suspendidas”, “dramatizadas”. Se suceden gestos muy femeninos y sensuales, que posteriormente van a constituir un sello de identidad como otros elementos ya mencionados. Tales son colocarse el escote, abrirlo cerrarlo, retirarse el pelo/melena de la cara, desabrocharse algún botón de la blusa, volvérselo a abotonar... Transgresores si pensamos en la danza clásica, pero nos situamos en el postmodernismo. La combinación y el juego de diferentes planos, unido al magnífico montaje materializa ahora la “promenade” valiéndose del espacio secuencial, del movimiento de la cámara, paneos y “Dolly” saliendo por momentos del edificio, mostrando un detalle de la carpintería por fuera o un plano general de la fachada con todas las bailarinas distribuidas por las distintas plantas moviéndose como el mecanismo de una máquina. Todo el edificio está tomado por la danza, recobrando la perdida vida de universitarios que tuvo. De Mey entra y sale, se acerca y se aleja. Tras la calidez y la exaltada energía del medio día, llega la tarde y luz dorada va impregnando superficies y otorgando a los espacios de una patina encantadora. Hemos subido a la última planta, la cámara hace un “crane” para luego panear varias estancias en las que las bailarinas continúan con dúos y solos. De nuevo la cámara sale del edificio y ahora nos muestra la sección misma del cerramiento, continuando y sobrevolando por la cubierta. El cansancio acucia y las deambulaciones por los pasillos y corredores se han calmado, una energía mucho más tranquila y relajada reina en el ambiente. Michèle Anne sale por una ventada a la cubierta de zinc, anda perpendicularmente a “espectador”, se para, hace una serie de juegos de seducción con los gestos que anteriormente se han descrito. Es su solo dramatizado, aguanta la mirada y se vuelve, vuelve a mirar y corre adentrándose de nuevo en el edificio. La luz anaranjada se refleja y vibra en los vidrios de la fachada, y este efecto da cierta liquidez a la fachada, asemejándose a una superficie de agua en ligero movimiento, en la que los rayos del sol poniente incide. Finalmente todo se va tranquilizando y vuelve al silencio, al plano del suelo, al reposo. Vuelve al llegar la noche y el coda será el que cierre. Trascurre en el patio con una luz nítida fría que podría ser de luna llena. De fondo la armoniosa fachada de vidrio, mostrando de nuevo su transparencia, ahora al acontraluz, con la iluminación que sale de dentro. Vuelve a ser solo el cuarto inicial el que cierra la pieza. El punto de vista de la cámara va descendiendo ligeramente para terminar ofreciendo un contrapicado.

## **Conclusiones**

Como conclusión nos gustaría destacar cómo esta pieza de video-danza es capaz de entrelazar y conectar tres artes: danza, arquitectura y cine. Los hallazgos los constituyen los paralelismos encontrados en la lectura interpretativa realizada. Descubriendo puntos de encuentro, de diálogo conceptual y formal que se retroalimentan. Surgen simbiosis y espacios de intercambio enriquecedor, de intercomunicación, dialogía de disciplinas. Se cierra el ciclo, el cronotopo buscado ha acontecido, han transcurrido 24h de paseo por el edificio. La sorbervia trasposición de la pieza de danza en escena, al cine por De Mey refleja por un lado la complicidad con ATDK y por otro descubre que el director del “filme”, que es también el creador de la música, conoce perfectamente la narrativa, lo cual facilita que pueda mostrarse esa intimidad de la danza con tanta elegancia, todo encaja perfectamente. Integra de forma muy habilidosa la arquitectura, hace posible el diálogo, utiliza la perspectiva, la geometría como lo hace ATDK. Este caso de estudio como “cronotopo” que nos descubre la arquitectura con su recorrido, nos hace pensar en una definición que de nuevo Navarro Baldeweg, nos da de arquitectura, y que realmente nos atreveríamos a decir que es lo que sucede en la pieza expuesta:



La arquitectura es el lugar de acogida de estas líneas que atraviesan en diagonal, que agujerean las producciones materiales y nos involucran formando parte de estas líneas. Lo que en definitiva presentan las obras es lo que las define desde fuera de ellas: algo que no tiene principio ni fin y al que no sirven las distinciones de dentro o de fuera. La mirada del artista está puesta en algo que es a la vez próximo y remoto.” (Navarro Baldeweg, 1993, p.220). Para finalizar simplemente plantear la sugerencia de investigación, que ya está en marcha, y que sería el dibujar la coreografía en su contexto, es decir sobre los planos originales de Van de Velde.

### **Bibliografía**

- De Keersmaecker, A.T., Cvejic B. (2012). *Carnets d'une coréographe. Fase, Rosas danst Rosas, Elena's Aria, Bartók*, Bruselas: Fonds Mercator-Rosas.
- Holquist, M., (2002), *Dialogism. Bakhtin and his World*. Routledge, Taylor & Francis e-library.
- Kant, I. (2011). *Crítica de la razón pura*. Madrid: Tecnos.
- Koolhaas, R. (2007). *Espacio basura*. Barcelona: GG.
- Pallasma, J. (2011). *The embodied image*. Chichester , UK: John Wiley & Sons Ltd.
- Quetglas, J. (2002). El formato 40F. Sobre la planta, formato, trazados. *Massalia, anuario de estudios lecorbusierianos*.
- Quetglas, J. (2004). Point de vue dans l'axe de l'arbre. *Massilia: anuario de estudios lecorbusierianos*.
- Quetglas, J. (s.f.) Promenade architecturale. *Web Architecture Magazine*, recuperado de: <http://www.arranz.net/web.arch-mag.com/5/homeless/05s.html>
- Lefebvre, H. (2000). *La production de l'espace*. París: Anthropos.
- Navarro Baldeweg, J. ( 2011). *Constelaciones*. Pamplona: UPNA.
- Navarro Baldeweg, J. (1993). La geometría complementaria. En: Juan Navarro Baldeweg (ed.). *Obras y Proyectos*. Madrid: Electa.
- Schulze (1986). *Mies van Der Rohe una biografía crítica*. Barcelona: Hermann Blume.



## 1992: Danza y revolución escénica en las inauguraciones Olímpicas

1992: Dance and stage revolution in the Olympic openings

**Javier Ramírez Serrano**

Universidad Complutense de Madrid, javierramirezserrano@ucm.es

---

### **Abstract**

1992 was a milestone for the opening day of the Olympic Games. In “Albertville 1992”, the French Olympic Committee trusted the ceremonies to a very young Philippe Decouflé. He decided to turn the opening ceremony into a modern stage show without so many national symbols. On the other hand, for the first time in “Barcelona 1992” it was decided to cover the stadium track with a blue fabric to turn it into a real theatre stage. Dance did not play a main role in the Olympic movement during the first years of the Olympic Games history (until World War II just the “Olympic Youth” of Carl Diem and the International Dance Competition directed by R. von Laban in “Berlin 1936” should be highlighted). However, from “Munich 1972” the inaugurations of the Olympic Games began a transformation into a multidisciplinary show with folk dances and choreographies of large masses. Then it was when dance found a privileged visibility space in the ceremonies, and made it mainly through the eye of the camera. This work analyses how “Albertville” and “Barcelona” ceremonies were made from the point of view of dance and audiovisuals.

**Keywords:** Olympic Games Ceremonies, Barcelona 1992, Albertville 1992, television, contemporary dance.

---

### **Resumen**

1992 supuso un antes y un después para la jornada inaugural de los Juegos Olímpicos (JJOO). En Albertville 1992 el Comité Olímpico Francés confió la apertura a un jovencísimo Philippe Decouflé, que decidió convertirla en un espectáculo escénico moderno sin las excesivas ataduras de exaltación nacional que había arrastrado hasta entonces. Por otro lado en Barcelona 1992 se decidió, por primera vez, cubrir la pista del estadio con una lona azul, transformándola por fin en un escenario alejado completamente de los referentes deportivos. La danza no tuvo un papel protagonista en la primera etapa de los JJOO modernos (hasta la Segunda Guerra Mundial sólo es posible destacar el Olympic Youth de Carl Diem y la Competición Internacional de Danza dirigida por R. von Laban en Berlín 1936). A partir de Munich 1972 las inauguraciones olímpicas comenzaron una transformación hacia un espectáculo multidisciplinar donde las danzas folclóricas y las coreografías de grandes masas dotaron a la ceremonia de una espectacularidad que nunca tuvieron las primeras ediciones. La danza encontró un espacio de visibilidad privilegiado en las inauguraciones, y lo hizo principalmente a través del ojo de la cámara. Este trabajo analiza cómo se realizaron desde un punto de vista histórico, dancístico y audiovisual ambos eventos.

**Palabras clave:** Ceremonias de los Juegos Olímpicos, Albertville 1992, Barcelona 1992, televisión, danza contemporánea.

## Introducción

Las Ceremonias de Inauguración de los Juegos Olímpicos modernos (JJOO) han sido una pieza clave del movimiento olímpico desde la restauración de las Olimpiadas en 1896 hasta nuestros días. Su transformación ha sido deudora de las ideas del “padre del ideal olímpico” (González Aja, 2005, p.235), el Barón Pierre De Coubertin, incluso en aquellos elementos que nunca le preocuparon demasiado -el rol de la danza en las ceremonias (Coubertin, 2011, pp.606-610)-.

La danza no tuvo un papel protagonista en las inauguraciones olímpicas durante el principio de la historia de los Juegos, sin embargo, las coreografías de Mary Wigman y Harald Kreutzberg en Berlín 1936, o la puesta en escena de Philippe Decouflé en Albertville 1992, responden a una construcción del ideal olímpico que dio especial importancia a la presencia de las Artes en las Olimpiadas modernas.

Coubertin persiguió durante toda su vida adaptar el carácter espiritual de los Juegos de la Antigüedad a los Juegos modernos. Su proyecto olímpico no se trataba simplemente de un campeonato deportivo de gran envergadura, era una evocación de la historia, una postura intelectual, ético-moral y una oda a la juventud (Müller, 2011, p.37).

La unión entre cuerpo y mente que diseñó Coubertin para los Juegos Olímpicos modernos era la unión entre Deporte y Arte. Las artes fueron un marco estético<sup>8</sup> que ennobleció e hizo más atractiva la reforma pedagógica y deportiva que proponían las Olimpiadas, y a partir de Estocolmo 1912 -hasta Londres 1948- se integraron en las competiciones olímpicas con cinco categorías: pintura, escultura, arquitectura, literatura y música. La danza no estuvo presente entre las especialidades elegidas pues, en palabras del propio Coubertin: “su carácter titubeante y fragmentario aún no permite codificar sus resultados”<sup>9</sup> (Coubertin, 2011, p.610).

Coubertin dio especial relevancia a las ceremonias. Estas evocaban el carácter ritual de los Festivales Olímpicos de la Antigüedad y se erigían como el componente diferencial de los JJOO frente a otras competiciones deportivas (Coubertin, 2011, p.258). Durante la primera etapa las ceremonias fueron, como deseó Coubertin, solemnes e institucionales -aunque pudieron haber sido distintas si el proyecto de inauguración de Atenas 1896 se hubiese llevado a cabo (Georgiadis, 1995, p.83)-. Hasta Berlín 1936 las ceremonias crecieron en importancia y espectacularidad. Los actos protocolarios y los símbolos aumentaron y se ritualizó el evento. La jornada inaugural se hizo más compleja, y a la sobriedad institucional de la ceremonia de apertura se sumaron actos de otra naturaleza. Así se presentó una demostración gimnástica en Londres 1908 durante la primera jornada en el estadio<sup>10</sup>, o se puso en escena una obra teatral -*Ichnaton*- en Ámsterdam 1928. Finalmente la candidatura de Berlín 1936 interpretó el proyecto olímpico de forma única. Carl Diem, secretario-general del Comité Organizador, diseñó un gran espectáculo de danza contemporánea -tomando el testigo del *Ichnaton* de Ámsterdam- coordinado por los más grandes coreógrafos de la época -Mary Wigman, Harold Kreutzberg o

---

<sup>8</sup> Los JJOO fueron definidos por Coubertin como “(...) la exaltación solemne y periódica del atletismo de varones, con el internacionalismo como base, la lealtad como medio, el *arte como marco* y el aplauso femenino como recompensa.” [*cursiva mía*] (Coubertin, 2011: 705).

<sup>9</sup> No debemos olvidar que la gimnasia rítmica, por ejemplo, no formó parte de los JJOO hasta Los Angeles 1984 en individuales, añadiéndose la categoría de equipos en Atlanta 1996. <<http://www.olympic.org/rhythmic-gymnastics-equipment-and-history?tab=history>> [consulta: 31/05/2016].

<sup>10</sup> Las demostraciones gimnásticas de Londres 1908 tuvieron lugar durante la jornada inaugural, pero una vez comenzadas las pruebas deportivas (*The Times*, 14 de julio de 1908, p.10).

Maja Lex, entre otros- y Rudolf von Laban dirigió una Competición Internacional de Danza dentro de un Festival Artístico asociado a los Juegos (Hanley, 2006). Aunque la estructura solemne e institucional de la inauguración oficial se mantuvo, se abrieron nuevas vías para interpretar las ceremonias y la danza contemporánea se sumó activamente al proyecto olímpico<sup>11</sup>.

Tras Berlín, y debido a la Segunda Guerra Mundial, las ceremonias se mantuvieron dentro de los márgenes del protocolo olímpico. Salvo excepciones<sup>12</sup>, la danza y la versión más ligada al espectáculo de las ceremonias se mantuvo al margen hasta Munich 1972. La ruptura de la candidatura alemana con los símbolos militares y religiosos, permitió sentar las bases del espectáculo interdisciplinar en que se han convertido hoy en día. Según Otto J. Schantz (1995, p.136) la danza sustituyó los componentes religiosos de las ceremonias<sup>13</sup>. Finalmente en Los Ángeles 1984 se confirmó la transformación de las ceremonias en espectáculos como un hecho irreversible con dos fenómenos: el predominio de los elementos escénicos y festivos sobre los rituales tradicionales olímpicos (Llinés, 1995, p.79) y la adaptación del evento a las preferencias de la televisión (Moragas, Rivenburg & Larson, 1995, p.67).

Las Olimpiadas de invierno y verano de 1992 perfeccionaron esta tendencia e integraron finalmente las artes escénicas contemporáneas -la danza contemporánea en Albertville y el teatro contemporáneo en Barcelona- como protagonistas de la ceremonia.

## Metodología

Esta comunicación forma parte de un proyecto de tesis doctoral de la Universidad Complutense de Madrid. Los datos que se aportan sobre historia de los Juegos provienen de una investigación más amplia. Para este trabajo concreto se han consultado las fuentes principales relacionadas con los JJOO: *Revue Olympique* e Informes Oficiales. Se han utilizado aportaciones académicas de investigadores especialistas en el tema y escritos de los protagonistas de las ceremonias. Ha sido posible un encuentro con el director de producción de la señal internacional de Barcelona 1992 – José Ramón Díez- que ha permitido entender mejor parte del complejo proceso que rodeó aquella inauguración. Por último se han revisado en el centro de documentación de TVE en Prado del Rey las ceremonias íntegras de ambas Olimpiadas, y la programación sobre historia de los Juegos.

### 1. 1992, el último año con dos Olimpiadas

Los JJOO de invierno nacieron como evolución directa de las competiciones internacionales escandinavas del siglo XIX y los Juegos Nórdicos celebrados de 1910 a 1926. Coubertín aceptó en Londres 1908 el patinaje artístico, y en Amberes 1920 pruebas de velocidad y hockey sobre hielo, pero no fue hasta Ámsterdam 1928 que se organizaron los primeros JJOO de invierno. Estos continuaron celebrándose en el mismo país que los JJOO de verano hasta 1936. De manera retroactiva fue posteriormente homologada la Semana Internacional de Deportes de Invierno – celebrada en Chamonix- en sus ediciones de 1924 y 1926 como primeras celebraciones oficiales de los Juegos Olímpicos de Invierno (Mandell, 1986, p.220). Desde 1924 hasta 1992 las

---

<sup>11</sup> Hay autores que señalan la existencia de danzas folclóricas en el final de la ceremonia de Los Ángeles 1932 (Schantz, 1995, p.136), sin embargo no están reflejadas en el Informe Oficial. Tan solo se indica la existencia de un número de cierre, pero no se ofrecen más datos (Los Ángeles Olympic Organizing Committee, 1932, p.372).

<sup>12</sup> En Estocolmo 1956 –subsede de Melbourne 1956- se realizaron formaciones de masas coreografiadas.

<sup>13</sup> Hasta Munich 1972 los JJOO contaron en casi todas sus ediciones con misas católicas dentro o fuera del estadio y otro tipo de celebraciones religiosas.

Olimpiadas estivales e invernales se celebraron durante el mismo año natural. En Lillehammer 1994 las ediciones de invierno y verano comenzaron a celebrarse alternativamente cada dos años. Este hecho imprime aún mayor relevancia a los cambios que se produjeron en las ceremonias de Barcelona y Albertville, significando ambas el fin de una época. 1992 fue el último año con tantas inauguraciones olímpicas<sup>14</sup>.

### **1.1. Cine, danza y teatro**

L'aspect médiatique de ces événements a incité le COJO à rechercher un créateur capable de maîtriser non seulement un spectacle vivant pour 33 000 spectateurs mais aussi *sa transposition en images télévisuelles pour 2,5 milliards de téléspectateurs*.

En mai 1989, *Jean-Jacques Annaud, réalisateur reconnu mondialement - L'Ours, Le Nom de la rose la Guerre du feu...*- est chargé de travailler sur un projet de scénario.

Ce projet, bien qu'emportant l'adhésion du COJO, s'avère impraticable en termes de coûts de production. [cursiva mía] (Organizing Committee of the XVI Olympic Winter Games of Albertville and Savoie, 1992, p.442).

Esta cita perteneciente al Informe Oficial de Albertville desvela la primera intención del Comité Organizador (COJO) de contar con un cineasta como director de la ceremonia de inauguración por dos razones principales: la capacidad de realizar un gran espectáculo de masas y la traducción del mismo a formato audiovisual.

El cine ha formado parte de la historia de las inauguraciones desde sus inicios. Grandes figuras del medio cinematográfico han sido directores de esta ceremonia -Cecil B. DeMille en Los Ángeles 1932, Walt Disney en Squaw Valley 1960 o más recientemente Zhang Yimou en Pekín 2008 y Danny Boyle en Londres 2012- y quizás este hecho animara al Comité Olímpico Francés en su primera elección: Jean-Jacques Annaud -director de *El nombre de la rosa* o *En busca del fuego*-. Sin embargo, la segunda y definitiva elección de un coreógrafo -Philippe Decouflé-, tras desechar el irrealizable -desde el punto de vista económico- proyecto de Annaud, no era tampoco desconocida para la historia de los Juegos. Ya en 1976 Hugo de Pot, coreógrafo y fundador de los *Ballets modernes de Québec* había dirigido una ceremonia inaugural, y sin duda, otros coreógrafos habían participado como es el caso de Mikhail Godenko en Moscú 1980 -a las órdenes del director del teatro Bolshoi, Iosef Tumanov- y Judy Chabola -Los Ángeles 1984, Calgary 1988 y Barcelona 1992-. Posteriormente podemos sumar otros nombres a esta lista, como David Atkins en Sidney 2000 y Vancouver 2010 o Dimitris Papaioannou en Atenas 2004.

La decisión de contar con Decouflé fue de Téléma, compañía que presentó el proyecto ganador. El coreógrafo hizo suya la ceremonia con la ayuda de otros creadores del mundo de la danza, y junto al diseñador de vestuarios, Philippe Guillotel. Las ceremonias de Albertville son un caso particular en la historia de los Juegos. La dirección de Decouflé unificó la estética y la base conceptual del proyecto convirtiendo las ceremonias en espectáculos de “autor”. Frente al eclecticismo estético de las aperturas de Olimpiadas como Monreal, Moscú o Los Ángeles, Albertville resulta mucho más coherente. El resultado final se aleja de la presentación de un

---

<sup>14</sup> Cuatro, teniendo en cuenta los Juegos Paralímpicos, que llevan celebrándose en las Olimpiadas de verano desde 1960 y en invierno desde 1976 <<https://www.paralympic.org/paralympic-games>> [consulta: 22/07/2016]. La investigación doctoral a la que pertenece esta comunicación no trata las Olimpiadas Paralímpicas ni las clausuras de los JJOO regulares.

evento deportivo y se acerca poderosamente al estándar de una obra de circo y danza programada en los teatros de cualquier ciudad del mundo.

Si el Comité Francés apostó por la danza, el español lo hizo por el teatro. Josep Roca (1995, p.228) –director de las ceremonias- confiesa que el primer paso fue estudiar las inauguraciones anteriores. Destacando los mosaicos y las coreografías de masas –predominantemente folclóricas- en Moscú y Seúl y la estética hollywoodiense en Los Ángeles. A diferencia de Albertville, Barcelona fue una obra coral (Roca, 1995, p.233). El Comité Organizador (COOB'92) se encontró ante un reto complicado, en la España democrática no se habían realizado espectáculos masivos de estas características por lo que resultaba imposible encontrar una empresa o compañía capaz de encargarse de la ceremonia (Roca, 1992, p.232). Asumiendo la necesidad de converger a distintas empresas especializadas en la organización de grandes eventos, el COOB'92 realizó un concurso cerrado entre cinco compañías y las invitó a unirse para organizar la ceremonia. Durante el concurso se unieron *Bassat* -una compañía de publicidad- y *Sport Sponsoring* -una empresa especializada en eventos deportivos-, y finalmente se juntaron a *Ovideo TV* -una productora audiovisual-. Nació así Ovideo Bassat Sport. Lluís Bassat –presidente de Ovideo Bassat Sport- y Manuel Huerga –director artístico de las ceremonias- comunicaron que la estrategia de la inauguración era crear un espectáculo antes que una ceremonia, respetando la Carta Olímpica (Moragas, Rivenburg & Larson, 1995, pp. 84-85).

La decisión de cubrir la pista con una lona azul y la construcción de un pequeño escenario paralelo dentro del estadio son las dos grandes aportaciones para la puesta en escena en Barcelona. Se convirtió así el estadio en un auténtico escenario, alejado de los referentes deportivos inmediatos. La innovadora apuesta por el teatro (Moragas, Rivenburg & Larson, 1995, p.86), que había tenido menos protagonismo en las recientes inauguraciones, y concretamente por una compañía experimental para la ceremonia -*La Fura dels Baus*- se tradujo en una de las piezas escénicas más grandiosas que se ha visto en la historia de los Juegos: *Mediterráneo, mar olímpico*. La relación entre el teatro y los JJOO, como en el caso del cine, también tiene precedentes interesantes. Durante la primera etapa del proyecto y en el momento en que Coubertin intentó concretar la relación entre las Artes y los Juegos -1906<sup>15</sup>-, apareció una figura de enorme importancia en la escena teatral francesa del cambio de siglo: Maurice Pottecher. Este, incluso llegó a estrenar una obra teatral escrita para la ocasión en una fiesta del Comité Olímpico en 1911<sup>16</sup>, sin embargo y excepto en contadas ocasiones –el *Ichnaton* de Ámsterdam 1928- el teatro no ha tenido protagonismo ni en las inauguraciones ni en la jornada inaugural. Los esfuerzos de Pottecher por crear un teatro olímpico, de similares características a su revolucionario Teatro del Pueblo fueron en vano.

## 2. Danza televisada

La restauración de los Juegos llegó de la mano de la imagen técnica. La fotografía y la imagen en movimiento acompañaron al proyecto olímpico desde sus inicios<sup>17</sup>. Los avances en la tecnología fotográfica permitieron perfeccionar la comprobación de los ganadores en las carreras de atletismo gracias al *Photo Finish* en Los Ángeles 1932. En Berlín 1936 Leni Riefenstahl hizo la

<sup>15</sup> Conferencia Consultiva de las Artes celebrada en la *Comédie Française* en 1906.

<sup>16</sup> Entrega de premios de la Competición Internacional de Arquitectura de las Olimpiadas de Estocolmo 1912 celebrada en la *Sorbonne* el 16 de mayo de 1911.

<sup>17</sup> Tan solo la primera edición cuenta con apenas unos minutos de metraje. A partir de París 1900 los registros serán sistemáticos.

primera película oficial sobre los JJOO –*Olympia*–, una obra majestuosa germen del cine documental moderno. En Londres 1948 se firmó el primer acuerdo de derechos de emisión de televisión. El Comité Organizador, buscando financiación, vendió los derechos a la BBC inglesa. En Roma 1960 los JJOO empezaron a retransmitirse por televisión, y en Tokyo 1964 el satélite de comunicaciones Sitcom 3 consiguió mandar imágenes a todo el globo. Cada avance tecnológico, desde la evolución del *slow motion*, las repeticiones en directo a la retransmisión en tres dimensiones, ha supuesto más espectadores y mayor repercusión para los Juegos<sup>18</sup> (Payne, 1995, p.305).

La relación entre la televisión y los Juegos ha sido clave para el desarrollo de los mismos. En términos de público la estimación de 600 millones de espectadores potenciales en Méjico 1968, ascendió a 3,5 billones para Barcelona 1992 (Moragas, Rivenburg & Larson, 1995, p.213). Unas cifras que superan ampliamente a los espectadores presenciales de cualquier estadio del mundo.

Los JJOO son el espectáculo televisivo más visto del planeta y en algunos países, la inauguración es el momento con mayor cuota de pantalla. La inauguración de Barcelona fue seguida por 720 millones de espectadores; Albertville por 315, convirtiéndose en el evento deportivo más visto de la historia de la televisión francesa (Payne, 1995, pp.306-308).

Estas cuotas de pantalla son interesantes, especialmente para un espectáculo de danza, si tenemos en cuenta que, revisando algunos estudios sobre contenidos culturales en televisión, la presencia de la danza escénica ha sido prácticamente marginal<sup>19</sup>. En algunos países como Francia o la extinta URSS, y por supuesto en los Estados Unidos de América han existido programas dedicados a la danza. En Europa el canal franco alemán ARTE emite en su programación numerosos contenidos sobre danza (como podemos comprobar haciendo una rápida búsqueda en su portal en internet) y al mismo debemos producciones sobre obras de Pina Bausch, Marie Chouinard o Angelin Preljocaj, y en Estados Unidos encontramos programas como *A Time to Dance* para la televisión pública de Boston –WGBH– o la exitosa serie –aún viva– *Dance in America*, nacida en 1975 en la CBS neoyorquina (Venza, 2002, p.39). En el caso español la mayor parte de los contenidos culturales sobre artes escénicas han sido de carácter divulgativo. Programas como *Encuentro con las artes y las letras* (1976) o *A fondo* (1976-1981) o los más actuales *Miradas*, *Mi reino por un caballo* o *¡Atención obras!* (Ruano López, 2009, p.102) son ejemplos de este tipo. Han existido programas dedicados al teatro como *Fila cero* (1958) que se convertiría en el longevo *Estudio 1*, pero ningún caso relacionado con la danza contemporánea.

### 3. Philippe Decouflé y *La Fura dels Baus*

Leyendo las presentaciones del proyecto que hacen en sus *webs* Philippe Découflé y *La Fura* podemos sacar conclusiones comunes sobre sendos espectáculos:

*“Rencontre du sport et de l'art dans un moment historique: Albertville donne naissance à des cérémonies spectaculaires où la jeunesse et la pureté du geste sportif sont célébrées en grande parade. Femmes boules de neige ou danseurs élastiques, échassiers ou homme oiseau, les corps des danseurs se déploient sur la glace autour du mât central, centre de*

<sup>18</sup>No siempre hubo una buena relación entre los equipos de TV y el desarrollo de los Juegos. Es conocido el capítulo de los JJOO de invierno de 1956 en Cortina d'Ampezzo, donde se apagó la antorcha al tropezar su portador con un cable de televisión. Esto dañó las relaciones entre las televisiones y el IOC (Payne, 1995, p.305).

<sup>19</sup>Como síntoma curioso, el mero género de la danza no aparece analizado por separado en ninguno de los estudios sobre televisión consultados, siempre unido a los contenidos sobre teatro o sobre música.



gravité du spectacle. Il y a des ralentis et de la vitesse, sur terre et dans les airs, ballet aérien et scènes de groupe en blanc et rouge. En 1992, les cérémonies d'ouverture et de clôture déforment et exacerbent le mouvement du sportif. Comme dans un rêve, mais à échelle olympique.

3 000 artistes, professionnels ou amateurs locaux, mis en scène par Philippe Decouflé et habillés par Philippe Guillotel participent à ces cérémonies d'Albertville *devant deux milliards de téléspectateurs et 35 000 personnes.*<sup>20</sup> [cursiva mía]

Y:

“La Fura dels Baus recibió el encargo de elaborar el momento central de la ceremonia de inauguración de los Juegos Olímpicos de Barcelona 1992. Mediterráneo, mar olímpico, ése fue el nombre que recibió el macroespectáculo creado por La Fura, y narra el viaje de Jasón y los argonautas hasta el confín del mar Mediterráneo, hasta las columnas de Hércules, que según la mitología clásica eran la puerta al mundo desconocido. (...)

*Mediterráneo, mar olímpico supuso una revolución en la tradición que hasta ese momento había definido a los espectáculos de apertura de los Juegos Olímpicos, meras evoluciones de masas, coloristas y desprovistas de contenido, esteticistas y poco arriesgadas en lo conceptual.* El sello de La Fura dels Baus se aplicaba por vez primera a un espectáculo concebido especialmente para ser seguido en directo por millones de personas en todo el mundo. La recepción internacional fue entusiasta y destacó que Mediterráneo, mar olímpico había logrado transmitir un ideario ligado a los orígenes de la cultura de la ciudad que albergaba los Juegos Olímpicos mediante una puesta en escena arriesgada e innovadora.

*El trabajo de La Fura dels Baus superaba con este macroespectáculo el ámbito del público reducido de las salas para trascenderlo de un modo exponencial y lograr una recepción y una repercusión masivas.*<sup>21</sup> [cursiva mía]

En ambos textos se insiste en el hecho de haber creado un espectáculo masivo y revolucionario respecto a las ceremonias anteriores, se subraya de la misma forma el diálogo entre la imagen y la puesta en escena y se otorga especial importancia al impresionante número de espectadores y telespectadores al que accedieron gracias al marco de las Olimpiadas. Al mismo tiempo, dejan ver con claridad las principales diferencias en sus planteamientos. Decouflé explora mayoritariamente una vía estética y conceptual en su proyecto. Destaca la idea de punto central alrededor del que giran las composiciones, la exploración del espacio –el aire y la tierra-, el ritmo y las composiciones de color –el diseño de vestuario de Guillotel-. Un acercamiento puramente coreográfico con ciertos elementos significantes relacionados con la tradición de la Saboya –vestuarios- y el circo. Una aproximación específicamente coreográfica que sugería una idea del país –Francia- universal y vanguardista. *La Fura*, en cambio, insiste en el contenido cultural de su propuesta. La inauguración de Barcelona se planteó desde una multiculturalidad que debía representar la universalidad, la hispanidad y la identidad catalana (Roca, 1995, p.235). *La Fura* recogió el testigo de una cultura global a través de la mitología europea. Su pieza está llena de elementos significantes que requirieron de una mayor participación de los comentaristas para trasladar la experiencia completa a los telespectadores.

<sup>20</sup> <[www.cie-dca.com/fr/evenements/jeux-olympiques-dalbertville](http://www.cie-dca.com/fr/evenements/jeux-olympiques-dalbertville)> [consulta: 22/07/2016]

<sup>21</sup> <[www.lafura.com/obras/mediterrani-mar-olimpic/](http://www.lafura.com/obras/mediterrani-mar-olimpic/)> [consulta: 22/07/2016]

### 3.1. La conquista del espacio

Las propuestas escénicas contemporáneas que se presentaron en Albertville y Barcelona son la confirmación de la conquista del espacio deportivo. Las alturas del estadio fueron un elemento de máxima importancia para Coubertin (1911, pp.73-76) desde el inicio de los Juegos. La relevancia que otorgó a la presencia de las autoridades reservó un lugar privilegiado dentro del estadio: La tribuna de autoridades no debía ser un mero elemento arquitectónico sino un punto estratégico y estético fundamental en el desarrollo de las ceremonias<sup>22</sup>. Todavía en Moscú 1980 la tribuna era el centro de atención hacia el que se dirigieron la totalidad de los actos rituales y espectáculos de danza.

La progresiva conversión en espectáculo de las ceremonias olímpicas a partir de Munich 1972 fue permitiendo la conquista progresiva de los espacios del estadio hasta llegar al cielo, antes reservado exclusivamente a las autoridades, a los fuegos artificiales, y al vuelo de cazas y palomas. Las torres humanas y las masivas coreografías en Moscú 1980, el hombre del espacio en Los Ángeles 1984, y las coreografías con volumen de Seúl 1988 (Roca, 1995, p.228) culminaron con la conquista total de la horizontalidad en Barcelona y la verticalidad en Albertville. Esta conquista no se reduce a la puesta en escena de los espectáculos in situ, la retransmisión televisiva también se adaptó progresivamente a esta nueva interpretación espacial con cámaras aéreas y operadores de *steady cam* sobre la pista.

#### 3.1.1. El cielo y el mar: Ballet Aérien (Philippe Decouflé, Herman Diephuis y Magali Caillet) y Mediterráneo, mar olímpico (La Fura dels Baus y Judy Chabola)

Las coreografías de Decouflé en Albertville exploran el círculo como geometría compositiva a partir del concepto de circo, y desarrollan su potencial en todas las dimensiones del estadio – horizontalidad y verticalidad- (Papa, 1995, p.214). Judy Chabola –coreógrafa en *Sol y Mar de Mediterráneo, mar olímpico*- explora los contrastes de color, y la invasión del terreno a través de enormes coreografías de masas. Chabola que ya había trabajado en Los Ángeles 1932, llevó al extremo las danzas masivas gracias a la cobertura de la pista con una lona, al diseño de vestuario y al enorme número de voluntarios (Roca, 1995, p.232). La pista del estadio se convirtió, literalmente en un mar de personas.

En *Ballet Aérien*, una de las piezas centrales del espectáculo diseñado por Decouflé, cuarenta bailarines –veinte parejas de bailarines, unos colgados y otros en el suelo- exploran, gracias a las cuerdas elásticas con las que están amarrados a la estructura central del estadio, el cielo nocturno invadiendo la verticalidad del espacio. Las diecisiete cámaras presentes componen una pieza impresionante con cincuenta y cinco cortes, veinte de ellos aéreos o desde posiciones de cámara elevadas. Más allá de la experiencia del directo en 1992 –delatado por el accidentado comienzo de la coreografía- hoy nos ha quedado una obra realmente interesante<sup>23</sup>, donde la estructura cíclica de las composiciones de Decouflé se traduce al montaje a través del ritmo de los cortes y la ordenación visual de los planos –de fuera hacia dentro, y de dentro hacia fuera-.

<sup>22</sup> Para entender la relevancia que las tribunas tuvieron en el diseño de Coubertin, un artículo publicado en la *Revue Olympique* en 1911 -*Décorations, pyrotechnie, harmonie, cortèges*- cuenta con un punto específico dedicado al diseño y disposición de las tribunas.

<sup>23</sup> Hay dos momentos cinematográficamente impresionantes en la realización en directo de la ceremonia. Un plano con *steady cam* a la espalda de los bailarines y un plano con grúa que sigue el movimiento de los bailarines hacia el cielo y finaliza con un corte perfecto hacia un plano general.



Fig. 1 Dos de las secuencias más espectaculares de Ballet Aérien en Albertville 199224.

*Mediterráneo, mar olímpico*, pieza central del espectáculo de Barcelona, resulta por sus dimensiones, más inabarcable que el trabajo de Decouflé. Este hecho se tradujo también a la realización televisiva. Analizando exclusivamente su comienzo, donde está el protagonismo de las coreografías de Judy Chabola, hasta la división de las columnas que representan África y Europa y la invasión del estadio por los cientos de voluntarios, nos encontramos con cierta confusión en la elección de los tiros de cámara. La realización, excesivamente conservadora, no acaba de interpretar las composiciones de color entre los bailarines-sol y la lona azul, ni la posterior invasión del estadio por los bailarines-mar. También hay un exceso en la utilización de encadenados entre planos, que incrementa conforme se desarrolla la pieza. Quizás esta decisión es una de las razones por las que la interpretación cinematográfica de Carlos Saura, –director de la película oficial de los Juegos- resulta mucho más fidedigna y emocionante visualmente, como señaló el mismo director artístico de las ceremonias, Manuel Hueriga (1995, pp.254-255), disgustado particularmente con la retransmisión televisiva del espectáculo de *La Fura*. Hueriga se lamenta al no haber conseguido transmitir lo que estaba ocurriendo en el escenario. En la retransmisión televisiva se comprenden formalmente las coreografías pero no se interpreta visualmente la idea que hay tras ellas. No sentimos la invasión visual, física y cromática, que sí debieron sentir los espectadores del estadio.

Tanto en Albertville como en Barcelona se exploraron todas las vías técnicas disponibles: planos aéreos desde grúas, helicópteros, *steady cams* a pie de pista, cámaras en torres, etc. Las diecisiete cámaras de Albertville y las cuarenta y seis<sup>25</sup> de Barcelona no sólo interpretaron la puesta en escena, multiplicando los puntos de vista y traduciendo los ritmos internos del espectáculo, sino que fueron parte activa en la creación artística y el diseño de las acciones<sup>26</sup>.

## Conclusiones

Las bases conceptuales y estéticas que ideó Coubertin para el proyecto olímpico, la progresiva transformación en espectáculos de las ceremonias modernas y la relevancia de la televisión en la segunda etapa de los Juegos cristalizaron en 1992 en dos de las manifestaciones culturales más importantes de la historia moderna de las artes escénicas. La danza contemporánea, el circo y el teatro conquistaron el estadio olímpico. Se extendieron horizontal y verticalmente, ocultaron la

<sup>24</sup> <[https://www.youtube.com/watch?v=\\_ngdKrEy5GU](https://www.youtube.com/watch?v=_ngdKrEy5GU)> [consulta: 20/06/2016]

<sup>25</sup> Más cincuenta y tres cámaras adicionales de las distintas cadenas de televisión para modificar la señal en sus respectivos países (Moragas, Rivenburg & Larson, 1995, p.62).

<sup>26</sup> Esto se ve claramente en ciertos momentos de Albertville, que solo son disfrutables desde la versión televisada. Resulta más confuso por qué no se acabó de sacar partido a una pieza tan rica como *Mediterráneo, mar olímpico* en su versión televisada, aunque también contiene momentos, especialmente dentro del barco, de una calidad visual fascinante.

pista y construyeron estructuras escenográficas complejas. La televisión, actor imprescindible en la transformación, buscó nuevos puntos de vista y ritmos de montaje, y se integró en el proceso creativo.

En 1992 se confirma que las artes ya no son solo el marco estético del deporte olímpico, son protagonistas y se las espera con emoción para dar comienzo a la manifestación de mayor envergadura del siglo XX. Las descartadas de las extintas categorías artísticas de las Olimpiadas se han convertido en las beneficiadas de la nueva configuración de las ceremonias. En 1992 se confirma que los coreógrafos han pasado a ser actores imprescindibles de la jornada inaugural de los Juegos Olímpicos.

Finalmente, tanto para los millones de telespectadores que las siguieron en directo, como para nosotros hoy en día, las inauguraciones pertenecen ya al género audiovisual. Desde el punto de vista de la composición coreográfica las inauguraciones son para la historia piezas de videodanza.

### **Bibliografía**

- Bassat, Lluís. (1995). "The Creativity of the Barcelona '92 Olympic Ceremonies." en *Olympic Ceremonies. Historical Continuity and Cultural Exchange*, Miquel de Moragas, John MacAloon y Montserrat Llinés (eds.) Barcelona-Lausana: IOC, pp. 241-250.
- COOB'92 ed. (1992). *Official Report of the Games of the XXV Olympiad*, Barcelona: COOB'92.
- Coubertin, Pierre de (1911). "Décoration, Pyrotechnie, Harmonies, Cortèges. Essai de ruskisme sportif", *Revue Olympique*, Mayo 1911, París: IOC, pp.71-76.
- Coubertin, Pierre de (2011). *Pierre de Coubertin (1863-1957). Olimpismo. Selección de textos*, ed. Norbert Müller y Daniel Poyán Díaz, trad. José Antonio Millán Alba y Daniel Poyán Rubow, Lausana: IOC.
- Georgiadis, Kostas (1995). "Olympic ceremonies in the Athens Games of 1896 and 1906" en *Olympic Ceremonies. Historical Continuity and Cultural Exchange*, de. Miquel de Moragas, John MacAloon y Montserrat Llinés, Barcelona-Lausana: IOC, pp. 81-91.
- González Aja, Teresa. (2005). La restauración de los JJOO: Pierre de Coubertin y su época. En: *In corpore sano: El deporte en la Antigüedad y la creación del moderno olimpismo*, Madrid: Sociedad española de Estudios Clásicos, pp. 235-246.
- Hanley, Elizabeth A. (2006). The role of the Dance in the 1936 Berlin Olympic Games. Why Competition became Festival and Art became Political. *Journal of Olympic History*, vol. 14, pp. 38-42.
- Huerga, Manuel. (1995). Ceremonies Production. The Barcelona'92 Experience. En: *Olympic Ceremonies. Historical Continuity and Cultural Exchange*. Miquel de Moragas, John MacAloon y Montserrat Llinés (eds.). Barcelona-Lausana: IOC, pp. 131-139.
- Llinés, Montserrat (1995). The History of Olympic Ceremonies. From Athens (1896) to Los Ángeles (1984). An Overview. En: *Olympic Ceremonies. Historical Continuity and Cultural Exchange*, Miquel de Moragas, John MacAloon y Montserrat Llinés (eds.) Barcelona-Lausana: IOC, pp. 63-79.

- Los Angeles Olympic Organizing Committee (1932). *The Games of the Xth Olympiad Los Angeles 1932: official report*, Los Angeles: The Committee.
- Mandell, Richard. D. (1986). *Historia cultural del deporte*. Barcelona: Bellaterra.
- Moragas, Miquel de, Rivenburgh, Nancy K. & Larsson, James F. (1995). *Television in the Olympics*. Londres: John Libbey and Company Ltd.
- Müller, Norbert (2011). El olimpismo de Coubertin en *Pierre de Coubertin (1863-1957). Olimpismo. Selección de textos*, ed. Norbert Müller y Daniel Poyán Díaz, trad. José Antonio Millán Alba y Daniel Poyán Rubow, Lausana: IOC.
- Organizing Committee of the XVI Olympic Winter Games of Albertville and Savoie ed. (1992). *Official Report of the XVI Olympic Winter Games of Albertville and Savoie*, Albertville: Organizing Committee of the XVI Olympic Winter Games of Albertville and Savoie.
- Papa, Françoise (1995). The Albertville Olympic' Ceremonies. An Imago Mundi. En: *Olympic Ceremonies. Historical Continuity and Cultural Exchange*, Miquel de Moragas, John MacAloon y Montserrat Llinés (eds.). Barcelona-Lausana: IOC, pp. 213-225.
- Payne, Michael (1995). Audience of the Games and Audience of the Ceremonies. En: *Olympic Ceremonies. Historical Continuity and Cultural Exchange*, Miquel de Moragas, John MacAloon y Montserrat Llinés (eds.). Barcelona-Lausana: IOC, pp. 305-308.
- Roca, Josep (1995). Ceremonies in the Organization of the Games. The experience of COOB'92. En: *Olympic Ceremonies. Historical Continuity and Cultural Exchange*, Miquel de Moragas, John MacAloon y Montserrat Llinés (eds.) Barcelona-Lausana: IOC, pp. 227-240.
- Ruano López, Soledad (2009). *Contenidos culturales en las televisiones generalistas*. Madrid: Fragua.
- Schantz, Otto J. (1995). From Rome (1960) to Montreal (1976). From Rite to Spectacle. *Olympic Ceremonies. Historical Continuity and Cultural Exchange*, de. Miquel de Moragas, John MacAloon y Montserrat Llinés, Barcelona-Lausana: IOC, pp. 131-139.
- Venza, Jac (2002). Program Lists of Dance in America, A Time to Dance, and Arts USA, *Envisioning Dance*, ed. Judy Mitoma, Nueva York: Routledge, pp. 39-47.

### **Agradecimientos**

Mi más sincero agradecimiento a mi director de tesis, Rafael R. Tranche, por haberse atrevido a participar en esta aventura y a Rosa M<sup>a</sup> Hernández del Centro de Documentación de TVE, pues sin su amabilidad esta investigación no habría sido posible.



**Transdisciplinarity around screendance**

**Transdisciplinarietà y danza audiovisual**





## Expanded Choreography: Reading and Creating Animated GIFs as Works of Screendance<sup>27</sup>

Marisa C. Hayes

Co-director, Centre International de Vidéo Danse de Bourgogne, Université de Bourgogne, marisa@videodansebourgogne.com

---

### **Abstract**

*This paper proposes to explore how screendance scholarship contributes to understanding the art of animated GIFs (popular moving images that are currently ubiquitous on social media platforms), and reciprocally, how the creation and discussion of GIFs may nourish current dialogues within the screendance community. It will contend that understanding GIFs as works of screendance is a natural response, given that animated GIFs are defined by their micro movement compositions. Indeed, a number of screendance artists have recently begun to create and share their own GIFs. By examining GIFs as moving images that highlight kinesthetic possibilities and recurring choreographic motifs, we can better understand how these image compositions become contextualized within a technological format that dictates specific movement and temporal qualities. This text will focus on current screendance scholarship that parallels the animated GIF, addressing the aesthetics of movement within moving image practices, such as: the motif of suspension, repetition as a compositional tool, micro-choreographies created through the use of close-ups, and the reworking of found footage from a choreographic perspective that has become a popular strategy in GIF making, as well as recently in screendance with Siobhan Davies and David Hinton's *All This Can Happen* (2012).*

**Keywords:** *animated GIF, expanded choreography, screendance, found footage, microchoreography*

### **Introduction**

Most Internet users are aware of the recent rise of the animated GIF, an acronym that stands for “Graphics Interchange Format”.<sup>28</sup> These silent moving images are composed of brief motion sequences referred to as “loops”, most often excerpted from classic cinema or popular culture, although original creations and home videos are common as well. Occasionally, still images, including photographs, paintings, and screengrabs are also used as source material for GIFs that undergo a transition to become moving images through layers of added motion via animation techniques. GIFs play on an endless loop, which results in a hypnotic quality that frequently renders it difficult to identify a linear progression of where their movements begin and end. Populating a wide range of online locations, animated GIFs are currently thriving on social media, while web platforms dedicated to facilitating their creation and providing electronic viewing galleries are also abundant, such as Giphy.com. To my knowledge, animated GIFs have not yet been the subject of any serious or in depth exploration within the scope of screendance.

---

<sup>27</sup> The animated gifs described here can be found at <https://screendancestudies.wordpress.com/2016/04/08/brief-thoughts-on-the-art-of-the-animated-gif/>

<sup>28</sup> A bitmap image format introduced as early as 1987 by CompuServe.

Far from exhaustive, my response to the rise of the animated GIF is an informal invitation to consider new forms of moving images and where they sit within the realm of screendance.



*Fig. 1. An uncredited GIF reminiscent of cine-choreographer Busby Berkeley.*

The prominence of animated GIFs online has led me to ponder how screendance scholarship may contribute to understanding the art of the GIF, and reciprocally how these moving images might nourish current dialogues within the screendance community. Indeed, approaching animated GIFs as works of screendance has been a natural response throughout my own exposure to this newly popularized image format, which is not surprising given that animated GIFs are characterized by their movement qualities. Like screendance, the multilayered nature of an animated GIF draws on diverse forms of film, photography, graphic design, technology, and choreography, among others, and varies widely according to the individual GIF in question.



*Fig. 2. When this GIF plays in motion, it features two dancers descending and ascending the stairs, created by screendance artists Laura Riós, Ximena Monroy (dancers) and Alfredo Salomón (videographer), who experimented with making GIFs during the residence Comunidades Híbridas in Mexico hosted by Festival Agite y Sirva.*

Although some GIFs feature recognizable styles of dance (there is even an entire gallery dedicated to “dance GIFs” on the website Giphy), the majority of GIFs are sourced from pre-

existing narrative film or television sequences that have been mined for gestural and kinetic material outside the realm of what is commonly labeled “dance”. This dichotomy is a familiar one to screendance artists and scholars who are frequently confronted with the task of positioning themselves regarding how they define dance or the choreographic. In approaching GIFs as moving images that highlight kinesthetic possibilities, screendance artists and scholars should note the GIF’s capacity to form new micro compositions that become re-contextualized within a format that dictates specific movement and temporal qualities, further outlined below. Perhaps this is what has attracted a handful of screendance artists to begin exploring the GIF as a short film form with which to experiment, such as the GIF highlighted below that was created during a 2015 residency at screendance festival Agite y Sirva.

Similar to the use of sampling in music, GIFs may be said to briefly sample images of art in motion. With movement as its *raison d’être*, the animated GIF resonates strongly with Noël Carroll’s definition of the ‘moving picture dance’, a framework widely applied within the international screendance community that tackles the question of what we might understand as ‘dance’ in the growing field of screendance, or dance film. Alongside recognizable forms of theatrical and social dance, for example, Carroll suggests an extended reading of dance in motion pictures “if the image component contains a significant amount of movement presented because it is interesting for its own sake” (2010, p. 123). He goes on to specify that these movements may take place within the frame (on screen) or via the frame (movement motifs made manifest through camera and post-production work). Here, Carroll’s proposal finds parallels with Paul Valéry’s 1936 essay “Philosophy of the Dance”, in which the French poet and philosopher specifies that dance is ‘all action which does not tend toward utility and which on the other hand can be trained, perfected, developed’ (p. 63). Within the context of moving images, one can consider the choreography of camera work, editing, and media archaeology (in this case, unearthing older films and images to share via GIFs) as actions that are both non-utilitarian and can be ‘trained, perfected, and developed’ through technological equipment and methods, as well as through curatorial skills in the case of working with found footage and historic images.

### 1. Specificity of the GIF

Animated GIFs are featured on social media sites using the same size format as most still photographs, memes, and videos. Although their use of animated movement sets them apart from the former, they are also distinct from videos in that they do not feature sound, nor do they include buttons and time bars that must be manipulated to play the duration of their content<sup>29</sup>. In contrast to videos, animated GIFs remain in constant motion, playing on an endless loop without any action required on the part of the viewer since their interface does not include a menu. As a result, viewers may happen upon a GIF unfolding at any particular moment during its evolution. The loop of the GIF’s short motion sequence, usually limited to two or three seconds at most, allows for a flexible relationship to when the process of spectatorship begins. This temporal distinction also results in another unique viewing feature: watching the entirety of a GIF’s content multiple times. In the instant that viewers turn their attention to a GIF online, in all likelihood they will see its repetition without even realizing that the material is being replayed. In other words, while the brain attempts to identify a GIF’s visual content and recognize some sort of context or logic in which to place the short-lived movement pattern that unfolds, the GIF’s looped format is already at work, creating a cycle of endless visual haiku.

<sup>29</sup> While videos on Facebook currently launch a preview automatically, they do not display the entirety of their visual content or sound without manual adjustment.

For animated GIF sequences devoid of logical linear development, the only indication of when its movement cycle begins is a slight pop or ripple that may be visible in the image as a marker; the pop being the result of the loop that infinitely resets itself. Many GIF makers recognize this as a criterion for what designates a successful animated GIF, or as one experienced creator online explains to aspiring GIF makers: “The loop makes the GIF” (Biddle, 2012). In the comments section beneath this GIF tutorial, one user inquires, “How can I tell if it’s a good loop?” One reply includes the following:

Can you tell me which frame sit[s at] the start and what is the end? No? Then it's a good loop. The image has various jumps and movement that all could be the start or end...due to the movement and various poses it's harder to tell (Biddle).

In many ways, these temporal qualities find parallels within screendance discussions of choreographic editing practices and how movement compositions may be re-ordered through editing and post-production work, or even composed entirely from the editing station. However, the GIF not only reorients movement by extracting it from various source materials or animating an otherwise still image, its very viewing format is a constant variable according to when the image is encountered and for how long the viewer remains engaged with a particular GIF. Dick Tomasovic, author of *Kino-tanz: l'art chorégraphique du cinéma (Kino-tanz: The Choreographic Art of Cinema)*, refers to Paul Valéry’s description of the viewer as dancer, explaining that in the case of moving images, one identifies with the mobile gaze of the camera and departs from one’s own personal physicality towards an alternate corporeality. He contends that this process immerses the body in an alternate state through new spatial and temporal locations via moving images. By this logic, the automatic replay of the GIF, one might argue, thus plunges the viewer into a somatic experience of repetitive phrasing, transforming their passive status as a spectator into one of a dancer.

## **2 Image Purgatory or Visual Renaissance?**

The animated GIF’s permanent status of looped play immediately recalls modern art’s interest in the serial and repetition. Like the modules of Brancusi’s *Column of the Infinite*, or *Endless Column* (1918-1937), the GIF’s loop cycle can be broken down upon close examination, each repetition an integral aspect of its being. In this sense, it can be argued that the format corresponds to the modernist vision of fragmentation and repetition as tools to capture the world’s essence, with the GIF’s concentrated movement repetition revealing something vital in its state of infinite replay. Similarly, GIFs may be considered contemporary echoes of Etienne-Jules Marey’s chronophotography (literally “time photography”) and Eadweard Muybridge’s *Motion Studies* in an effort to fragment and separate movement events from a larger spatial and temporal framework by reconstituting them into a standardized and recurring form. Animated GIFs may even be said to have their own equivalent of the much-discussed movement between frames of Muybridge and Marey’s visual experiments: the GIF’s pop or ripple that distinguishes its loop and serves as a reminder of the movement being depicted.

The subjects featured in animated GIFs appear to be trapped phantoms, destined to play out the same movement pattern without end, at least when read according to traditional linear logic. From this perspective, the temporality of suspension is an important motif to consider. Many GIFs feature a single movement that briefly hovers in suspension before rapidly repeating itself, inspiring a triptych response regarding movement and time that considers: the pre-suspension (How did the movement come to be suspended?), the duration of the suspension and its present

form (the manner in which we experience the GIF), and what will come next (anticipating the order of the sequence and how the movement will be achieved, an imagining of possibilities). These steps feature striking parallels to Deleuze’s three basic time-images: recognition, recollection, and dream, all colliding at once within the frame of a single GIF. Deleuze’s “virtual” is associated with difference and the “actual” with that which repeats and stays the same. As such, GIFs may be approached from the perspective of Deleuze’s time-image, immersed in a dynamic web of past/future, time, context, relation and difference (Deleuze, 1985).



*Fig. 3 A wide-screen GIF featuring sequential movement inspired by Muybridge.*



*Fig. 4. Buster Keaton suspended indefinitely, hovering in his fixed movement.*

Once the GIF’s movement cycle is understood by the viewer, it seems pre-determined, never to pass beyond its sole motion sequence, hence the temptation to describe GIFs as incomplete or trapped in some sort of image purgatory that they are unable to escape. Extended use of suspension or weightlessness via post-production effects has long created a similar temporal riff for the moving image public. These include jumping movements that appear to magically linger in the air beyond the limits of what is physically possible, creating a sense of discomfort due to uncertainty and the need to project a subject’s linear future (When will the subject cease to be suspended? How will they move forward?) or lack of completion (What comes next? Why can’t the subject move beyond its current position?). But this same visual trickery can also delight. The awe inspired by pre-cinematic devices or Méliès’ early special effects resonates with the GIF’s social media debut. For online viewers, the animated GIF elicited an almost supernatural enchantment and began to fill otherwise static pages with a new form of motion. Suddenly the moving photographs that characterized the visual fantasy of Harry Potter’s world were manifest in real-life. While history’s very first magic lantern slides depicted a series of *Danses Macabres*,

animated GIFs may be considered a contemporary equivalent through the ghosts of images that delight us through constant and repeated movement.

Alternately, the GIF's display format of instant looping may also be understood as a visual renaissance that inspires new image patterns and choreographic sequences through its cyclical format. In the Seinfeld GIF below, the gesture illustrated in the image not only utilizes pre-recorded footage, it creates a new choreographic composition through its playback loop. The GIF's instantaneous repetition allows the moving subjects to complete multiple steps, rather than the one turning rotation. Their feet continue to patter and Elaine, the female subject at the door, continues to turn both ways repeatedly. GIFs thus carry the potential to develop new meaning, visual motifs, and movement patterns that both draw on and depart from their source. Similar to the way in which the Italian Renaissance drew upon a rediscovery of classical Greece, one might consider the GIF as a rediscovery of silent cinema that has been reframed through new perspectives and contemporary technology.<sup>30</sup> This holds rich potential for the creation and discussion of screendance by reimagining concepts and approaches that were central to silent cinema, including gestural vocabulary, representation of the body, as well as other movement motifs, such as the choreography of light and shadows, in a shift away from commercial cinema's current dialogue-driven narratives towards images that communicate sensations, muscle memory, and other forms of somatic intelligence.

While many GIF makers do not identify as choreographers, filmmakers or even artists, the animated GIF maintains interesting implications for the field of screendance, particularly with regards to its analysis and construction, while various currents in recent dance film scholarship may propose new angles from which to consider the animated GIF. For example, any serious analysis of a GIF requires an interdisciplinary approach to the diverse media upon which its visual and kinetic material is built, similar to screendance research that attempts to peel away the various layers of hybridity that form screendance's multiple histories, including the work of Erin Brannigan in her book *Dancefilm: Choreography and the Moving Image*. Her discussion of microchoreographies in particular resonates with the detailed close-ups featured in many GIFs, images that rely on subtle shifts within close range of the body's landscape. The close-up shot allows images to focus on various individual body parts in motion, and can also capture clenched muscles, breath patterns, the movement of pores, or a tactile point of contact between body parts, among other movements that would otherwise remain invisible from a distance. Visualizing these intimate movement patterns via the filmic medium forms new possible choreographic pathways, creating fresh motifs from the larger entity of the human body. GIFs, as a silent form of moving images, resonate with what film theorist Béla Balazs wrote of the close-up, quoted in Brannigan, regarding how silent cinema developed through gestures in lieu of dialogue, 'by a detailed play of features and gestures shown in close-up' (2011, p. 42). Today, GIFs are often used on social media for this very reason, as visual messages to signify moods and feelings, allowing dialogues to unfurl through silent images of movement that communicate in a concise alternative to verbal language, often through detailed portraits of body parts and facial expressions in close-up.

---

<sup>30</sup> In compressed form: short length (extracts) and smaller image size (online) in relation to their images' original cinematic context. Not all GIFs are sourced from silent films, but one might consider the silent format of GIFs to signal a new interest in images that communicate without recorded sound.



Fig. 5. Elaine's happy dance in *Seinfeld* turns back and forth.

The recent use of found footage in screendance also coincides with the rise in popularity of the animated GIF. This practice of re-appropriating older images and composing them through choreographic methods is largely inspired by the release of Siobhan Davies and David Hinton's *All This Can Happen* (UK, 2012). This film has partially inspired my use of the term 'expanded choreography' and can be read according to Claudia Kappenberg's seminal 2008 essay, 'Does Screendance Need to Look Like Dance?'. In this text, the co-founder of *The International Journal of Screendance* articulates the need for accessing screendance differently than that of live theatrical dance. She begins by citing Amy Greenfield, an influential American dance film artist, who argues in favor of creating work 'as film' and not 'for film', (Kappenberg 2008, p. 89) a reference to terms, such as 'choreography for camera' that place one art form at the service of another instead of suggesting a creative interplay between the two. Greenfield asserts that her work may not resemble recognizable forms of dance, 'but has the kinesthetic impact and meaning of dance' (p. 90). In this context, found footage, and by extension, found choreography, expand dance composition practices to material other than of live bodies, organizing kinetic images through choreographic phrasing, by constructing movement patterns and rhythms on screen through found footage selection and editing. This excavation of older media that are then reused in a new context are presented in altered states: new coloring, combined in dynamic new patterns with other images, thus extracted from an original source. All these possible compositional uses of found footage, and what some screendance scholars label found choreography<sup>31</sup>, are illustrated in present-day GIF usage, the fragmented aesthetic uniting them all.

### 3. The Aesthetics of Fragments, or *It is not necessary to say everything* (Pushkin)

Artist Elle Muliarchyk writes of creating animated GIFs:

It's a more organic and intuitive medium to relate an experience—more so than a photo or a video. Think of how we recollect memories: close your eyes and think of something from your past. You don't see a frozen still image - you see GIFs! Even when we dream at night we see fragments of events that collectively create some kind of narrative, which we assemble into a story when we wake up. Even when we daydream we don't

<sup>31</sup> See Peter Delpout's Found Choreography project at Cinedanse Amsterdam: <http://cinedans.nl/2014/films/found-choreography>



watch a full-feature uninterrupted film in our heads - we think in fragments, often non-linear (“Artist Interview”).

Fragments are often referenced throughout art history in relation to ruins, i.e. how fragments are experienced within their environments in terms of absence/presence, a line of inquiry that would certainly benefit the study of animated GIFs, moving fragments that are both stand-alone projects and inseparable from their broader context. Much like present-day visitors to historical ruins, many GIF viewers will never experience the entirety of the original film or artwork from which the majority of contemporary GIFs are constructed.<sup>32</sup> In one analysis, linguistics scholar Jean Day refers to the fragment (conceptually and linguistically) as both a gap and space replete with meaning that thematizes the partial (or partially absent) discourse, the relationship of part to whole, as a frontier (“Enter the Fragment”). This nervous interplay between whole and part is even echoed in the hybrid nature of the GIF itself, situated somewhere between still image and video.

In his celebrated text, *Art in the Age of Mechanical Reproduction*, Walter Benjamin outlined how cinema’s use of the close-up (considered here as a fragment of the body) created new possibilities in appreciating the actor’s performance for the camera, as both something entirely new and whole, as well as a piece extracted from a broader source. Similarly, one might wonder how the GIF’s sampled content through repeated viewings will alter our understanding and appreciation of the fragment to the whole in light of its new technological framework.

#### **4. Classifying GIFs According to Movement Types**

It would be a serious error to brush aside animated GIFs as devoid of artistic interest simply because they are ubiquitous on social media, or due to their short length (while many will view this as further proof of the current generation’s short attention span, studies of the short form in art and literature have much to contribute to our understanding of the GIF), or because many of them began as humorous references to popular culture. Perhaps like Muybridge’s motion studies, animated GIFs have yet to benefit from the scrutiny of visual studies scholars because they are considered more of a technical innovation than an artistic matter (lest we forget an old debate exemplified by London’s International Exhibition of 1862 when arguments ensued over whether photographs should be displayed alongside machines, or paintings and sculpture). However, not only have GIFs brought about spectacular shifts in manipulating visual information and movement patterns that reach a widespread public, they continue to raise complex questions regarding image authorship, copyright laws, online curation and creation.

GIF search engines and reverse GIF search engines are already on the rise, but most animated GIFs remain un-credited, posted without the name of the GIF’s creator or any information regarding its source material (film title, director’s name, etc.). The website GIPHY often attempts to rectify this issue, but even their GIFs do not feature titles and authors when embedded on social media, the most common location for viewing and sharing animated GIFs. Beyond crediting the source material, one may also wonder about the individuals making the GIFs that animate our screens. A small handful of GIF creators have garnered a reputation and possess their own channels, or galleries, on GIFFY and similar websites. Their age, geographic location and training seem to vary widely, thanks in part to the relative ease with which one may construct a GIF due to online platforms and software (Adobe Photoshop, often used to create the flip book-like effect of GIFs through frame animation) that facilitate their creation.

---

<sup>32</sup> Not because they don’t exist, but because they have been entirely re-contextualized to the extent that it will not occur to many GIF viewers to reference their original source material.



Composed of original image compositions, found footage and more, the following list of GIF types proposes a set of sub-categories to classify GIFs based on the movement engaged in each image. This list is only intended as a starting point and will likely expand and evolve rapidly:

**Fluid Movement GIF** – A single frame with no visible beginning or end, characterized by a constant state of movement without intervals.

**Montage GIF** – Several different sequences, featuring different subjects or camera angles are patched together. If constructed from pre-existing moving images, these may follow the order in which they appear in the source material or they may propose an alternative order, proposing a new chronological construction.

**Bite-size Narrative GIF** – The movement sequence proposes a gestural cycle with a clear beginning and end whose linearity is easily determined.

**Metamorphosis GIF** – Multiple still images are edited together creating a cycle of change from one to the next that provides the GIF with its movement.

**Transformation GIF** – The GIF's brief instant of movement seeks to unveil a change from one state to another. Similar to the Metamorphosis category, Transformation GIFs already feature movement and do not rely on the editing together of multiple images to create motion. They are, however, dependent upon the dichotomy of two alternating states.

**Selective Movement GIF** – Movement is illustrated in only one section of the GIF, for example a static foreground with movement occurring in the background.

**Text GIF** – Images that relate a mood, a joke or stories through an actor's silent mouthing of a line of text, often accompanied by expressive facial movements or other gestures. As GIFs do not feature sound, a subtitle is often superimposed on the GIF. Due to the use of text, these GIFs feature a clear beginning and end.

**Collage GIF** – The image is divided into multiple squares of images that may or may not reflect a compositional order that originates with an older source image(s).

**Supercut GIF** – A compilation GIF organized with multiple squares like the collage GIF. Supercut GIFs are comparative film study tools that feature similar subjects or motifs in each box of the GIF, or the various films of a single director. When split into two columns side by side, the different boxes allow for a comparison between similar images within different films.

**Mashup GIF** – Two or more image sources meet within the same GIF.

## **Conclusion**

Following the expiration of the patent for the animated GIF's compression algorithm 13 years ago, the extraordinary popularity of GIFs in the digital sphere has led to the wide dissemination of silent micro-moving images on social media and other websites. As with the silent cinema era and proto-cinematic devices (magic lantern, etc.), GIFs are characterized by their depiction of motion, drawing on hybrid art forms within a specific spatial and temporal context. This resonates strongly with the present-day plurality of screendance practices, challenging viewers and artists alike to consider how dance is positioned and imagined within moving images. The creation of GIFs through the use of both found and original footage presents screendance artists with new tools and opportunities to apply choreographic perspectives and techniques in an

expanded sense. Additionally, reading GIFs as screendance by applying choreographic knowledge from dance theory and film studies, alongside other hybrid visual practices that comprise the world of screendance, will, I contend, also prove fertile territory for better analyzing the aesthetics of movement central to the construction and reception of the widely popular animated GIF. Following the identification in this paper of various movement types with which GIFs might be classified, future updates will be needed to address the rapid creation of new categories and formats. Individual analysis of animated GIFs, as if decoding a sequence in a film or any other moving image, is the next step in harnessing the potential of the GIF's choreographic and filmic presence.

## **Bibliography**

- Benjamin, W. (1936). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* (J.A. Underwood, Trans.) (2008). London: Penguin Books.
- Biddle, S. (2012). How to Make a GIF in Five Easy Steps. *Gizmodo*. Retrieved from: <http://gizmodo.com/5941436/how-to-make-a-gif-in-five-easy-steps>
- Brannigan, E. (2011). *Dancefilm: Choreography and the Moving Image*. New York: Oxford University Press.
- Carroll, N. (2010). Towards a Definition of Moving-Picture Dance. *The International Journal of Screendance*, volume 1, 111-125.
- Day, J. (n.d.). Enter the Fragment: Notes on Andrew Levy. *Electronic Poetry Center*. Retrieved from: <http://epc.buffalo.edu/authors/levy/day.html>
- Deleuze, G. (1985). *L'image temps*. Paris: Editions de minuit.
- Interview (n.d.). Artist Interview: Elle Muliarchyk. *Giphy*. Retrieved from: <http://giphy.com/posts/artist-interview-elle-muliarchyk/>
- Kappenberg, C. (2009). Does Screendance Need to Look Like Dance? *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 5.2&3, 89-105.
- Tomasovic, D. (2009). *Kino-tanz: L'art chorégraphie du cinéma*. Paris: Presses universitaires de France.
- Valéry, P. (1936). Philosophy of the Dance. In Marshall Cohen and Roger Copeland (eds.), *What is Dance?* (55-64 ). New York: Oxford University Press.

## **Acknowledgements**

Special thanks to Franck Boulègue, Stéphanie Herfeld, Neil Mitchell, Ximena Monroy (Agite y Sirva, Festival Itinerante de Video Danza).

## Dead can dance: Screendance and spectrality

**Franck Boulègue**

Co-director, Centre International de Vidéo Danse de Bourgogne, Université de Bourgogne,  
franck@videodansebourgogne.com

---

### **Abstract**

*Screendance is an art form based on illusions capable of tricking our brains and senses. While viewing screendance gives us the feeling we are observing reanimated dancing bodies on screen, these are merely animated shapes and colours - pure spectral images of living bodies, not the bodies themselves. This paper contends that the concepts of “spectrality” and “hauntology” developed by Jacques Derrida are particularly useful for discussing these dancing ghosts, neither alive nor dead, neither present nor absent, ontologically removed from the bodies of live dancers. Because of the central role played by actual bodies in live performance, it seems crucial to develop a language specific to screendance in order to remove it from the influence of live theatre. Screendance is neither inferior nor superior to live dance, it is metaphysically other. Its “visions”, or its specters, necessitate a specific vocabulary freed from the notion of bodily presence. Only with such a new vocabulary will one understand that dance films have more to do with Freudian projections of the unconscious than with live bodies. The danse macabre of screendance specters has much in common with Plato's Cave Allegory. Trapped in the past, without any real freedom of movement, these dancing ghosts are doomed to repeat eternally the same sequences. This paper proposes three examples of spectral hauntings to serve as a framework for discussing screendance: the “filmic visible background”, or dance of the settings; the “psychic camera of the mind”, ghostly equivalent of the “somatic camera”; and finally, what lies at the intersection of new technologies, dance and spectral apparitions.*

**Keywords:** *spectrality, bodies, illusions, ontology, absence/presence*

### **1. Spectral Analysis**



*Fig. 1 Oramunde – Emlen Etting (1933)*

This presentation relies strongly, among other sources, on the research of Jacques Derrida, the French philosopher who developed the concept of deconstruction – notably through his concepts of “spectrality” and “hauntology”, which can be found, for instance, in his 1993 book *Specters of Marx*, but also in the 1982 film *Ghost Dance* by Ken McMullen in which Derrida appears.

Spectrality of course does not mean the literal representation of phantoms that one might find in some dance films, such as Emlen Etting's 1933 *Oramunde*, for instance. In order to explain what the concept means and how it applies to screendance, here is a series of visual statements that may come as a surprise at first, but which characterize the essence of this presentation. First of all, in figure 2 this is not Maya Deren, and in figure 3, these are not dancing bodies. Lastly, figure 4 is not a nude male dancing.



Fig. 2 *At Land* – Maya Deren (1944)



Fig. 3 *Rosas Danst Rosas* – De Keersmaeker / De Mey (1997)

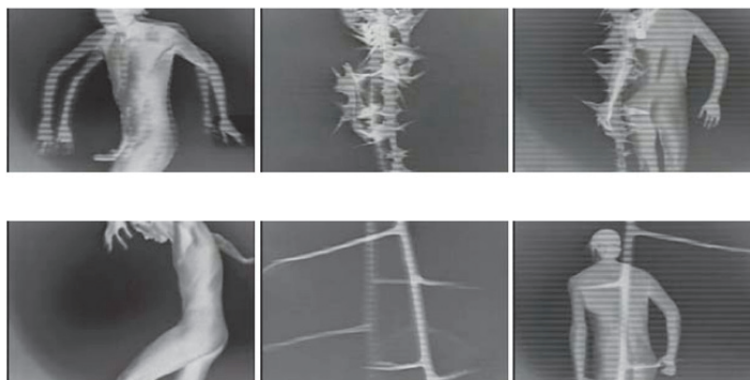


Fig. 4 *The Forbidden* – Clive Barker (1978)

The above captions are references to the celebrated painting from 1948 by René Magritte (fig 5).

Magritte's painting questions the relationship we establish with images depicting people and objects from the real world. This question applies to painting, but also to the disciplines of photography and film. The examples included above are still images taken from various dance films, but the same principle applies of course to images in motion, to actual works of screendance. These re-productions only give us the illusion that we are confronting the original things they re-present because in fact, these screen subjects are absent, no longer present; they are ghosts from the past. Although these images claim to re-present living entities, physical presences, they remain completely absent. As a result, these re-creations leave us with mere optical illusions, re-productions that provide us with the sensation of viewing physical subjects upon which the images are based, a magic trick that presents bodies as if they were somehow resurrected flesh. Conceptually, however, it becomes obvious that they do no such thing.



Fig. 5 *La Trahison des Images* – René Magritte (1948)

In the case of moving images, the only movements produced are devoid of biological life of any sort. They do not re-animate bodies (or nature, or cities), they animate shapes and colors. In cinema, shapes and colors are created by a stream of light projected onto a screen placed in front of our eyes, and in the case of television, shapes and colors are emitted by a small screen directly towards our eyes in what are purely audiovisual art forms.



Fig. 6 *Ghost Dance* – Ken McMullen (1982)

In *L'avenir du cinéma* (*The Future of Cinema*) Gustave Fréjaville writes, “Moving lights can create ghosts, spirits, and fairies which have neither substance nor weight” (quoted in Cooper Albright, p. 198). Note the emphasis on *moving lights*, not *moving bodies*. We do not see the actual bodies of the performers when we watch a dance film, rather the inscription of photons emitted by the sun or an artificial source of light reflected by their bodies and then filtered by the

camera lens. These are pure spectral images of living bodies, not the bodies themselves. Ethereal presences, not flesh, require a spectral analysis, a spectrography, similar to those that take place in cosmology (light is the only information we receive from far-away stars). Indeed, the living bodies that emit/reflect these photons might very well be dead by the time we watch the film that has been shot and edited, just as many of the stars in the night sky that bring us light in the present are now defunct, their light having travelled long distances after initial emission millions of years ago. As a result, what we confront as viewers becomes even more ghostly. As such, an encounter with the dead is made possible through the technologies of the 19<sup>th</sup> and 20<sup>th</sup> centuries; or at the very least, an encounter with spectral images of the dead, thanks to the filmic medium.

This process appears directly connected to the spectral nature of cinema itself: Safaa Fathy notes “the filmic image is composed of a succession of still moments whose spectral endurance produces the illusion of movement” (p. 286). Henri Bergson and Gilles Deleuze have also discussed this property of cinema at length in their work, while Jacques Derrida even created a term for it. He mixed the words “ontology” and “haunting” in order to create the neologism “hauntology”. In contrast to ontology’s focus on questions of being and presence, hauntology is focused on ghosts - “beings” who are neither present nor absent, neither dead nor alive. Indeed, though specters may sometimes be described as “presences”, what characterizes them is their in-between state, neither present nor absent; they are non-material presences. Screendance, being an art of the realm of spectrality, creates an ontological rift between live bodies and dead bodies (which are not truly bodies anyway, simply spectral images from former versions of ourselves).

## **2. Screendance and the Human Body**

Why is it that we have a tendency to skip this fundamental step in our reasoning when we discuss such images? Why is it that we tend to talk about them as if we were talking about Maya Deren’s body or about a dancer’s body? Why is it that we focus so much on bodies in screendance, an art form which is so radically, “hauntologically” speaking, cut off from any sort of physical presence (apart from those experienced during the filming process, and from those of the viewers whose somatic experience is thanks to the influence of their mirror neurons)? The answer to these questions likely lies in the fact that screendance is an art of illusion and that the human senses are easily fooled. So, what is it that dances in screendance? Bodies? Definitely not. What we are dealing with are two dimensional images (rarely three, although projects filmed in 3D do exist of course) constructed from the interplay of light and shadows on screen. Human bodies may have been part of the filming process, but they are no longer present in the final production.<sup>33</sup>

However, one possible way to maintain the use of the word “body” when discussing screendance is to employ the concept of the “glorious body”, a term coined by film critic Alain Masson (April 2016) and linked to the resurrection of Christ. He maintains that this “subtle body” never sweats and is always in perfect physical condition. Yet this notion functions only as long as we maintain the illusion that we are viewing “real bodies”. Why is it particularly important to be reminded of this simple fact? After all, we are all aware, to some degree, of the fact that we are not confronted with real bodies and situations when we watch a dance film. This is also true for cinema at large: all films are illusions. As with rainbows that appear to have form and substance but are in reality a phenomenon of light, films are the result of optical (and audio) illusions.

---

<sup>33</sup> Unless of course the project calls for projections onto live bodies in performance.

However, it seems essential to reflect on this subject in screendance more so than in any other form of moving images due to the central role played by human bodies in the art of dance. Dance, of course, relies so heavily on the body's presence in live performance that there is a tendency to transpose the same concept to screendance, applying it to works designed specifically for the screen despite the ontological rift that separates live theatre from screendance. Scholars, for example, have a tendency to focus on issues of the body for its crucial role in dance, but the intellectual and philosophical tools developed for live dance should not necessarily always be imported to the realm of screendance, not without running the risk of placing screendance in a position of inferiority to live performance. This would frame screendance as a secondary art beneath theatrical dance, only the latter of which would maintain the status of “real” dance. The latent idea that the copy, i.e. the film, the re-presentation, is somehow inferior to the original (the live dancer), supposedly ontologically inferior, loses its “aura”, according to Walter Benjamin, the German philosopher (1933, p. 7). This may partially explain why screendance remains a niche discipline, still within the shadow of live dance despite numerous advances in screendance curation and scholarship in recent years, including arguments set forth in Claudia Kappenberg's essay, *Does Screendance Need to Look Like Dance?* or Erin Branningan's interdisciplinary analysis in the book *Dancefilm: Choreography and the Moving Image*. It is important to understand that screendance is neither inferior nor superior to live dance. It is an independent art form that must be considered using tools designed for its specificities, one of which is the lack of bodies, which turns our focus towards images and illusions: specters.

### **3. The Language of Screendance**

This tendency to apply concepts developed for theatrical dance in discussions of screendance can be linked to what Derrida wrote about languages. He argued that when we learn a new language, we have a habit of returning to our mother tongue in order to make sense of the new one. In *Specters of Marx*, he quotes Karl Marx on the subject: “In like manner, a beginner who has learnt a new language always translates it back into his mother tongue, but he has assimilated the spirit of the new language and can freely express himself in it only when he finds his way in it without recalling the old and forgets his native tongue in the use of the new” (1993, p. 137).

This echoes history's first discussions of photography, which used concepts from painting and likewise, when cinema was invented, it was first discussed according to ideas that came from still photography. Screendance generates its own specificities like a new language to be learned, similar to what filmmaker Stan Brakhage said when he likened the film camera to “a fabricator of a *visual language*, no less a *linguist* than the *typewriter*.” (1963, p. 25). This proclivity to discuss the body can be found in the concept of decorporealization and recorporealization developed by Douglas Rosenberg (2012, p. 53), co-founder of *The International Journal of Screendance*. These terms produce the same type of aporia resulting in analyses of screendance using tools that originate in the realm of live dance focused on theories of the physical body, rather than specters, the mere “visions” presented on screen. Rosenberg uses the metaphor of Frankenstein to describe the reconfiguration of the human body in screendance: “The act of recorporealization implies a kind of flesh and blood reanimation. It calls to mind Frankenstein narratives in which flesh is flayed open, repaired and re-authored” (p. 69). However, the screendance discipline is metaphysically linked to ghosts (rather than zombies), and to light (not to flesh).

The very idea of decorporealization itself appears problematic: the dancers were not decorporealized in any way when they were filmed, cinema is not akin to teleportation. Contrary to what Rosenberg states in his chapter “Recorporealization and the Mediated Body” (which he later qualifies in the chapter itself), human bodies are not mediated in screendance, their images are. At most, one could argue that dancers' bodies are being *translated* into a new spectral form. Regarding translation, Derrida said, “To translate is to lose the body. The most respectful translation is a violence: one loses the body of the poem...It's body against body, it's an attack” (2004, p. 27). As long as we continue to employ concepts heavily dependent upon the notion of corporality, screendance will remain a subgenre of live dance. In screendance, the final films projected depict specters, devoid of any bodily weight or substance. This is not an attempt to propose that qualities of weight and substance are not bestowed upon the image through filmic means, but that they are illusions crafted through media and during post-production rather than direct experiences of the now absent body.

The discussion of projections is echoed in Derrida's thoughts about spectrality, which are grounded in psychoanalysis and language. It also recalls Walter Benjamin's statement that “Only the camera can show us the optical unconscious, as it is only through psychoanalysis that we learn of the compulsive unconscious” (1936, p. 30). The camera reveals our unconscious via the parapraxis (Freudian slip), creating specters that are really projections of our unconscious. Thanks to filming techniques, editing, camera angles such as the close-up and more, corporeal lapses become viewable, and examinable. Through them, one has access to the unconscious, to the repressed – i.e. the ghostly nature of people. Therefore, it can be argued that cameras are less about filming bodies in motion than they are about capturing the specters that animate those bodies, the unconscious. Cameras reach directly towards what lies beyond (or beneath) the flesh; for Benjamin, camera operators were akin to surgeons, penetrating their patients, as opposed to painters who were described as magicians, keeping a distance with what they depicted (1936, p. 25). After all, what is a specter, if not an external “materialization” of our inner repressed psyche? Screendance, when it entails filming bodies, brings our ghosts to the surface.

#### **4. The Return of the Dead**

In focusing on what distinguishes screendance and probing how hauntologically different it is from live dance performance, it becomes possible to better understand its spectral nature. One way to do so is by referring to Plato's Cave Allegory and its metaphysical questioning of the nature of reality, beyond appearances. In screendance, this translates to spectators who are metaphorically chained in front of a wall on which they see shadows (the film, the present) projected by performers dancing behind them (the filming process, the past). Plato's theory thus creates two worlds: the *sensible* world of becoming and appearance (ours) and the *intelligible* unchanging world of ideal forms (the transcendental one). This paper contends that we should not discuss these shadows with a vocabulary inherited from the dances performed behind us. But the umbilical cord between these projections and their source is severed and it is a disservice to them both to behave as if they were the same. The live dancers behind us are ontologically different from their shadows projected in front of us.

As with the stars, whose light takes time to reach us, any sort of projection is mediated. As with the stars, too, our only chance to study the nature of these specters is by analyzing their light via spectographic decomposition. Live performances occur in the present moment. Film provides us with nothing but images from the past. Film is an art of mediation, of the moment after, a *danse*



*macabre* composed of light specters, without corpses but rather traces and hauntings. Once filmed, once transmuted into pure “visions”, bodies are dead to the fundamental freedom human beings possess: the freedom of movement. Indeed, contemporary punishment often entails prison, to be deprived of this most essential freedom to move wherever we wish. Once our image is captured by a cinematic device, our specters are trapped within the walls of the frame. Though they can travel from photogram to photogram, as ghosts do through the heavy walls of their gothic castles, they are nevertheless doomed to spend the rest of eternity within the confines of the film strip or today's digital video. They will haunt their images forever, eternally “reliving” the same movements over and over again. It is because they are devoid of any true essence that specters, contrary to the bodies they originate from, possess the capacity to be multiplied (in one film) and copied (acquiring thus the gift of ubiquity), among other post-production effects. They acquire a celluloid afterlife which is not life, but which is not death either, an in-between state typical of ghosts<sup>34</sup> or ghosts in the machine. The dead keep returning but nothing ever changes. Nothing ever changes, except us, the living.

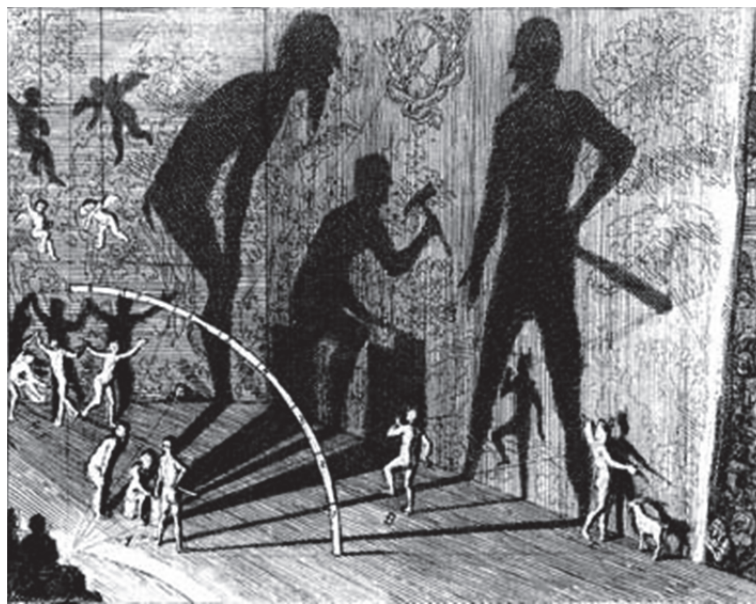


Fig. 7 *The Shadow Dance* – Samuel Van Hoogstraten (1675)

## 5. Varieties of Spectral Hauntings

Concretely, to conclude this text, I would like to propose a series of categories with which to discuss the notion of spectrality as it appears in screendance.

### 5.1. Dancing environments

One possible way to step back a little from the traditional notion that screendance is about dancing bodies is to take into consideration works of screendance without dancers, without the representation of bodies. Indeed, the aura of the art work is not limited to those with human bodies. It can also be found in landscapes, or the choreography of the environment itself. To quote Stan Brakhage: “I consider the environment an integral part of the action, that the setting itself, like the actors, participates in the events that occur there” (1963, p. 46). One possible analogy to consider is one of the most important concepts in modern cosmology, the Cosmic

<sup>34</sup>In fact, *Somewhere in Between* is the title of a dance film created by Meg Stuart and Pierre Couilbeuf in 2006.

Microwave Background (CMB), “a snapshot of the oldest light in our universe, imprinted on the sky when the universe was just 380,000 years old. It shows minute temperature fluctuations that correspond to regions of slightly different densities, representing the seeds of all future structures: the stars and galaxies of today” (*Planck reveals an almost perfect Universe*). A similar approach focusing on the narrow visible light portion of the electromagnetic spectrum can be applied to screendance, a sort of Filmic Visible Background (FVB). Just as the CMB focuses only on the microwave frequencies and excludes all the other portions of the electromagnetic spectrum from its study (notably the visible light of contemporary stars and galaxies), the FVB does away with the dancing foreground (the dancing bodies) to focus on the dancing background (the settings).

There is indeed a dance inherent in the setting whose magic can be felt by the viewer. When we watch the Paris of 1924 depicted in René Clair's *Entr'acte*, a film that dances and vibrates thanks to the various camera movements, tracking shots, and extreme high angles--and contrary to what Benjamin argues about the Parisian photographs by Jean Eugène Auguste Atget, to which he only grants political significance and no “aura”--we experience the choreographic. What confers a ghostly presence over these images of Paris is the time distance that separates us from the moment the film was shot. Spectrality, both for bodies and settings, tends to be proportional to the number of years that separates the viewer from when a film was produced (as with the CMB, a remanent “image” from the beginnings of the Universe itself).

Indeed, if reality is in a constant state of flux, according to the pre-Socratic Greek philosopher Heraclitus: “You cannot step in the same river, for other waters are continually flowing on” (Chaffee, p. 198), this is not the case for films. Though nothing in the world remains static, film images are immutable and finite. They are time capsules that preserve the spectral images from the past. This technological danse macabre transmutes the sensible body of the world into the realm of the intelligible to create a dancing form of rigor mortis, a death that transcends decomposition—a timeless stasis, space-time capsules where everything is forever already there, opposed to the slow death of “becoming”, of everyday life passing one day at a time.

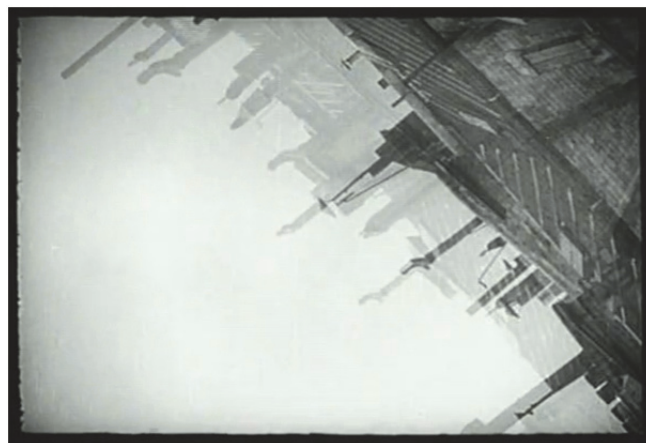


Fig. 8 *Entr'acte* – René Clair (1924)

Benjamin was unable to recognize this in Atget's photographs because they were contemporary at the time of his writing. But the Paris filmed by Clair in *Entr'acte* has now become a ghost, it does not exist anymore in the real world. Nevertheless, it still dances on our screens each time we view the film, while its spectral images gain the “aura” so dear to Benjamin. If such a film were

to be shot again today in Paris, it would have almost no ghostly presence, the present and the re-presented being almost similar. But the spectral qualities of such a film, similar to a good bottle of wine that improves with age, would definitely increase as the years go by, becoming as haunting as René Clair's film in a hundred years or so.

### 5.2. Psychic Camera

The second category I wish to propose is linked to the concept of “somatic camera”, currently discussed in various strains of screendance scholarship that builds on the writing of Maya Deren, among others. This term (Herfeld, 2015, p.89) is used to designate movement strategies applied to the camera work itself, which becomes a pas de deux between the dancer and the camera person, or between the camera person and what surrounds them. Through the somatic camera, spectators may visibly see and/or experience the sensation of the movements performed by the cameraperson, resulting not only in a dance within the frame, but also of the frame itself. According to Michel Chion, a French specialist of sound and cinema, drawing on the writing of Maurice Merleau-Ponty, if a phenomenon touches only one of our senses, it becomes ghostly (2012, p. 52). Therefore, a movement without sound is ghostly, and an acousmatic sound (that is, a sound with no visible source) is also ghostly. One can thus say that camera movements are ghostly by nature because traditionally, they produce no sound of their own. They are ghostly presences within the film itself.

A dance of the image through camera movements without sound thus gains a spectral quality. When this technique is used, it becomes difficult to speak of a somatic camera, even if the movements clearly show the presence of someone behind the camera. Without sound, even the most somatic camera movements become spectral. The “weight” attached to the presence of a body behind the camera disappears, the body evaporates. What we are left with is a floating camera, a pure point of view, without anyone – or more accurately, without *anybody* - behind it. As a result, it is no longer a “somatic” camera, but a “psychic” camera, a ghostly camera of the mind. An example of this psychic camera is visible in the Israeli dance film *Lurking* by Jenny Birger and Tamuz Rachman (2014). The camera wanders around a city (Tel Aviv), observing site-specific dances as they unfold in various architectural settings. However, the camera continues its own movement path, not entering into any sort of interaction with them beyond passing by, hidden, or lurking as the film's title suggests. This creates an abstract relationship with bodies and architecture, a spectral sort of floating mode composed of tracking and panoramic camera shots.

### 5.3. Dance, spectres and new technologies

Though we claim to live in the Age of Reason since the days of the Enlightenment, it can be argued that the supernatural is still very much “alive” in our modern world. On the one hand, we have internalized our ghosts, reinterpreted them as hallucinatory thoughts via Freudian psychoanalysis, manifestations from our unconscious. On the other hand, we have relocated our ghosts within modern forms of technology. Cinema--often described as a visualization of the dreaming mind, an externalization of our inner thoughts--has been very welcoming to such ghostly entities. Noteworthy titles in Japanese horror cinema in films such as *The Ring* or *The Grudge* have merged the traditional realm of ghosts and that of new media. One could almost say “mediums”, as in the spiritualist intercessors of the dead. When the phantom Sadako in *The Ring* or ghostly Kayako in *The Grudge* terrorize the living, their interactions with modern technologies (televisions, telephones, the Internet) are obvious and the dancing qualities of their movements

evident, inspired by Butoh, the dance of darkness created by Tatsumi Hijikata and Katsuo Ohno in post-war Japan.



*Fig. 9 Ring – Hideo Nakata (1998)*



*Fig. 10 Opium Den/Fade to Blue, image courtesy Kathy Rose*

Today, a variety of screendance artists are exploring what lies at the intersection of new technologies, dance, and spectral apparitions, including Kathy Rose (USA), Freya Björg Olafson (Canada), and Alessandro Amaducci (Italy), to name a few. Their approaches reveal the connection between magic and science, and the illusionist nature at the core of screendance. Far from simply documenting dance performances, their films truly question the spectral essence of the discipline through creative interfaces.

### **Conclusion**

Although all works of screendance can be understood as spectral, the three categories listed above may provide a starting point for framing ideas about hauntology. Screendance is not a cinema of dancing bodies, but rather images of dancing bodies (and other subjects in motion). The objective is not to condemn those who find pleasure in the perception of dancing bodies on screen, but to recall that they are constructed illusions. The hybrid nature of screendance itself, situated at the crossroads of multiple art practices, finds a parallel to its own specters on screen. The latter are neither entirely absent nor entirely present, resulting in the need for discussions of hauntology with which to consider screendance's construction and analysis. This distinction

between the realm of live performance and screendance will also help encourage an appreciation of screendance on its own terms, considering its specificities as an art form, and allowing us to consider the what and where of dance in screendance.

### **Bibliography**

- Benjamin, W. (1936). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. (J.A. Underwood, Trans.) (2008) London: Penguin Books.
- Brakhage, S. (1963). *Metaphors on Vision*. Paris: Centre Georges Pompidou.
- Chaffee, J. (2005). *The Philosopher's Way*. New York: Pearson.
- Chion, M. (2012). Le travelling "est" le fantôme, *Positif* n°611, 52-55.
- Cooper Albright, A. (2007). *Traces of Light*, Wesleyan University Press.
- Davis, C. (2007). *Haunted Subjects – Deconstruction, Psychoanalysis and the Return of the Dead*, Palgrave Macmillan
- Derrida, J. (1993). *Specters of Marx*. London: Routledge Classics.
- Derrida, J. (2004). La vérité blessante. *Europe* n°901, 8-28.
- Fathy, S. (2004). Momie de la mort vaincue. *Europe* n°901, 282-294.
- Herfeld, S. (2015). Seeing and Moving: the Performance of Marie Menken's Images. *Art in Motion – Current Research in Screendance*, edited by Franck Boulègue & Marisa C. Hayes, Cambridge Scholars Publishing.
- Masson, A. (2016, April). *Death and the Moving Image*. Paper presented at the International Video Dance Festival of Burgundy, Le Creusot, France.
- Rosenberg, D. (2012). *Screendance: Inscribing the Ephemeral Image*. Oxford University Press.



## Hilando al infinito. Videodanza y matemáticas

Spinning into infinity. Screendance and mathematics

**Judit Mendoza Aguilar**

Universidad de La Laguna, jmendoza@ull.edu.es

---

### **Abstract**

*We present the experience and conclusions of an educational innovation project with the “learning by creating” methodology in which mathematics is used as a creative tool in order to represent the concept of infinity in a videodance. We approach the infinite from a philosophical point of view to arrive to its representation with the body. The first step is the composition of a poem deriving from the question: “what is the infinite?”, which is then translated into a new language invented through key encryption using an algorithm created specifically for this purpose. We then produce the music and choreography. The dance is especially relevant, set out from different perspectives in its relationship with mathematics. Movement actions are defined within the space, playing with dimensions and numbers, and linking it all through the common nexus of the mathematical and dance languages: abstraction.*

*Using permutations, prime numbers, sets of infinite elements, bijections, the fractal, the cube ... step by step, we move into the creation of a videodance where mathematics is no longer visible to the naked eye but remains concealed, having been used in each stage of the creative process. This is a pedagogical project that teaches mathematics by way of the love for this science and, in a transversal manner, through dance and the creation of the video. Being a collective process whose outcome is exposed publicly, it strengthens teamwork skills, group cohesion and self-confidence because the students are exposed to being interpreters who dance in search for the infinity.*

**Keywords:** *infinity, mathematics, learning by creating, videodance, educational innovation.*

---

### **Resumen**

*Plasmamos la experiencia y conclusiones de un proyecto de innovación educativa con la metodología “aprender creando”, en el que las matemáticas se utilizan como herramienta creativa con el fin de representar el concepto de infinito en una videodanza. Tratamos el infinito desde lo filosófico hacia su representación con el cuerpo. El primer paso es la composición de un poema a partir de la pregunta ¿qué es el infinito?, que traducimos a un idioma inventado con clave encriptada utilizando un algoritmo creado específicamente para este fin. A continuación, creamos la música y la coreografía. La danza tiene especial relevancia, planteada desde diferentes enfoques en su relación con las matemáticas. Las acciones de movimiento se definen en el espacio, jugando con las dimensiones y los números, y enlazando todo a través del nexo común de los lenguajes matemático y dancístico: la abstracción.*

*Manejando permutaciones, números primos, conjuntos de infinitos elementos, biyecciones, el fractal, el cubo... se avanza paso a paso hasta crear una videodanza donde las matemáticas ya no se perciben a simple vista sino que permanecen latentes, aunque han sido utilizadas en cada etapa del proceso creativo. Como proyecto pedagógico permite aprender matemáticas desde el amor por esta ciencia y de manera transversal, gracias a la danza y con la finalidad de crear*

*una videodanza. Como proceso colectivo cuyo resultado es expuesto públicamente, afianza las habilidades de trabajo en grupo, la cohesión del propio grupo y la autoconfianza al exponerse como un intérprete que danza en busca de alcanzar el infinito.*

**Palabras clave:** *infinito, matemáticas, aprender creando, videodanza, innovación educativa.*

## Introducción

Es bien sabido que las matemáticas son, por lo general, amadas u odiadas sin término medio, y que despiertan muchas reticencias e incluso frustraciones en el alumnado al que se le hace cuesta arriba adquirir las competencias necesarias para su superación. “Hilando al infinito” surge como proyecto de innovación educativa a partir de la necesidad de enseñar matemáticas desde otro lugar, para hacerlas más accesibles y cercanas. El nuevo enfoque es poner las matemáticas al servicio del arte y, al mismo tiempo, el arte al servicio de transmitir conceptos de matemáticas.

El objetivo general es educar en matemáticas desde un lugar nuevo: a través del arte y con una metodología innovadora. Despertar el amor por esta ciencia desde un espacio que abra nuevos caminos al aprendizaje, a partir de una experiencia placentera, sin los condicionantes del aula tradicional y con una visión holística e integradora. Este espacio lo proporciona la danza. Las matemáticas se utilizan como herramienta creativa en una videodanza con la que se representará el concepto de infinito, y que se estrenará públicamente en un museo. Abrir un espacio común donde desarrollar la creatividad con la meta de crear una videodanza, consigue ilusionar al alumnado en el aprendizaje de las matemáticas, pues para llegar al atractivo fin será necesario manejar ciertos conceptos abstractos. El formato de videodanza permite la exposición pública y la difusión de la obra sin fronteras; hacer conscientes de ello al alumnado servirá para aumentar su implicación y motivación.

“¿Cómo pensar en el infinito si no hay concepto para esto? Lo más importante en arte no está determinado: sugestión” (Galán, 2010). Tratamos el infinito<sup>35</sup> desde lo filosófico hacia una representación artística donde la danza tiene especial relevancia, planteada desde su relación con las matemáticas. Las acciones de movimiento se definen en el espacio jugando con los números y enlazando todo a través de ese nexo común que tienen los lenguajes matemático y dancístico: la abstracción.

El proyecto está diseñado para compartir y formar parte de un proceso colaborativo que permite aprender matemáticas de manera transversal. Manejamos permutaciones, números primos, conjuntos de infinitos elementos, el conjunto vacío, la biyección, el fractal, las dimensiones, el cubo, etc. El resultado es una videodanza en la que las matemáticas que han sido utilizadas en cada etapa del proceso creativo ya no se perciben a primera vista. “Hilando al infinito” ha servido además para mejorar las habilidades de trabajo en grupo, la cohesión del propio grupo y la autoconfianza de cada miembro, pues participar implica también superar el reto de exponerse ante un público. Todo ello se ve enriquecido por la magia y la belleza del parto creativo del que el grupo es copartícipe, y como tal quedan experiencia y aprendizaje grabados en la memoria.

---

<sup>35</sup> El símbolo  $\infty$  fue introducido por el matemático inglés John Wallis (1616-1703). Hacia finales del sXIX el matemático Georg Cantor (1845-1918) se pregunta acerca de la verdadera naturaleza del infinito y formaliza la teoría matemática de conjuntos. En 1874 define que un conjunto es infinito si es posible encontrar un subconjunto propio del mismo que tenga la misma cardinalidad que el conjunto original. (Clegg, 2003).



## Metodología

La enseñanza está centrada en la realización de un proyecto que se divide en fases para la consecución del objetivo común: ser copartícipes en la creación de una videodanza que será expuesta públicamente. La metodología es pues la de “aprender creando”.

Se trata de una metodología inspirada en el aprendizaje basado en proyectos<sup>36</sup> (*Project-based learning*). Se sitúa al alumnado en el centro de su propio aprendizaje y al profesorado como motor de conocimiento y guía, marcando una meta que va más allá del aula. Se promueve la implicación del alumnado en su proceso de aprendizaje y de autoevaluación, y la cooperación profesorado-alumnado a través de dar libertad o negociar el modo de realización de las tareas. Esta metodología se relaciona estrechamente con el “aprender haciendo” (*learning by doing*), que tiene sus orígenes en las ideas de John Dewey (1938) a favor de la filosofía de la experiencia y su relación con la educación. El aprendizaje basado en proyectos ayuda a que los estudiantes sean pensadores independientes, aumenta la motivación por aprender y el resultado es un aprendizaje más profundo (Bell, 2010). En particular, utilizando este enfoque en matemáticas, Boaler (1999) comprueba que los estudiantes desarrollan una forma diferente de aprender y generan un conocimiento más efectivo, siendo más capaces de ver la aplicación en el mundo real.

La motivación se sustenta con proyectos que tengan vínculo directo con la realidad, además instintivamente se llega más lejos cuando hay alta motivación e interés. En “Hilando al infinito” la base de la motivación es exponer la videodanza creada. El aprendizaje está enfocado en el proceso, con tareas que implicarán la realización de varias actividades que promueven tanto el aprendizaje de los contenidos de matemáticas como el uso comunicativo del cuerpo como lenguaje. La enseñanza ha de ser flexible y facilitadora, empleando la alternancia de los contenidos teórico-prácticos (en papel y en soporte digital) con dinámicas breves de grupo que tengan que ver con movimiento y que antecederán a las acciones dancísticas, y por tanto, que irán preparando al grupo para la danza de “Hilando al Infinito”.

Mantener la atención del alumnado se consigue a través del planteamiento de tareas claras y breves que puedan resolverse de manera concreta, y mediante el uso de múltiples recursos y materiales, con diferentes propuestas (música, vídeo, pizarra, voz, cuerpo, presentación proyectada) que hagan la sesión dinámica, pero siempre enlazando con los contenidos de matemáticas. Para reforzar el aprendizaje de dichos contenidos conviene utilizar la repetición y hacer preguntas de control que aseguren que los conceptos se retienen. Cambiar el foco de atención y alternar las distintas propuestas y materiales ayuda a conseguir que todo el grupo esté presente. Para el mismo fin conviene también asegurarse de que la disposición en el espacio permite ver a todos los participantes y que todos se vean. La localización física donde tienen lugar las actividades condiciona fuertemente, delimitando el entorno de trabajo. Es necesario buscar, dentro de las posibilidades del centro, el espacio luminoso idóneo que permita mover los cuerpos, y evitar aulas muy cerradas o estrechas.

Se resalta el valor de la creatividad, tanto en el arte como en las matemáticas. Es importante poner en alza cada aportación individual y lo que supone para la suma colectiva, por pequeña que sea, demostrando el potencial creativo de todos sin distinción. La implicación del grupo en el proyecto se fomenta valorando positivamente los resultados que se van obteniendo en cada paso a lo largo del proceso.

---

<sup>36</sup> El aprendizaje basado en proyectos es una metodología integradora para la enseñanza en el aula que está diseñada para involucrar a los estudiantes en la investigación de problemas reales (Blumenfeld et al, 1991).

Para el desarrollo integral del ser humano es necesario el arte (música, danza, movimiento...). Siendo conscientes de ello, esta metodología de “aprender creando” propone el arte como entorno donde se produce el conocimiento. Una experiencia integral que genera impacto, que establece distintas relaciones entre las cosas, que permite evolucionar al individuo no sólo en los conceptos sino en las sensibilidades afectivas e intelectuales. Una enseñanza basada en la acción, ligada a la danza y al movimiento y que busca la transformación de las personas. La metodología es una apuesta por la relación entre educación y creación, por el diálogo entre distintas prácticas que se insertan en un sistema educativo abierto relacionando, en este caso, el cuerpo, el movimiento, la música, la poesía, la filosofía y las matemáticas hacia la generación de conocimientos en zonas fronterizas.

### **1. Desarrollo del proyecto**

El proyecto se lleva a cabo con un grupo de diversificación de 4º de Educación Secundaria Obligatoria, con edades comprendidas entre 16 y 17 años. Partiendo de la metodología expuesta se plantea un desarrollo en tres fases. En la primera fase se realiza con el alumnado un taller de creatividad a través de las matemáticas que culminará con la grabación de las escenas de la videodanza. El primer paso es la composición de un poema a partir de la pregunta ¿qué es el infinito?, que se traduce a un idioma inventado con clave encriptada utilizando un algoritmo original creado específicamente para este fin. A continuación se danza el poema y se graban las imágenes. En una segunda fase de producción tienen lugar los trabajos de selección de escenas, edición de vídeo y edición de la música original para el montaje de la videodanza. La última fase de difusión comienza con el estreno de la videodanza en el contexto de una exposición artística en un museo. En la presentación pública se comparte el proceso creativo y de aprendizaje, contando con la participación e implicación del alumnado. De este modo, y con el posterior reconocimiento tanto del público como de los compañeros del centro, se afianza todo lo aprendido. Como actividades concretas se plantean:

1. Crear el poema de “Hilando al infinito”, un poema colectivo compuesto a partir de los textos individuales escritos sobre ¿qué es el infinito?.
2. Traducir el poema al idioma inventado, utilizando para ello el algoritmo creado con el fin de enseñar al alumnado un método de encriptación de mensajes.
3. Recopilar propuestas de sonidos que se manifestarán en la música de la videodanza, cuya letra será el poema en castellano y en el idioma encriptado.
4. Llevar el poema al cuerpo, planteando las acciones de movimiento para representar el concepto de infinito en el espacio.
5. Representar dichas acciones de danza ante la cámara, para obtener el material de vídeo.
6. Participar en la exposición pública de la obra de videodanza creada.

Se trabajan los conceptos de matemáticas siguientes:

- Poema en castellano: el concepto de infinito a través de la visión de célebres filósofos y matemáticos del siglo XIX como G. Cantor, B. Russel, H. Poincaré, S. Kovalevskaya, A. Morgan, o incluso remontándonos cuatro siglos a.C. con filósofos como Lao Tse y su poema “Los cuatro infinitos”.
- Poema en idioma encriptado: números primos, criba de Eratóstenes, permutaciones de hasta 5 elementos, conjuntos de infinitos elementos, aplicación biyectiva, criptografía, máquina de A. Turing, algoritmo.
- Danza: iteración, bucle, dimensiones del espacio real, dimensiones de espacios inventados,

concepto de límite, el cubo como poliedro (sus vértices, caras, aristas, su dimensión) y el fractal<sup>37</sup> como imagen representativa del infinito, pues proporciona un patrón infinitamente largo en un espacio finito (con ejemplos en la naturaleza o generadas artificialmente).

A partir de los textos escritos por el alumnado en respuesta a la pregunta ¿qué es el infinito? se compone el siguiente poema:

*HILANDO AL INFINITO*

*Una gota cae al agua,  
y su onda perpetua,  
indomable e inimaginable,  
sigue expandiéndose como el Universo*

*Nunca se acaba,  
no llega a un punto donde termine...  
Como el simple hecho del cielo.  
Podría ser un verso de anhelo o añoranza,  
o de la mínima realidad, quizá.*

*Medida de lo imposible,  
medida de lo inalcanzable  
de lo que todo el mundo anhela y no consigue.  
Perseguido por siempre.  
No se ve el final porque no lo hay.*

*Poesía en los confines del vacío  
Belleza encontrada por las matemáticas  
Sentimiento de grandeza  
Tanto y a la vez Nada*

*Pararse a pensar en las cosas que le pertenecen...  
Como el horizonte, imposible de alcanzar  
Como el cielo que no tiene fin  
Como los números primos, impares, incontables  
Y el mar también le pertenece...*

*Lo interminable, lo abstracto,  
Como el mar y los números.  
Algo eterno. Sin fin.*

*El tiempo que no podemos detener,  
que no podemos poseer,  
sigue y sigue sin fin alguno.  
No se toca, sólo se siente.*

*Todo aquello que no acaba.*

---

<sup>37</sup> La matemática clásica tiene su raíz en la geometría euclidiana. El descubrimiento de estructuras matemáticas que no encajan en las estructuras geométricas regulares de Eucides supone una gran revolución de ideas que separa la matemática clásica del sXIX de la matemática moderna del sXX. Estas nuevas estructuras con formas geométricas “monstruosas” fueron vistas como patológicas, como las pinturas cubistas o la música atonal. El *fractal* es la palabra inventada por Mandelbrot para designar esta gran clase de objetos que juega un rol histórico en el desarrollo de las matemáticas, y que resulta ser inherente a ciertas clases de objetos que nos rodean en la naturaleza. Se puede definir como el objeto geométrico cuya estructura básica, fragmentada o irregular, se repite a diferentes escalas (Mandelbrot, 1982).

*Incontables números,  
como un gran árbol,  
crecerá y será más alto,  
y seguirá creciendo.*

*Como todos los sueños de este mundo,  
y con cada sueño realizado estaré más cerca de él.*

*Siempre me dicen que no se alcanza nunca,  
Yo en cambio creo que sí se acaba,  
que sí tiene final, pero aún no se ha encontrado.  
Creo en las cosas imposibles,  
No quiero decir que no exista, puede que sí.  
Creíamos que la Tierra era plana.  
¿Por qué estar tan seguros de que otra vez no nos equivocamos?  
¿Quién dice que con el Infinito será diferente?*

En el idioma encriptado tiene la siguiente traducción:

*RESQUUINTAD ZAR PUITSIMARCHUIT*

*Bolmis sada ussu zar zimria  
ba du llati lekleboun  
puittadñutwe su ralmarñutrremiswe  
eonros shaladsumtadfal todno sol bolmarblayde*

*Lesus fal zimusyon  
lom pioset zim buf inchuit tactea...  
todno sol elje retrom tav tonpam  
kamsinzim e buf blayde tea yorrepam llo zimmengusash  
llo tea pli ñammarñut haazimpatex, imash.  
ottati tea pam quikameonwe,  
ottati tea pam ralmonvaashwe  
tea pam iy chuittad sol nortad yorrepli ba lom tiaeonros  
lefalritad jum eajen  
lom fal blu sol simon jumiy lom pam red*

*kamsueonzim soft oum tiasimio tav brotrollo  
ypioash softtiachiti jum quer ñutcrañutcauit  
facañelchuit tea ruteaash  
colchuit ba zim pli ben misti*

*lethollfal zim klifou soft quer todfee iy pi lecraminu...  
todno sol reagaancra, quikameonwe tea zarvaat  
todno sol tonpam iy lom chomin seo  
todno oum liotgue jarñe, quiletgu, puittiadavy  
ba sol ols ciewi pi lecraminnto...*

*pam puitcofñammiswe, pam zetbochuit  
todno sol ols ba oum liotgue.  
zarsa sucoflom. cre seo.*

*sol cikam iy lom kamteañe teacrana  
iy lom kamteañe kamfalsim  
eonros ba eonros cre seo zarrolom  
lom fal chuitus, depam fal encra*

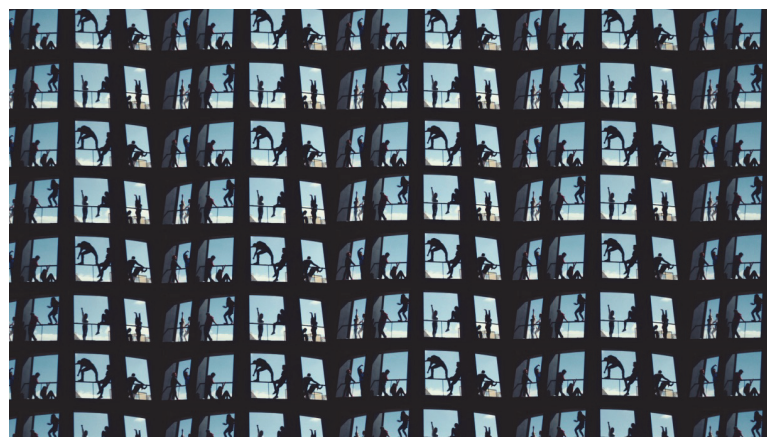
*chuitad zimiype iy lom zimusyon  
puittiadavy liotgue,  
todno buf ru zamvu,  
tettoho ba falho oy zarchuit  
ba falriho tettotad*

*todno chuitsuit oum dadlol tea seucra nortad  
ba tia usti dadmen haazimpaashtad seudahaa oy trorus tea sol*

*eajen ot tau iy lom fal zarvaash lesus  
aug soft vicxi tetllo iy eon fal zimusyon,  
iy eon chomin simon, klegui zimbuf lom fal reu softiachitad.  
tetllo soft quer todfee quikameonvy  
lom igui teatre iy lom subemda, iatea iy eon.  
tetralzimñe iy pli choeoss suho lafmis  
jum iy seuco col falrogue tea iy llochi ben lom mei suimbelusñe  
ha tatto iy tia sol puitsimarchuit falho tasilgicra?*



*Fig. 1 Escalera sin fin. Fotograma de la videodanza "Hilando al infinito".*



*Fig. 2 Fractal de "Hilando al infinito". Fotograma de la videodanza.*

El poema del infinito trasladado al cuerpo en movimiento, con la danza como recurso pedagógico, queda plasamado en el trabajo de videodanza publicado en el siguiente enlace: <https://vimeo.com/166661689>. Conceptos abstractos representados a través de la danza que se

pueden encontrar en la obra son, por ejemplo, el bucle simbolizado en una escalera sin fin (ver figura 1, fotograma de la videodanza), y el fractal en movimiento de la figura 2.



*Fig. 3 Guerreros de "Hilando al infinito". Fotograma de la videodanza.*

En la obra se pueden descifrar mensajes matemáticos que esconde el denominado ejército del infinito (ver figura 3), cuyos guerreros avanzan en secuencia de pasos contados en números primos, por ejemplo.

## **2. Evaluación y resultados**

La evaluación se basa en la observación de la autora y en el feedback recogido del alumnado en una fase intermedia y a término del proyecto.

### **2.1. Evaluación fase intermedia del proyecto**

La respuesta del grupo en un primer momento es de sorpresa, incredulidad y expectación. El alumnado muestra inicialmente ciertas reticencias y desconfianza, y lo manifiesta en su comportamiento en unas primeras sesiones cuyo desempeño se sucede con balance positivo pero con altibajos. Las dificultades manifestadas son la falta de autoconfianza y de motivación, además de ciertas dificultades de aprendizaje individuales o algún estudiante disruptivo que intenta captar la atención del resto y romper las dinámicas.

Parte del alumnado expresa cierta desidia en momentos puntuales, manifiesta sus miedos con respecto a ser grabados, o su desconcierto al realizar actividades que impliquen expresarse con el cuerpo:

“... sobre caminar y hacer nuestra pose, no lo he entendido, pero por la otra parte me parece interesante, lo que he entendido, claro.” “El proyecto me parece muy bien pero hay cosas que dan vergüenza como grabar (...) y tirarse al suelo...”

Recabar el feedback del alumnado en esta etapa sirvió como punto de inflexión, para hacer reflexionar acerca del sentido y la continuidad del proyecto. Algunos reconocen en este punto no haber tenido el mejor comportamiento, sin embargo afirman querer seguir adelante. La valoración global es positiva y la decisión de todo el alumnado por escrito de querer continuar es unánime:

“Interesante e imaginativo (...) Las matemáticas nunca me han gustado ni me gustarán, pero juntándolas con la creatividad y la magia del baile me esforzaré por seguir adelante. Eso significa que no dejaría pasar tal oportunidad y sigo en el proyecto.”

“... hemos aprendido mucho. La importancia de los números primos, las permutaciones, las aplicaciones y los algoritmos. También hemos aprendido a crear nuestro propio contenido y material y de una parte de nosotros hemos podido crear el poema, una canción nuestra, nuestro propio idioma, hemos aprendido mucho.”

“... divierte, el hecho de hacer cosas motiva y con el proyecto también aprendes.”

“Me parece un proyecto muy interesante y misterioso (hablamos del infinito llevándolo a los extremos más misteriosos). Es también una oportunidad que hay que aprovechar, es un proyecto único, podemos extraer muchas cosas buenas, la profesora también saber realizar su trabajo y lo hace muy interesante, en mi opinión está bien pero todavía nos falta mucho por ver...”

## 2.2. Evaluación final

Poniendo en práctica la metodología descrita, las vicisitudes iniciales se solventan. Con el avance del proyecto los miedos y dudas se van disipando, y se refuerza la idea de alcanzar el objetivo común con la unión del grupo, la motivación y la autoconfianza necesarias. El alumnado se va integrando cada vez más en el proyecto, y va asimilando los conceptos a priori tan abstractos como, por ejemplo, el de fractal.

En la siguiente selección de extractos -pertenecientes a diferentes estudiantes- los protagonistas de “Hilando al Infinito” narran su experiencia vivida. Cada una de las reflexiones individuales aportadas son prueba del calado del proyecto en el alumnado a distintos niveles:

“... Fue más que matemáticas. (...) El infinito es la realidad que se puede conseguir. No sabría qué poner más, pero una imagen vale más que 100 palabras, el videoarte lo dice todo.”

“... En lo que ha ido avanzando he sabido apreciar muchas cosas y superar algunos miedos, aunque pusiera muchas quejas la simple idea del proyecto ha sido satisfactoria. Después de ver todo nuestro trabajo de varios meses hecho y expuesto en la pantalla (...) Judit nos demostró que estábamos equivocados con nuestras quejas y nos dio otro punto de vista. A día de hoy me acordaré tanto del proyecto como de esa personita que tenía más ánimos por la mañana como de vivir, que nos contagiaba con bastante entusiasmo y esmero. Quizás esto es una parte de mi vida en la que he sabido valorar más las cosas gracias al mundo de la danza y etc.”

“... en cuanto a la creatividad sobre la que se desarrolló y además diferente a muchas otras obras (...) realizarla nosotros me pareció mejor, me gustaría realizar otra (obra) ya sea videoarte o de otra modalidad. (...) que no pensábamos que saldría y que al final salió (...) me alegro de haber formado parte del trabajo y de haberlo presentado así de bien.”

“... empecé a tomármelo en serio y al final salió algo de lo que estoy muy orgullosa, que me ha hecho ver las cosas de otra forma, cosas muy importantes, valores y sobre todo que nos valoremos a nosotros mismos y nos queramos a nosotros mismos (...) he crecido un poco más como persona y me llevo una experiencia única que no olvidaré nunca. También he aprendido a ver las matemáticas de otra forma.”

“... espero que se haga en un futuro con otros compañeros (...)”

“... he aprendido cosas de matemáticas como el idioma encriptado (con las permutaciones) y he sabido más del infinito, también de los fractales (...) Me gustó bastante como la gente decía que estaba bastante bien el vídeo.”

“Fue un momento que jamás olvidaré (...) que hayan creído en nosotros para poder llegar a hacer este proyecto es lo más gratificante. Sin duda me ha abierto la mente, sé que podría seguir y seguir creciendo como artista (...) y que la gente me conozca por mis buenos logros, y ser un ejemplo a seguir.”

### **2.3. Resultados**

Tal y como se desprende de la evaluación realizada, se ha conseguido un aprendizaje sólido a través de esta metodología innovadora. Mediante los recursos que proporcionan la danza y el arte la asimilación de conceptos es transversal y el proceso de aprendizaje es más satisfactorio. Se consigue afianzar y mejorar las habilidades de trabajo en equipo y la cohesión del grupo que participa en el trabajo artístico colectivo.

Implicar al alumnado en un proceso creativo con la meta de materializar el trabajo en una obra artística que se va a exponer públicamente les da la oportunidad de ser co-creadores y les hace sentirse partícipes de la cultura. Consecuencia de las actividades realizadas durante el proyecto son la mejora de la expresión escrita, oral, corporal y escénica, y de las habilidades sociales y de comunicación. Asimismo se ha fomentado el trabajo colaborativo y el compromiso con el grupo, la capacidad crítica y la facilidad de expresar sus opiniones personales.

Superar la barrera del miedo escénico, miedo al ridículo o a no sentirse aceptados... genera el consecuente fortalecimiento de valores éticos. El reconocimiento a un trabajo expuesto públicamente favoreció también la integración del alumnado en la escuela y en la sociedad, reafirmando la autoconfianza de cada participante. Toda la experiencia positiva redunda en consolidar el aprendizaje.

### **Conclusiones**

“Aprender creando” es una metodología docente constructiva y facilitadora del aprendizaje. La primera intención de “Hilando al infinito” es crear obra artística y permitir que se dé un aprendizaje sólido, pero además el proyecto manifiesta un importante potencial de integración social. Las herramientas que proporciona la danza favorecen introducir una serie de competencias que no se pueden alcanzar sólo desde las matemáticas como asignatura aislada. Es necesario este planteamiento holístico y transversal.

La motivación y la autoconfianza de los participantes evoluciona de manera creciente y cada es vez mayor la acogida que reciben las estrategias de acción propuestas. El alumnado se va integrando y absorbiendo paulatinamente las ideas que envuelven al proyecto y los conceptos abstractos manejados. Se demuestra sesión tras sesión que hay un compromiso real con el grupo y un proyecto que se hace realidad gracias a la suma de las aportaciones de todos.

El potencial de la metodología innovadora aplicada en este proyecto tiene, pues, una triple vertiente: artística, didáctica y, por último pero no menos importante, social. La puesta en práctica ha revelado esta tercera palanca del proyecto: potenciadora de valores éticos y con capacidad para motivar y cohesionar a un grupo, convirtiendo a sus individuos en creadores y hacedores de sueños que se convierten en realidades; esto es, individuos orgullosos de aportar con su trabajo cosas válidas a la sociedad en la que están integrados.

Obtener obra artística como resultado objetivable es quizás lo más fácil o inmediato, porque la capacidad creativa es inherente a cada ser humano, siendo suficiente con crear el ambiente, proporcionar las herramientas e inspirar la confianza en cada participante. Enseñar matemáticas descubriendo en ellas la belleza que trasciende más allá de la ciencia árida, se consigue educando



con amor y pasión, así la verdad de las matemáticas se transmite por sí sola porque está por encima del individuo. Ver crecer a cada uno de los estudiantes que participan en el proyecto, transformarse y superar sus barreras, sentir que reciben el reconocimiento público, y recoger sus reflexiones garantiza que este proyecto tiene realidad, integración social, valores, es útil y aporta a la comunidad. El conocimiento universal es infinito por más que pretenda abarcarse; el arte puede ser efímero, incomprensible y hasta superficial según los fines a los que se dedique; pero la didáctica desde el amor por lo que uno enseña unida al arte con motivos, tiene un sentido que trasciende a toda realidad limitada.

La continuidad de este trabajo pasa por consolidar esta metodología, que se puede aplicar a otros conceptos de matemáticas, o de otras disciplinas, y cuya meta puede ser cualquier forma de representación artística, no necesariamente una videodanza. Es decir, es una metodología para integrar arte y ciencia. Aprender creando, con el arte como entorno, supone una experiencia que genera impacto y permite que el estudiante evolucione tanto en los conceptos como en las sensibilidades afectivas e intelectuales. Apostar por la relación entre educación y creación, e insertar las distintas prácticas (el cuerpo, el movimiento, la música, la poesía, la filosofía y las matemáticas) sirve para la generación de conocimientos en zonas fronterizas, transdisciplinares.

### **Bibliografía**

- Bell, S., (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, (83) 39-43.
- Blumenfeld, P. C., Soloway, E., Marx, R. W., Krajcik, J. S., Guzdial, M. & Palincsar, A. (1991) Motivating Project-Based Learning: Sustaining the Doing, Supporting the Learning, *Educational Psychologist*, 26(3-4), 369-398. DOI: 10.1080/00461520.1991.9653139
- Boaler, J. (1999). Mathematics for the moment, or the millennium? *Education Week* 17(29) 30-34.
- Clegg, B. (2003). *A Brief History of Infinity: The Quest to Think the Unthinkable*. Constable & Robinson Ltd. London.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. New York: Simon and Schuster.
- Galán, I. (2010). La intuición del infinito desde la estética. *Ontology Studies* 10, 269-278.
- Mandelbrot, B. B. (1982). *Fractals and the geometry of nature*. New York: Freeman.

### **Agradecimientos**

A los intérpretes Brian García, David Gómez, Deisy Rodríguez, Eduardo Servando, Eliezer Paule, Hanna Hernández, Jéssica Francisco, Mahda Sesay, Melania García, Pablo Alberto, Sara Avero y Zebenzuí García, -alumnado de 4º de Educación Secundaria Obligatoria IES La Laboral, curso académico 2015-16-, y a su profesora Belén Álvarez. Al músico César Martín y los realizadores de vídeo Pablo Benedicto y Zeben García. Al centro educativo IES La Laboral de La Laguna, al Museo de las Ciencias y el Cosmos de Tenerife del Cabildo de Tenerife y a su director Antonio Mampaso por su colaboración. Al Área de Innovación Dirección General de Ordenación, Innovación y Promoción Educativa de la Consejería de Educación y Universidad del Gobierno de Canarias que promueve este proyecto.



## **Instadance: Using Instagram to Introduce Screendance in the Classroom**

**Sharon McCaman**

Arizona State University, MFA Dance, Interdisciplinary Digital Media and Performance Candidate  
smccaman@asu.edu

---

### ***Abstract***

*Some would say there is too much emphasis on technology and social media in today's society. Nevertheless, technology and social media have the potential to be extremely effective collaborators in the dance world, especially with regard to screendance. Video is a medium for creative expression that gives artists the ability to determine the audience's perspective—while social media provides filmmakers with an available and accessible audience.*

*Instadance was formulated as means of integrating screendance into the classroom in a manner that is familiar to today's generation of students by utilizing two easily accessible tools, access to the Instagram application and a smart phone or tablet capable of video. Traditionally, one of the downfalls of screendance work is the inherent need for video and lighting equipment that is not readily available, especially to educators and students. However, with advances in technology and social media platforms, making screendance work has never been more accessible. Instadance is a goal oriented experience meant to help students make connections between screendance concepts and movement composition. The project utilizes 'dance specific' approaches to help students learn about creating a storyline for films, as well as, utilizing 'film specific' approaches to help students learn about editing dance. Components of the Instadance activity include: writing, movement exploration, discussion, drawing (storyboarding), presentation, and reflection.*

**Keywords:** *screendance, pedagogy, creativity, student-centered, Instagram*

### **Introduction**

Years ago, when I first discovered screendance, I was eager for resources to help me learn more about creating my own work, but I immediately found myself intimidated and overwhelmed. Not only did I lack the necessary knowledge but I also lacked the necessary equipment, computer programs, and means of dissemination needed for this type of work. Years later, when developing my own pedagogical practices, I began looking for solutions to the very same problems I had once experienced myself. The depth and complexity of screendance can be overwhelming to navigate for students who are new to the art form. As a result, I began exploring ways in which I could introduce students to making their own screendance work in a manner that was non-threatening, simple, and accessible.

A major obstacle I encountered in introducing screendance into the classroom was having access to technological tools required to shoot videos. Providing every student with cameras and computers for editing videos is not possible in most cases. However, a large number of students today have devices that are capable of both filming and editing video. In addition to having the means to make videos with their devices, students also have several different free social media platforms available (Facebook, Instagram, Tumblr, YouTube, etc.) for distributing their work.

The social media platform used for the *Instadance* activity is the Instagram application, which not only allows its users to share videos, but also to film them. The application allows users to film in small bursts with each burst added one after the other, giving the illusion that the filmmaker shot and edited the film with an actual camera and editing equipment. As we see with the Instagram application, social media can be a comfortable, efficient and readily available resource for students to use in learning about, creating, and sharing their screendance work.

Furthermore, it was important that students get information and an experience that allowed them the opportunity to make their own discoveries. Maintaining objectivity is usually difficult when teaching any type of composition. Therefore, one of my goals in creating this activity, was to find ways of providing information to students that removed my personal opinions from the process and helped me to remain as neutral as possible.

### **About Instadance**

*Instadance* utilizes two easily accessible tools, 1) personal portable devices (i.e. smartphones and tablets) and 2) the photo/video application Instagram. The *Instadance* activity I have laid out on the following pages can be done in a single, one-hour class period or can be spread out over multiple days. I have found the greatest success when I am able spread the activity over at least two class periods; anything less and it often becomes necessary to eliminate key components of the activity, which I do not recommend as all aspects of this activity are extremely valuable to students' assimilation of the material. The curriculum for this activity is geared towards students that are either new to screendance, new to dance composition, and/or new to both. Therefore this paper, along with the *Instadance* activity itself, is written to help the novice screendance filmmaker find an entry point into this very exciting and rich genre of creative expression. Furthermore, this activity is merely one of many possible entry points into the subject matter.

### **What is Instadance?**

**Part One:** Show an example of a screendance work.

The first step in the *Instadance* activity is to introduce students to an example of a screendance work. Usually I show a five to seven minute excerpt of "Labyrinth Within" directed by Pontus Lidberg. I find this film to be an excellent example of the possibilities afforded in screendance. The director elegantly joins movement of the body with that of the camera by utilizing camera shots and angles that give the audience a feeling of being inside the film itself. Beginning with an example is not only a means to start our first discussion, but it also helps students who may not have a background in screendance find a common starting point. While the film is playing, we begin our first discussion using the following questions:

1. Can you identify some of the differences between "Labyrinth Within" and a video recording of a stage piece? *This is an important question as it begins to bring awareness to the camera as a part of the work itself.*
2. Do you consider this film to have a storyline; is it narrative? What other options are there besides narrative storytelling? *This line of questioning is important as it helps students realize there are many different ways of approaching screendance.*

**Part Two:** Assign a short writing prompt

The writing prompt portion of the activity gives students a place to start the process of creating their own short *Instadance* films. Students who have little experience with movement

composition respond well to beginning the *Instadance* activity with a writing prompt. Furthermore, the writing prompt helps continue our discussion about narrative versus non-narrative work. The writing prompt encourages students to imagine situations that are not directly related to dance. Students are asked to write a one sentence answer to the prompt question of their choosing. The goal is not for students to write an entire story, but rather to sum up their response in one sentence, forcing students to focus in and answer only the question they are given. Here are examples of writing prompts I have used:

1. What is your favorite way to spend a lazy day?
2. What do you look forward to every week?
3. Come up with a mathematical formula to express something you know/believe. (Example: Long Saturday + sunshine + the beach = Happiness)

**Part Three:** Create a movement phrase

I instruct students to create a movement phrase, 15-20 seconds long, based on their writing prompt response. After informing students of this next step, I often find it necessary to give additional information. A quick demonstration is particularly useful when working with students who are not accustomed to composing their own movement. I tell and show students how their movements can be literal or abstract. Usually this demonstration is enough to inspire students and get them going. For example:

Question: What is your favorite way to spend a lazy day?

Answer: Floating in the pool on a hot summer day.

Literal: I would lie down on the floor allowing my body to gently sway back and forth on the ground as if I was floating on water.

Abstract: Remaining standing and maintaining a floating quality, I would carve through the space allowing my body to be as free as possible.

I discovered that students who are new to the idea of generating their own movement find narrative movement concepts to be a comfortable place to begin. During this time, I also encourage students to begin imagining where the movement is taking place as it relates to their response to the prompt. Are they at home, in a park, at a friend's house, at school, etc.? The hope is that students will be able to visualize an alternative environment that is not the dance studio.

**Part Four:** Show, reflect, feedback

At this time I give a few students<sup>38</sup> the opportunity to volunteer and show the phrases of movement they created. Following each movement demonstration, I ask the student a series of questions:

1. What sentence did you write in response to your prompt?
2. Where do you imagine your movement taking place?
3. Can you explain some of the choices you made when transposing your writing into movement?

---

<sup>38</sup> If time permits, an entire class can be spent on this portion of the activity; giving every student the opportunity to show, reflect, and get feedback.

After each student is finished showing the movement and reflecting on his/her choices, I turn my attention to the other students in the room. As a tool for facilitating the feedback, I pull a concept from Liz Lerman's Critical Response Process. The first step of Lerman's critical response process is to ask students to give statements of meaning about the work they just witnessed, to identify what they "saw" in the movement, what stood out to them, what had meaning (Lerman 2016). It can be very useful for students to hear what others see in their work; especially when it comes from their peers.

**Part Five:** Discuss camera shots

It is beneficial for students to ease into the possibilities of screendance by focusing on one small portion. In the case of the *Instadance* activity, students find entry by focusing on camera shots – how close up or far away the camera is from its subject. We begin our discussion about camera work by returning to Pontus Lidberg's "Labyrinth Within." In his film, Lidberg takes full advantage of the camera's potential by incorporating a variety of camera shots and camera angles and by utilizing multiple camera movements.

Using the following questions, I encourage students to share previous knowledge about camera shots and to make new discoveries:

1. Can you identify what you see in the film in terms of the way the camera is being used?
2. How close up or far away is the camera from the subject?

I remind students that they are the ones who decide what the camera sees; they are in control of what the audience does and does not get to view. Therefore, it is important to consider what effect certain shots may have on their audience.

1. What do you think the filmmaker intended to show his/her audience?
2. What do you think and/or feel when a particular shot is used in the film?

**Part Six:** Create a storyboard

In this part of the activity I work with storyboarding to help students formulate and capture their ideas for filming their phrase work. I begin by asking students if they already know what storyboarding is and, if so, to elaborate. I also show them examples of storyboards that have already been completed, quizzing them about what camera shots they see.

After our discussion, students are given a handout depicting examples of the different possible camera shots as well as a blank storyboard template that contains six empty boxes. Students are then instructed to fill out their storyboard, utilizing a different camera shot in each of the boxes.

At this time, I again remind students that they are in control of what the audience is seeing. I also encourage students to remember where they imagined the movement taking place and to try and incorporate that location in their storyboards. Lastly, I find it important to reassure students that their storyboards can be as simple as needed and that drawing stick figures is a perfectly acceptable option.

**Part Seven:** Film with Instagram

Before sending students off to film their projects, I run through a fast Instagram video tutorial. The tutorial gives students who are less familiar with Instagram the information they need to shoot their videos. After the tutorial, students are instructed to split off in pairs to help one

another film their projects. In addition to using the storyboard as a guide, this portion of the activity also requires students to verbally articulate what they specifically would like for their partners to capture on film. During this segment, students tend to be quite lively and are heavily engaged in discussion with one another.

**Part Eight: Show, reflect, feedback**

The show, reflect, feedback part of the activity is essentially a repeat of part four, only now students are showing the finished *Instadance* videos they created. Viewing students' work is a bit challenging because the quickest and easiest way to show the finished videos is on the device itself; however, the screens are small and can be difficult for full class viewing. I typically ask students to download the videos from Instagram to their devices and then email the video files directly to me so that I can display them on my laptop computer screen. Following each *Instadance* video viewing, I ask the student a series of questions:

1. What sentence did you write in response to your prompt?
2. Where do you imagine your video taking place?
3. Can you explain some of the choices you made when transposing your movement onto your storyboard and then subsequently to video?

As articulated in part four, after the student is finished showing the video and reflecting on her/his choices, I turn my attention to the other students in the room, asking students to identify what they "saw" in the film, what stood out to them, what had meaning?

**Why is *Instadance* beneficial to students?**

*Instadance* allows students the space and the opportunity to be creative in ways that are unique to them. It requires students to look beyond their own frame of reference and see from the perspective of the audience. Filming the projects becomes an immediate transformation from the page and the mind and the body to another medium that allows students to immediately re-experience their ideas from the point of view of the audience. Furthermore, having reflection as a central component of the activity helps students assimilate and understand better the choices they are making, the choices they are interested in making, and the ones they might potentially make.

*Instadance* is important to students because it has the potential to impact their futures regardless of whether or not they want to pursue screendance. This activity is set up in stages that are palatable – stages in which students can ingest new information and then immediately use their new knowledge to create something substantial.

Furthermore, the activity taps into several educational objectives outlined in the cognitive processes portion of Bloom's Taxonomy which suggests that activities should include the following components: *Remember* - Retrieving relevant knowledge from long-term memory; *Understand* - Determining the meaning of instructional messages, including oral, written, and graphic communication; *Apply* - Carrying out or using a procedure in a given situation; *Analyze* - Breaking material into its constituent parts and detecting how the parts relate to one another and to an overall structure or purpose; *Evaluate* - Making judgments based on criteria and standards; *Create* - Putting elements together to form a novel, coherent whole or making an original product (Krathwohl 2002).

For example, in the discussion held in Part One students are asked, "Do you consider this film to have a storyline; is it narrative? What other options are there besides narrative storytelling?" The questions require students to "remember" what they know about narrative storytelling. In Part Six, when students create their storyboards, we can see multiple examples of Bloom's cognitive processes: "understanding" the information about camera shots so that it may be "applied" to storyboarding and "analyzing" and "evaluating" camera shots relative to what the audience will see, all in an effort to "create" a functionally useful storyboard. In the same way, each part of the *Instadance* activity addresses at least one, and often many, of Bloom's cognitive processes.

### **Why is *Instadance* beneficial to educators?**

*Instadance* provides educators with a clear picture of how students move from process to product; from idea, to writing, to movement, to art making. For this particular activity, students are evaluated based on their participation in the activity from start to finish versus being evaluated on the actual product they create. Furthermore, the use of familiar technology engages students, making them active rather than passive learners. This creates a student-centered learning environment which frees the teacher to give students more individual attention and better differentiate instruction to meet the diverse needs of students in mixed level classes. *Instadance* allows instructors to work with technologies that are socially relevant. It is cost effective as it relies on existing technologies and does not require the purchase of additional equipment.

### **Conclusion**

*Instadance* is a goal oriented experience that is meant to help students make connections between screendance concepts and movement composition. The project utilizes 'dance specific' approaches to help students learn about creating a storyline for films, as well as, utilizing 'film specific' approaches to help students learn about editing dance. *Instadance* is divided into eight parts and can last anywhere from one hour to several days depending on the amount of time available. The *Instadance* activity is comprised of the following parts: Part One: Show an example of a screendance work; Part Two: Assign a short writing prompt; Part Three: Create a movement phrase; Part Four: Movement Phrase - Show, reflect, feedback; Part Five: Discuss camera shots; Part Six: Create a storyboard; Part Seven: Film with Instagram; Part Eight: Final - Show, reflect, feedback.

The *Instadance* project utilizes readily available technologies that are familiar to students in combination with Instagram, a social media application that provides an immediate outlet for students to create and share their work. Even if all students do not have smartphones with the Instagram application, students in need can be paired with students who are willing to share their devices for the purpose of the exercise. Upon completion of this activity, students will have gained entry into the vast possibilities afforded in making screendance work – an entry that was non-threatening, simple, and accessible. Additionally, by encouraging students to use social media as a platform to share their work, the genre of screendance will grow and gain exposure on a global level.

I look forward to presenting *Instadance* in my classroom as students are extremely receptive of the activity and are usually quite active in discussions. I often find myself listening more than lecturing. Furthermore, students appreciate that I engage with them on their level by incorporating technologies like Instagram into the classroom. Lastly, it is satisfying to watch



students make connections from one part of the activity to the next. It is evident in their body language how proud and excited students are of their finished products.

For students who are interested in learning more about screendance I recommend, *Making Video Dance*, by Katrina McPherson.

### **Bibliography**

Krathwohl, D. R. (2002). A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *Theory Into Practice*, 41(4), 212-218. doi:10.1207/s15430421tip4104\_2

Lerman, L. (2016). Lecture presented at Special Topics Course: Animating Research; Arizona State University in Arizona, Tempe.

### **Thanks**

Special thanks to Arizona State University, Mary Fitzgerald, Jessica Rajko, Karen Schupp, and my mother Elaine Ranieri without whom this research would not have been possible.



## **El concepto de originalidad en la videodanza: una cuestión de pasos e imagen**

The originality issue in screendance: a question of steps and image

**Francisca Ramón Fernández**

Universitat Politècnica de València, [frarafer@urb.upv.es](mailto:frarafer@urb.upv.es)

---

### **Abstract**

*In this article we study the concept of originality in screendance, and the differences and similarities with plagiarism. Both the legislation on intellectual property and the case-law on the definition of originality are applicable. We address some real cases of plagiarism in screendance where originality has been questioned, in order to obtain a series of guidelines that improve the differentiation in the legal area.*

**Keywords:** *Originality, intellectual property, copyright, plagiarism, videodance*

---

### **Resumen**

*En el presente trabajo vamos a realizar un estudio sobre el concepto de originalidad en la videodanza y su diferencia con el plagio y la similitud. Se aplicará la legislación de propiedad intelectual, así como la postura de la jurisprudencia sobre la definición de originalidad. Se tratarán algunos casos reales de plagio en videodanza en los que se ha puesto en duda la originalidad, para poder obtener una serie de pautas que mejoren la diferenciación en el ámbito jurídico.*

**Palabras clave:** *originalidad, propiedad intelectual, derechos de autor, plagio, videodanza*

### **Introducción**

Partiendo de que la protección de la obra en el ámbito jurídico, incluyendo la videodanza, se produce desde el mero hecho de la creación y con el requisito de la originalidad, vamos a analizar dicho concepto con la finalidad de deslindarlo de otros conceptos como el plagio, la similitud o la parodia e incluso el “homenaje”. Del mismo modo, se analizará la creación de obra derivada en la que se incorporen fragmentos que no son del autor-creador, y la relación entre originalidad, así como la excepción del derecho de cita, tal y como establece el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia (BOE núm. 97, de 22 de abril de 1996), modificado por Ley 23/2006, de 7 de julio (BOE núm. 162, de 8 de julio de 2006) y por Ley 21/2014, de 4 de noviembre, por la que se modifica el texto refundido (BOE núm. 268, de 5 de noviembre de 2014) (en adelante TRLPI). Tras ello, nos detendremos en algunos casos objeto de estudio donde ha sido discutido el concepto de originalidad. Por último, estas reflexiones nos permitirán establecer unas pautas para entender mejor el concepto de originalidad.

## 1. Originalidad, plagio y similitud en la videodanza. Doctrina y jurisprudencia

El TRLPI protege la creación original y la propiedad intelectual sobre la misma pertenece a su autor por el solo hecho de su creación (art. 1 y 10). Dentro del concepto de creación se integra la obra artística, incluyéndose las coreografías y cualquier otra obra audiovisual, así como también, según el art. 11, la obra derivada, como son los arreglos musicales o cualquier transformación de una obra artística (sobre ello, se puede consultar: Castellote, 2004; Galacho, 2014).

La normativa no nos indica qué es o qué se considera como obra original, como tampoco define lo que es plagio, o similitud, o cualquier término que pueda comprometer a la creación de un autor, en el sentido de fraude. Es por ello que la inclusión en una obra de fragmentos de obras ajenas no se permite (ya sean escritas, sonoras o audiovisuales, por lo que a este trabajo interesa), salvo que se utilice el denominado derecho de cita del art. 32, y siempre que se indique la fuente y el nombre del autor de la obra que se utiliza.

El concepto de plagio lo encontramos referido en distintas sentencias. Hemos elegido la Sentencia de la Audiencia Provincial de Barcelona, Sección 15ª., de 17 de febrero de 2016 siendo ponente José María Ribelles Arellano (Id. Cendoj: 08019370152016100034), porque estimó el recurso y declaró la existencia de plagio en los artículos de los demandados, y la infracción del derecho de reproducción, considerando que los párrafos coincidentes no están amparados en el derecho de cita del art. 32, ya que ni se menciona al autor de la obra divulgada, ni con paréntesis o con remisión a citas, aspecto importante para la no consideración como obra original. Esta sentencia mencionada se remite a la conocida Sentencia del Tribunal Supremo, Sala de lo civil, de 18 de diciembre de 2008, siendo ponente Xavier O'Callaghan Muñoz (Id. Cendoj: 2807911001200810184), y que nos proporciona una doctrina más que interesante sobre el concepto de plagio y que es reiterada en numerosas sentencias posteriores que tratan sobre el tema, y que es preciso mencionar para diferenciar originalidad, plagio y similitud. Así, la referida sentencia de 2016 expresa que:

«el concepto de plagio incide en la infracción del derecho exclusivo de reproducción (en el sentido del art. 18 TRLPI) de una obra original de creación anterior, mediante una copia sustancial, que puede incluir ligeras alteraciones o variaciones, irrelevantes para reconocer que la obra posterior es original o bien diferente de la anterior.

(...) que el sentido general del plagio se centra en la "*copia sustancial*", como "*actividad material mecanizada y poco intelectual y menos creativa, carente de toda originalidad*" (sentencias de 28 de enero de 1999, 17 de octubre de 1997 y 23 de marzo de 1999), aunque, sin embargo, pueda aportar "*cierta manifestación de ingenio*", decía la STS de 26 de noviembre de 2003.

Por ello, no hay plagio -prosigue la STS primeramente citada- cuando puede apreciarse que se trata de "*dos obras distintas y diferenciables, aunque tengan puntos comunes de exposición*" (sentencia de 20 de febrero de 1992) o aunque tengan "*múltiples e innegables coincidencias*" (sentencia de 7 de junio de 1995) que se refieran, no a coincidencias estructurales básicas y fundamentales, sino "*accesorias, añadidas, superpuestas o modificaciones no trascendentales*" (sentencia de 28 de enero de 1995 y 23 de marzo de 1999).

Por tanto, el plagio, razonaba la STS de 26 de noviembre de 2003, no sólo comprende la copia idéntica sino también la "*encubierta*", en la que "*despojada de los ardides y ropajes que la disfrazan*" se descubre su "*total similitud con la obra original*", produciendo un estado de apropiación y aprovechamiento de la labor creativa y esfuerzo ideario o intelectual ajeno. El concepto jurisprudencial de plagio se concreta, como se deduce de lo expuesto, en la copia sustancial de una obra original preexistente. No hay plagio, por ello, si se trata de dos obras distintas y diferenciables, aunque presenten

ciertos puntos comunes de exposición, referidos a elementos no esenciales, en el sentido de accesorios, circunstanciales y no trascendentales en confrontación con la plasmación expresiva de la obra preexistente».

Para que exista, por tanto, plagio debe existir una obra preexistente, adoptando la conducta plagiaría distintas tipologías: copia literal; parafraseo, plagio de estructura, usurpación total o parcial del texto ajeno, plagio de fuentes secundarias y otras muchas modalidades (se pueden consultar en Báez, 2015, p. 113 y Ramón, 2013, pp. 246-247).

Vamos, pues, a ver, a continuación distintos casos en los que se ha discutido la existencia o no de originalidad, el caso de plagio y cómo se ha resuelto ante los tribunales de Justicia. Es preciso indicar que no son muchas las sentencias específicas que tratan la originalidad en la videodanza y que ha sido a través de un ejercicio de similitud que hemos podido recoger unos ejemplos que pueden ilustrar para este trabajo la diferente concepción de la originalidad y la existencia o no de plagio.

## 2. El caso de la coreografía del Tejido Invisible

Este caso que vamos a explicar se basaba en una demanda interpuesta contra un autor y la Editorial Alas para que cesara en la presunta actividad ilícita de haber escrito, publicado y vendido el libro *Bagua Zhang, El Poder del Círculo Mágico* (ver figura 1), que trataba de un estilo oriental entendido como coreografía o arte marcial que consistía en una sucesión de movimientos corporales de brazos y piernas, que siguiendo un orden y ritmo representaban un ejercicio de autodefensa, iguales al estilo del libro *El Tejido Invisible* y en el soporte audiovisual denominado Pa Kua Chuan escrito por la parte demandante, también relativo a los movimientos corporales rítmicos y de autodefensa.

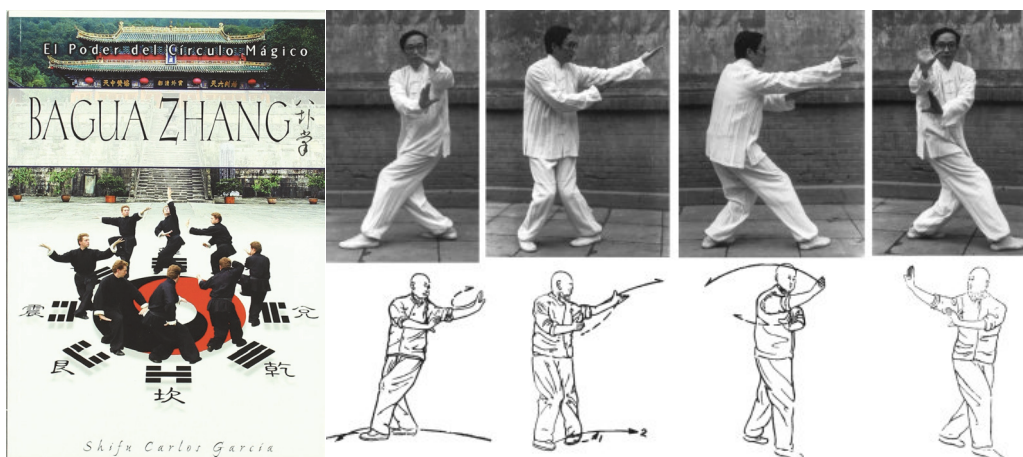


Fig. 1. A la izquierda, portada de Baguazhang : el poder del círculo mágico (García García 2005) y a la derecha, detalle de los movimientos corporales Pa Kua Chuan (Miller s.f.)

Se daba la circunstancia de que el demandado había sido alumno del demandante, y que éste consideraba que había incurrido en plagio por haber copiado ejercicios y fotografías de la obra *El Tejido Invisible*, sin el consentimiento del profesor.

Se aportaron fotografías de los dos libros que reflejaban las posiciones corporales similares adoptadas por los modelos.

La parte demandada alegaba que había aprendido no sólo del demandante, sino también de otros profesores, y que las técnicas y estilos que reflejaba provenían del antiguo arte marcial chino

Pakua Chang que se se transmitió de generación en generación hasta la actualidad. De ahí que consideraba que no había cometido plagio y como prueba se aportaba un tercer libro, anterior a los dos en litigio, en el que aparecían las posturas corporales objeto del procedimiento.

La parte demandante no estando de acuerdo con la desestimación de la demanda, interpuso recurso de apelación.

La Sentencia de la Audiencia Provincial de Palma de Mallorca, Sección 5ª., de 8 de junio de 2008, siendo ponente Miguel Cabrer Barbosa (Id. Cendoj:07040370052008100107) desestimó el recurso. La doctrina respecto a la consideración o no de plagio que se extrae del pronunciamiento jurisprudencial es la siguiente:

«(...) Tanto de lo que se manifiesta en el soporte audiovisual del acto del juicio como de lo que se expresa en los documentos (...) se desprende que el Sr. E. escribió en su día el libro que considera plagiado basándose en aquello que había aprendido de sus maestros, los cuales a su vez habían adquirido tales conocimientos de sus profesores, llegándose con ello a los más antiguos maestros de la conocida filosofía y cultura oriental en lo que ha venido comúnmente denominándose “artes marciales”. Pues bien, el Sr. E habría aplicado los conocimientos adquiridos dándoles un toque personal que les habría impregnado de la suficiente originalidad como para ser objeto de protección jurídica. En defensa de esta tesis cita la St. del T.S. 1ª de 7-VI-1995 según la cual la obra que el actor pretendía proteger de plagio había devenido original por las estructura y presentación de los conocimientos que plasmaba en unos cuadernos, siendo que -dice la meritada sentencia -América se descubrió en 1492 y eso no hay manera de cambiarlo- lo que debemos estudiar es la estructura y la presentación de los conocimientos. Citando también la sentencia de 4 de Abril de 2000 de la Sección 12ª de Audiencia Provincial de Madrid según la cual ha de reconocerse la originalidad en la circunstancia de la plasmación singular de las ideas (aunque los conceptos recogidos puedan ser usuales y conocidos desde hace tiempo por hallarse incluidos en manuales y tratados sobre la disciplina de antigua publicación). (...)

Las alegaciones tercera cuarta inciden en la originalidad de lo que se expresa por el demandante en su libro El Tejido Invisible y en el soporte audiovisual Pa Kua Chuang, en el bien entendido de que esto no supone que el Sr. E. quiera atribuirse la paternidad de las artes marciales orientales sino que, con su aportación de conocimientos plasmó en aquellos una aportación personal cargada de originalidad. (...) es difícil llegar a una conclusión acorde con lo sostenido por el demandante sobre lo que constituye su aportación original en la materia concerniente a las artes de constante referencia, maxime teniendo en cuenta, por ejemplo, que gran parte de los movimientos corporales que él describe son descritos también en publicaciones anteriores de otros autores, y que muchas de las terapias o proyecciones en el campo de la medicina de los conocimientos incluidos en su libro y demás son descritos y están también en publicaciones de otros autores, etc .

De todos modos ello no impide adentrarse en lo que constituye las alegaciones quinta y sexta del recurso de apelación consistentes en que hubo plagio por parte del Sr. Guillermo de la obra del actor hoy recurrente porque la copió al confeccionar su libro El Poder del Círculo Mágico. Tras el visionado del video supuestamente plagiado así como los fotogramas obrantes en el libro-ver documentales aportadas, se desprende que se ha

efectuado un cambio del orden en que vienen reflejados el los soportes documentales (libro y video) para crear una falsa imagen de identidad. Existe similitud, pero también manipulación efectuada por la parte actora para dar la sensación de seguimiento de la misma sistemática, estructura, desarrollo, etc del libro del demandado con el libro del demandante.

En definitiva, el Poder del Círculo Mágico plasma aspectos de filosofía y religión taoista así como de la medicina milenaria de China, y el libro *El Tejido invisible* hace referencia también a ello, pero esto es normal tratándose de conceptos del común tradicional chino en estas materias, pero lo importante es que la sistemática seguida en ambos libros es diferente-en relación por ejemplo al análisis conceptual del Tao, del Wu Chi y de Lao Tse); por otra parte hablar de las concepciones del Yn y del Yang como opuestas aunque complementarias no supone una copia ya que de lo actuado se ha extraído la conclusión de que ello forma parte del conocimiento publico de la filosofía china; y lo mismo cabe decir del antes mencionado Wu Chi puesto que se encuadra dentro de lo que es la medicina tradicional china; máxime teniendo en cuenta que este se muestra en gráficos distintos en ambos libros; y, en cuanto al aspecto físico del contenido de video y libros resulta que muchos de los movimientos que contienen son iguales, otros parecidos y otros distintos (...).».

Principalmente el recurso decae por faltar una pericial definitoria, pero, sin embargo, el Tribunal sí que se pronuncia sobre la diferenciación entre plagio y conocimiento público de determinados movimientos corporales, que han sido reproducidos en numerosas obras, lo que no considera como plagio, y resaltar la importancia de la elaboración del estudio en el que sí que existe originalidad.

### 3. El caso De Keersmaeker. Los tributos y homenajes. Análisis jurídico

Este complejo caso se refiere al supuesto plagio de la cantante Beyoncé (figura 2) en el videoclip *Countdown* de la coreografía de Anne Teresa De Keersmaeker para la obra *Rosas danst Rosas* (figura 2) y *Achterland*, así como al plagio del vestuario, decoración y diseño de producción de Thierry de Mey. La repercusión en los medios de comunicación fue bastante extensa (ABC, 2011; El País, 2011; Infobae, 2011; La Vanguardia, 2011, entre otros). Las alusiones a la “inspiración” como eufemismo de plagio eran constantes, por lo que si se observan los dos audiovisuales queda bastante claro que se reproduce un trabajo ajeno. En el caso de las escenas de baile influye notablemente la coreografía realizada, los pasos, y no se puede considerar como trabajos completamente diferentes. Tal y como manifestó a los medios de comunicación De Keersmaeker, en las referencias anteriormente citadas, «se trata de un robo (...) cogieron pedazos de “Achterland and Rosas dants Rosas” (..) Está un poco feo, debo decir... Lo que está feo sobre todo es que ni siquiera se han preocupado por esconderlo (...).».



Fig. 2. Fotogramas del video de Beyoncé Countdown (izquierda) y del video de Anne Teresa De Keersmaeker (derecha). (Danza Ballet 2011)

Otro de los argumentos esgrimidos por parte de la presunta plagiaria, es que era una evolución del trabajo de Anne Teresa De Keersmaeker, o que se trataba de un “tributo” u homenaje a figuras como Brigitte Bardot, Andy Warhol, Twiggy, o Audrey Hepburn. Desde el punto de vista de la legislación, que estamos aplicando, hay que ser objetivo y que no se puede considerar como obra original lo que reproduce una obra ya preexistente. En el caso de que fuera un homenaje o tributo, se debería haber indicado de tal forma, y no hacerla pasar como obra original, con los derechos de autor respectivos.



Fig. 3. Captura de pantalla del video comparativo en pantalla dividida de Beyoncé Countdown vs Anne Teresa De Keersmaeker. Recuperado el 18 de julio, de 2016 <https://www.youtube.com/watch?v=PDT0m514TMw>

En la Fig. 3 de la pantalla dividida se puede apreciar que los decorados, estudios, vestuario, y movimientos son de gran parecido con la coreografía de De Keersmaeker.

#### **4. El caso Manrique y las danzas demoníacas. La representación en otros soportes**

El caso Manrique fue resuelto por la Sentencia de la Audiencia Provincial de Las Palmas de Gran Canaria, Sección 4ª, de 23 de febrero de 2012, siendo ponente María Elena Corral Losada (Id. Cendoj: 35016370042012100179). En este supuesto se dilucidaba la violación de una marca en la que se representaba el diablo de Timanfaya. Pero a lo que este trabajo interesa es la doctrina que emana del tribunal en cuanto a la representación de la danza. En este sentido, la representación de una danza demoníaca no resulta susceptible de ser apropiada por una creación artística. Así se pronunció el tribunal:

«El tridente o tenedor aparece vinculado a los diablos y demonios en representaciones escultóricas y pictóricas desde al menos la edad media –si bien habitualmente de 3 puntas-, utilizado como símbolo de tortura y de poder, y en los relatos de la inquisición se representaban danzas demoníacas, entre diablos y brujas, dando brincos en los bosques. Igualmente es muy anterior al nacimiento de César Manrique la representación del diablo con una larga cola acabada en forma punta- que ya aparece en la Divina Comedia de Dante y en bestiarios y códices medievales-.

La idea del demonio saltando y brincando, tridente en riste, pues, forma parte del acervo cultural de la tradición cristiana y no es susceptible de apoderamiento a través de la creación artística de naturaleza plástica por sí misma, ni siquiera en la representación del “salto de la rana”, cuando ya desde el Apocalipsis se identificaban los demonios con la forma y actitudes de las ranas».



## 5. El caso de las sevillanas y los pasos ecuestres. El denominado acervo común

En este caso se planteaba la aplicación del requisito de la originalidad que establece el art. 10.1 TRLPI para la protección de la creación artística y se relacionaba con la protección del patrimonio común que integra el acervo cultural conocido por todos, aportando la jurisprudencia que no es susceptible de protección lo que se puede considerar patrimonio común de todos, que integra el acervo cultural, y que dentro de este concepto se incluirían las sevillanas (que traemos a colación en el presente trabajo por la consideración de baile) y los métodos ecuestres, o pasos del caballo, por considerar la parte recurrente que los métodos no se protegen por la propiedad intelectual como obra original. Por todo ello, no se consideran como apropiables por nadie, por lo que combinados sevillanas y pasos ecuestres no pueden suponer la atribución de un derecho de exclusiva

En este supuesto el Tribunal Supremo, en Sentencia, Sala de lo civil, de 21 de enero de 2014, siendo ponente: Francisco Marín Castán (Id. Cendoj: 28079110012014200440) consideró que se pretendía por la parte recurrente una nueva valoración de la actividad probatoria y desestimó el recurso de casación interpuesto. Por lo que nos interesa de la doctrina que emana del Tribunal son las siguientes consideraciones:

«(...) hubiera sido deseable una pericial que acreditase si los pasos del caballo o de la bailarina reproducían la obra registrada, sin embargo, elude que la sentencia recurrida alcanza la conclusión de que se produce una vulneración de la propiedad intelectual tras la valoración de la prueba documental (grabaciones de los espectáculos aportadas) así como de la prueba testifical, de la que concluye la originalidad de la creación artística cuya protección se solicita, originalidad que consistiría en el hecho de unir el baile tradicional de las sevillanas con el espectáculo ecuestre de tal modo que el caballo parecería bailar las sevillanas con la mujer, siendo esta la impresión de la mayoría de los espectadores que hubiesen contemplado los espectáculos descritos».

### Conclusiones

En el presente trabajo hemos visto distintos casos reales en los que se discute la existencia o no de originalidad para ser la obra protegida, en relación, más o menos directa, con la videodanza, o por lo menos, aplicable. La postura de la jurisprudencia versa en ocasiones sobre el concepto de plagio y de conocimiento público, diferenciándolos, para en el segundo caso no considerar apropiación de la propiedad intelectual ajena. Sin embargo, siempre queda en duda si la originalidad de una obra, cuyo concepto de originalidad no nos lo proporciona la ley aplicable, sino la doctrina jurisprudencial, se mantiene en algunos supuestos. Igualmente, respecto del plagio consideramos que sería necesaria una definición y que se positivice, ya que la legislación tampoco nos proporciona un concepto del mismo. Las diferentes modalidades de plagio, tanto directo, como encubierto, así como los parafraseos, u otras formas inescrutablemente no admitidas por afectar a la creación, hace que el deslinde entre lo original y lo plagiado quede en ocasiones en tela de juicio, nunca mejor dicho. Como afirma Scheneider, citado por Nettel, 2013, p. 135), «Hay dos maneras de decir que el plagio no es un problema: no verlo por ninguna parte; afirmar que está por todos lados».

Respecto a la videodanza nos encontramos con una disciplina, todavía inexplorada en su totalidad, respecto a numerosos supuestos relacionados con la originalidad, ya que aquí es una cuestión de pasos (coreografía), imagen (Cfr. Ramón, 2015 a, p. 363 y sigs.; b, p. 29 y sigs.; y c, 241 y sigs.) , e incluso vestuario, en el que no hemos podido encontrar ningún caso resuelto por

la jurisprudencia referente específicamente a ella, y hemos tenido que ir aplicando de forma analógica los otros supuestos que hemos analizado, para extraer algunas consideraciones.

## Bibliografía

- ABC (2011). Beyoncé, acusada de plagiar a Anne Teresa De Keersmaeker en su último videoclip. Recuperado el 13 de julio de 2016, de <http://www.abc.es/20111010/cultura-musica/abci-beyonce-plagio-201110101833.html>
- Báez Jiménez, D. C. (2015). El plagio: especial referencia a la obra cinematográfica. *Revista la propiedad inmaterial*, 19, 113-166. Recuperado el 13 de julio de 2016, de <http://revistas.uexternado.edu.co/index.php/propin/article/view/4162/4609>
- Castellote, R. (2004). Algunas cuestiones sobre los arreglos musicales. *Blog*. Recuperado el 13 de julio de 2016, de <https://ruthcastellote.wordpress.com/2014/09/03/algunas-cuestiones-sobre-los-arreglos-musicales/>
- Danza Ballet (2011). *Beyoncé vs. Anne Teresa De Keersmaeker*. En línea: <http://www.danzaballet.com/beyonce-vs-anne-teresa-de-keersmaeker/>
- El País (2011). Beyoncé admite haber plagiado a una coreógrafa belga. La cantante había sido acusada de copiar los pasos de baile de su último vídeo. Recuperado el 13 de julio de 2016, de [http://elpais.com/elpais/2011/10/14/actualidad/1318574930\\_850215.html](http://elpais.com/elpais/2011/10/14/actualidad/1318574930_850215.html)
- Galacho Abolafio, A. F. (2014). *La obra derivada musical. Entre el plagio y los derechos de autor*. Cizur Menor. Navarra: Aranzadi.
- García García, C. (2005). *Baguazhang : el poder del círculo mágico*. España: Editorial Alas.
- Infobae (2011). Acusan a Beyoncé de plagiar coreografías. Recuperado el 13 de julio de 2016, de <http://www.infobae.com/2011/10/11/1035464-acusan-beyonce-plagiar-coreografias/>
- La Vanguardia (2011). Una coreógrafa belga denuncia a Beyoncé por plagiar sus pasos de baile. Recuperado el 13 de julio de 2016, de <http://www.lavanguardia.com/gente/20111011/54229819313/una-coreografa-belga-denuncia-a-beyonce-por-plagiar-sus-pasos-de-baile.html>
- Miller, D. (sin fecha). A Detailed Study Of Ba Gua Zhang's Single Palm Change. *Pa Kua Chang Journal*. En línea: <http://pakuachangjournal.com/singlePalmChange.php?page=5>
- Nettel Díaz, A. L. (2013). Derecho de autor y plagio. *Alegatos*, 83, 135-152. Recuperado el 13 de julio de 2016, de <http://www.corteidh.or.cr/tablas/r32329.pdf>
- Ramón Fernández, F. (2013). La redefinición de las excepciones en materia de propiedad intelectual. Derecho de cita, plagio e internet. *Libertad de expresión e información en internet. Amenazas y protección de los derechos personales*. Lorenzo Cotino Hueso y Loreto Corredoira Alfonso (coord.). Madrid: Centro de Estudios Políticos y Constitucionales, 233-258.
- Ramón Fernández, F. (2015 a). La obra cinematográfica y audiovisual: fronteras reales e imaginarias en el ámbito jurídico. *Fronteras reales, fronteras imaginadas*. Alicante: Sonidos en la retina. Letra de palo, 363-377.

Ramón Fernández, F. (2015 b). Propiedad intelectual, obra coreográfica y videodanza. *Ponencias II Encuentro Internacional de Film de Danza 2015*. Jesús Pobre. Alicante: L'Eixam Edicions, S.L., 29-43. Recuperado el 13 de julio de 2016, de <http://centrocoreograficdenia.tumblr.com/post/129092060883/congr%C3%A9s-programa-de-confer%C3%A8ncies-del-ii-encontre>

Ramón Fernández, F. (2015 c). Imagen, consumo, internet y reutilización: de lo permitido y lo prohibido. *Metáforas de la multitud. III Congreso Internacional Estética y Política. Libro de Actas*. Valencia: Editorial Universitat Politècnica de València, 241-251. Recuperado el 13 de julio de 2016, de <https://riunet.upv.es/handle/10251/57315>

Schneider, M. (1985). *Voleurs de mots*. París: Gallimard.

### Referencias legislativas

Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia (BOE núm. 97, de 22 de abril de 1996)

Ley 23/2006, de 7 de julio, por la que se modifica el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, aprobado por el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril (BOE núm. 162, de 8 de julio de 2006).

Ley 21/2014, de 4 de noviembre, por la que se modifica el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, aprobado por Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, y la Ley 1/2000, de 7 de enero, de Enjuiciamiento civil (BOE núm. 268, de 5 de noviembre de 2014).

### Jurisprudencia

Sentencia del Tribunal Supremo, Sala de lo civil, de 18 de diciembre de 2008. Ponente Xavier O'Callaghan Muñoz (Id. Cendoj: 2807911001200810184). Disponible en: <http://www.poderjudicial.es/search/doAction?action=contentpdf&databasematch=TS&reference=4273061&links=plagio&optimize=20090205&publicinterface=true> (Consultado el 12 de julio de 2016).

Sentencia de la Audiencia Provincial de Palma de Mallorca, Sección 5ª., de 8 de junio de 2008. Ponente Miguel Cabrer Barbosa (Id. Cendoj:07040370052008100107). Disponible en: <http://www.poderjudicial.es/search/doAction?action=contentpdf&databasematch=AN&reference=3327562&links=&optimize=20081030&publicinterface=true> (Consultado el 12 de julio de 2016).

Sentencia de la Audiencia Provincial de Las Palmas de Gran Canaria, Sección 4ª., de 23 de febrero de 2012. Ponente María Elena Corral Losada (Id. Cendoj: 35016370042012100179). Disponible en: <http://www.poderjudicial.es/search/doAction?action=contentpdf&databasematch=AN&reference=6490257&links=&optimize=20120910&publicinterface=true> (Consultado el 12 de julio de 2016).

Sentencia del Tribunal Supremo, Sala de lo civil, de 21 de enero de 2014. Ponente: Francisco Marín Castán (Id. Cendoj: 28079110012014200440). Disponible en: <http://www.poderjudicial.es/search/doAction?action=contentpdf&databasematch=TS&reference=6969684&links=&optimize=20140224&publicinterface=true> (Consultado el 12 de julio de 2016).

Sentencia de la Audiencia Provincial de Barcelona, Sección 15ª., de 17 de febrero de 2016. Ponente José María Ribelles Arellano (Id. Cendoj: 08019370152016100034). Disponible en: <http://www.poderjudicial.es/search/doAction?action=contentpdf&databasematch=AN&reference=7644864&links=&optimize=20160420&publicinterface=true> (Consultado el 12 de julio de 2016).

### **Agradecimientos**

Trabajo realizado en el marco del Proyecto I+D Excelencia del Ministerio de Economía y Competitividad (DER2015-65810-P), 2016-2018, Convocatoria 2015 -Proyectos I+D- Programa Estatal de Fomento de la Investigación Científica y Técnica de Excelencia. Subprograma Estatal de Generación de Conocimiento, siendo el Investigador Principal el Dr. D. Lorenzo Cotino Hueso, Catedrático acreditado de Derecho constitucional, Universitat de València-Estudi General, del Proyecto MINECO (DER2013-4256R), siendo los Investigadores Principales la Dra. D<sup>a</sup>. Luz María Martínez Velencoso, Profesora Titular de Derecho civil, Acreditada a Catedrática, Universitat de València-Estudi General, y el Dr. D. Javier Plaza Penadés, Catedrático de Derecho civil, Universitat de València-Estudi General, y Proyecto “Derecho civil valenciano y europeo” del Programa Prometeo para Grupos de Investigación de Excelencia de la Conselleria de Educación, Cultura y Deporte, GVPROMETEOII2015-014 y del Microcluster “Estudios de Derecho y empresa sobre TICs (Law and business studies on ICT)”, dentro del VLC/Campus, Campus de Excelencia Internacional (International Campus of Excellence), coordinado por el Dr. D. Javier Plaza Penadés, Catedrático de Derecho civil, Universitat de València-Estudi General.

PROCEEDINGS  
*ENCONTRE INTERNACIONAL DE DANSA AUDIOVISUAL*  
INTERNATIONAL SCREENDANCE MEETING  
Valencia 2016

The International Screendance Meeting, Valencia 2016, is intended as a forum for exchanging academic ideas and analyses of the creative processes around screendance, videodance or choreocinema. The proceedings cover different topics focusing on the pas-de-deux dance of the camera with the body, the definition and use of the filmic space, and the transdisciplinary studies that include pedagogical and legal aspects of screendance.

El Encuentro Internacional de Danza Audiovisual, Valencia 2016, se define como un foro de intercambio de ideas académicas y de análisis de los procesos creativos en torno a la danza audiovisual, videodanza o coreocine. Las actas reúnen artículos que se centran en el pas-de-deux entre la cámara y el cuerpo danzante, la definición y el uso del espacio de la danza audiovisual, y los estudios transdisciplinarios que incluyen aspectos pedagógicos y legales de la danza audiovisual.

