

I EDICIÓ DE CURTMETRATGES DE CINEDANSA 2025

PROJECCIONS IV SEMINARI DE FILM DE DANSA TALLER D'IMPROVISACIÓ FÍLMICA DEL COS EN MOVIMENT

RIURAU
DANSA
FILM
FESTIVAL

PROYECCIONES IV SEMINARIO DE FILM DE DANZA TALLER DE IMPROVISACIÓN FÍLMICA DEL CUERPO EN MOVIMIENTO

I EDICIÓN DE CORTOMETRAJES DE CINEDANZA 2025





I EDICIÓ DE CORTOMETRAJES DE CINEDANZA 2025
RIURAUDANSA FILM FESTIVAL
I EDICIÓ DE CURTMETRATGES DE CINEDANSA 2025

Rafel Arnal Rodrigo © 2025
Joan Bernat Pineda Pérez © 2025
José María Hortelano © 2025
Isabel Bilbao © 2025
Eva Fernández Palop © 2025
Rubén Díaz de Greñu Marco © 2025
Víctor Guerra Iglesias © 2025

Edición/Edició: Rafel Arnal Rodrigo y/i Joan Bernat Pineda Pérez

Editorial: L'Eixam S.L.

Fotografía/Fotografia portada: José María Hortelano y Moon Laudisio -Bailarina/ballarina-

Organizado/Organitzat: Escola de Cinema RiuRau, RRDF y/i Dansa Film Lab

Patrocinado/Patrocinat: Ajuntament de Xàbia y/i Ajuntament Ràfol D'Almúnia

Con la colaboración/amb la col.laboració: Centre Coreogràfic de Dénia, Filmfreeway, Kinemaland, Dance Film Association, International Dance Council UNESCO, Fundació Baleària, Grupo Avantcem, La Marina Plaza, Xàbia aldia, Artístics, Joventut Dénia, Ajuntament de Dénia, TAI Escuela Universitaria de Artes y/i Universidad de Zaragoza.

Agradecimientos/Agraïments: Christine Willems, Jocelyne Pardo, Marta Catalá, José María Hortelano y/i Anna Perles

ISBN: 978-84-15180-76-0

Dipòsit/Depósito Legal: V-4598-2025

ÍNDICE / ÍNDEX

INTRODUCCIÓN / INTRODUCCIÓ	Pag. 6
SECCIÓN OFICIAL / SECCIÓ OFICIAL Casa de la Culura de Xàbia	Pag. 8
SECCIÓN OFICIAL / SECCIÓ OFICIAL Auditorio/Auditori Ràfol D'Almúnia	Pag. 18
IV SEMINARIO DE FILM DE DANZA / CINEDANZA IV SEMINARI DE FILM DE DANSA / CINEDANSA	Pag. 30
Suite (2003): aproximación a un proceso de elaboración de cinedanza con cámara en mano	Pag. 31
Suite (2003): aproximació a un procés d'elaboració de cinedansa amb càmera en mà Rubén Díaz de Greñu Marco	Pag. 40
El sonido en rotación: música extradiegética y giro perceptivo en Maya 360°	Pag. 49
El so en rotació: música extradiegètica i gir perceptiu en Maya 360° Rafel Arnal Rodrigo	Pag. 52

Cinedanza. Montaje paralelo y multiverso	Pag. 56
Cinedansa. Muntatge paral·lel i multivers Joan Bernat Pineda Pérez	Pag. 58
Cinedansa: ballar amb la dansa. La partitura	Pag. 60
Cinedansa: ballar amb la dansa. La partitura Eva Fernández Palop	Pag. 64
¡Siga a la cámara!	Pag. 69
¡Seguiu la càmera! Isabel Bilbao	Pag. 72
TALLER DE IMPROVISACIÓN FÍLMICA DEL CUERPO EN MOVIMIENTO TALLER D'IMPROVISACIÓ FÍLMICA DEL COS EN MOVIMENT	Pag. 75
Taller de improvisación fílmica del cuerpo en movimiento	Pag. 77
Taller d'improvisació fílmica del cos en moviment Alicia Costa	Pag. 77
INFORMACIÓN SOBRE BECAS DE LA ESCOLA DE CINEMA RIURAU	Pag. 78
INFORMACIÓ SOBRE BEQUES DE L'ESCOLA DE CINEMA RIURAU	Pag. 79

INTRODUCCIÓN

Joan Bernat Pineda

La asociación Escola de Cinema RiuRau ha decidido interrumpir la etapa del festival dedicada a la ficción para dar impulso al cinedanza, especialidad a la que desde 2015 siempre ha dedicado cierta importancia dentro de sus actividades y secciones, hecho que ha permitido conseguir logros importantes desde el punto de vista de la producción, realización, investigación y docencia cinematográfica a nivel estatal e internacional.

La I Edición de Cortometrajes de Cinedanza asume retos importantes en nuestra comarca, en su caso y dada su marcada idiosincrasia intercultural, la ausencia de la lengua hace que el Riurau Dansa Film Festival asuma un roll aglutinador entre el público local y el global, generando un puente de comunicación entre la gran diversidad de residentes que desde la costa hasta nuestros valles habitan los pueblos de la Marina Alta.

Una oportunidad que invita al hermanamiento, alfabetizando mediante la cultura y el arte la unión de una sociedad marcada por un sinfín de nacionalidades.

INTRODUCCIÓ

Joan Bernat Pineda

L'associació Escola de Cinema RiuRau ha decidit interrompre l'etapa del festival dedicada a la ficció per a donar impuls al cinedansa, especialitat a la qual des de 2015 sempre ha dedicat una certa importància dins de les seues activitats i seccions, fet que ha permés aconseguir assoliments importants des del punt de vista de la producció, realització, investigació i docència cinematogràfica a nivell estatal i internacional.

La I Edició de Curtmetratges de Cinedansa assumeix reptes importants a la nostra comarca, i donada la seua marcada idiosincràsia intercultural, la absència de la llengua fa que el Riurau Dansa Film Festival assumisca un roll aglutinador entre el públic local i el global, generant un pont de comunicació entre la gran diversitat de residents que des de la costa fins a les nostres valls habiten els pobles de la Marina Alta.

Una oportunitat que convida a l'agermanament, alfabetitzant mitjançant la cultura i l'art la unió d'una societat marcada per una infinitat de nacionalitats.

SECCIÓN OFICIAL / **SECCIÓ OFICIAL**

Casa de la Culura de Xàbia



Folkestone in Motion

Directora: *Michaela Cisarikova* Reino Unido / *Regne Unit* Duración / *Duració*: 9'35"



Werewolf Heart

Director: *Christian Weber*

Estados Unidos de América / *Estats Units d'Amèrica*

Duración / *Duració*: 3'59"



Wolf of Vengeance

Director: *Masakatsu Higuchi* *Japón / Japó* Duración / **Duració:** 3'40"



From River to Ocean

Director: *Maxime Mathieu Quiroga* *Francia / França* Duración / *Duració*: 5'00"



A Dying Tree

Director: *Vincent René-Lortie* *Canadá / Canadà* Duración / **Duració:** 15'00"



Shifting Tides

Director: *Albert Garrell* España / *Espanya* Duración / *Duració*: 8'10"



Inhale

Directores: *Lagha Ghavam, Mohsen Pouryousefian* *Irán / Iràn* Duración / **Duració:** 6'43"



Spirare

Director: *Lucas Guaglianone*

Argentina / Argentina

Duración / **Duració:** 3'13"



Upward

Director: 圣峰艾

China / *Xina*

Duración / *Duració*: 6'30"

SECCIÓ N OFICIAL / SECCIÓ OFICIAL

Auditorio/Auditori Ràfol D'Almúnia



Casi

Directora: *Jocelyn Laurent*

Francia / *França*

Duració / *Duració*: 3'48"



Dohri si Zindagi

Directora: *Chirayu santosh surve* India / *Índia* Duración / *Duració*: 2'38"



Beat Saber Miracle

Directores: *Pavel Avilov, Roman Korzhuk* *Ucrania / Ucraïna* Duración / **Duració:** 3'27"



Baleines

Director: *Sylvain Dufayard* *Bélgica / Bèlgica* Duración / **Duració**: 8'23"



Edge

Director: *Abel Moreno Pradas*

España / Espanya

Duración / *Duració*: 14'00"

Anna Perles, Yolanda Díaz, Isabel Bilbao, Beli de Piero, Rafel Arnal i Joan Bernat Pineda / Maya 360°



Maya 360°

Directoras/es: Anna Perles, Yolanda Díaz, Isabel Bilbao, Beli de Piero, Rafel Arnal, Joan Bernat Pineda

España / Espanya Duración / Duració: 2'00"



Once i was a tree

Director: *Ariel Monferolli* *Argentina / Argentina* Duración / *Duració*: 5'31"



Washerwomen

Directora: *Valeria Alvarado Mejía* Colombia / *Colòmbia* Duración / *Duració*: 3'30"



The Conspiracy of Silence

Directora: *Arianna Ilardi* *Italia / Itàlia* Duración / **Duració:** 3'40"



Way to the Truth

Directora: *Liudmila Komrakova* *Rusia / Rússia* Duración / **Duració:** 4'52"



Solitude (Between Steel and Silence)

Directora: *Marianna Slobodian* *Ucrania / Ucraïna* Duración / **Duració:** 2'01"

IV SEMINARIO DE FILM DE DANZA / **IV SEMINARI DE FILM DE DANSA**

Cinedanza / **Cinedansa**

Suite (2003): aproximación a un proceso de elaboración de cinedanza con cámara en mano

Rubén Díaz de Greñu Marco

Este artículo aborda el proceso creativo, técnico y conceptual del film de danza, *Suite (2003)*, dirigido por Rubén Díaz de Greñu Marco y Juan Bernardo Pineda. Se trata de una obra audiovisual centrada en la exploración del cuerpo danzante, el espacio y la mirada de la cámara como elemento coreográfico. La pieza asume la colaboración interdisciplinar entre un realizador-pintor y un coreógrafo-realizador, mediante el establecimiento de un diálogo entre la danza, el cine y las artes visuales. Antes de realizar *Suite (2003)*, en 2002 se llevó a cabo una prueba que derivó en una serie de acuerdos de rodaje entre ambos creadores. A diferencia de las producciones profesionales —donde las funciones están rígidamente delimitadas—, optamos por un enfoque colaborativo basado en 5 premisas consensuadas, que con algunos ajustes formaron parte de la construcción de la pieza final, *Suite (2003)*.

- Espacio neutro: Utilización de un espacio neutro —un estudio de danza— libre de elementos escénicos y lumínicos.
- Grabación cronológica: Grabación cronológica de la coreografía, sin ninguna planificación previa, ya fuese un *storyboard* u otro tipo de propuesta narrativa.
- Cámara doméstica: Uso de una cámara (Sony DCR-TR7000E PAL) con formato Digital 8 con configuraciones automáticas, seleccionando el modo *sports* por su compatibilidad con la captura del movimiento y alta velocidad de obturación.
- Revisión in situ: Visionado directo en la cámara (sin monitor externo) para corregir errores durante el rodaje y ofrecer la posibilidad de reconducir el rodaje y la experimentación.
- Selección artística: Las tomas se elegirán por su expresividad, no por los estándares técnicos como el enfoque o la luz.

1. Metodología técnica y operatividad de la cámara

El dispositivo de captación, es decir, la cámara empleada, presentaba ventajas tanto físicas como funcionales: ligereza, portabilidad y versatilidad en el manejo. Se amplió su capacidad de cobertura mediante el acoplamiento de una lente gran angular, incrementando la profundidad de campo y reduciendo la necesidad de ajustes de enfoque constantes.

Dado que la cámara no disponía de monitor, visible durante la toma y dispuesto en el cuerpo de cámara, el encuadre se realizó de manera “a ciegas”, exigiendo del operador una visualización espacial intuitiva del movimiento coreográfico. Esta limitación técnica se convirtió en una herramienta expresiva al obligar a sincronizar el desplazamiento corporal del operador con el del bailarín. Se estableció una coordinación entre movimientos de cámara —rotaciones y traslaciones— y la coreografía, obligándonos a llevar a cabo un estudio espacial riguroso y una planificación empírica de las trayectorias escénicas.

2. Estrategias de rodaje y fragmentación multiperspectiva

Durante el rodaje, se analizaron los recorridos espaciales del bailarín para trazar las rutas operativas de la cámara. A través de ensayos espaciales se detectaron puntos de sincronismo, y se establecieron planes ejecutivos con distintos valores de plano. Se fragmentó el cuerpo del bailarín en tres secciones —piernas, torso y cabeza-brazos— para garantizar la continuidad narrativa mediante el montaje. Además, se abordaron múltiples ángulos (lateral, frontal, trasero), así como valores de plano (medio, detalle, plano fijo), con el fin de enriquecer la variedad visual y compositiva del encuadre y su movimiento.

Pese a algunos intentos fallidos de seguimiento en tiempo real debido a la velocidad del movimiento coreográfico, se implementaron soluciones como tomas-recurso, entradas y salidas de cuadro, y desplazamientos circulares. Todo ello permitió montar la coreografía como un bucle sin principio ni fin, respetando la estructura espacial original de la pieza.

3. Proceso de edición y construcción del discurso audiovisual

El montaje se realizó a partir de una digitalización del material bruto. Se seleccionaron tomas según su valor expresivo y no necesariamente por su corrección técnica. En una primera etapa, se respetó la cronología de la coreografía. Posteriormente, se ensayaron cortes que mantuvieran la continuidad cinética de la evolución coreográfica, aun entre planos que no compartían elementos visuales, privilegiando la narración del paso de danza y la evolución coreográfica.

También incorporamos recursos como cámara lenta, cámara rápida y elipsis temporales para alterar el ritmo perceptivo de la pieza. La edición favoreció una lectura multiperspectiva de la coreografía (Pineda, 2006), permitiendo al espectador reconstruir la coreografía dancística a partir de sus fragmentos.

En cuanto al sonido, se optó por el silencio, en línea con postulados del cine experimental, particularmente propugnados por Maya Deren, donde el vacío sonoro potencia el poder expresivo de la imagen en movimiento (Tejeda, 2019).

4. Del experimento al lenguaje profesional: aprendizaje y entorno escénico

Tras el experimento de *Suite 1.0* (2002), abordamos la siguiente pieza con un enfoque más intencionado, proponiendo un diseño productivo más evolucionado. Uno de los primeros pasos fue seleccionar un nuevo espacio escénico: el Gran Teatre d'Azira, que ofrecía condiciones óptimas tanto físicas como lumínicas. A diferencia del entorno anterior, este nuevo espacio permitía un control completo de la iluminación, evitando interferencias cromáticas y garantizando la seguridad de bailarín y operador gracias a un suelo de tarima flotante. Además, se decidió invertir la fórmula visual de la obra anterior: ahora el bailarín vestía de claro compuesto sobre un fondo oscuro, facilitando su separación visual y centrando la atención del espectador.

El entorno escénico se acondicionó cuidadosamente: se eliminaron elementos que pudiesen distraer la atención del espectador, se manipulo la luz resultante con una cuadrícula de focos cenitales, y se estableció una diferencia de contraste de al menos cuatro *stops*¹ de luz entre figura y fondo. Este tratamiento lumínico, unido a un diseño escénico austero contribuyó a acentuar la expresividad del movimiento dancístico como eje narrativo central de la pieza.

5. La cámara como extensión corporal: Betacam SP y decisiones operativas

Con la profesionalización del proyecto, se optó por utilizar una cámara Sony Betacam SP BVW-200P, estándar televisivo de la época. Este dispositivo ofrecía múltiples ventajas técnicas: mayor calidad de imagen, control manual del enfoque y la luz, además de un sistema de grabación más estable. Sin embargo, su peso (más de 7 kg) implicaba una operatividad más exigente, reduciendo la espontaneidad del proceso de producción, obligando a proponer un diseño de rodaje más determinante en el que había que planificar las tomas con más precisión. De esta manera, aunque se perdía la espontaneidad en la toma, se ganaba concreción compositiva tanto espacial como temporal.

La óptica Fujinon incorporada en la cámara permitía trabajar con dos distancias focales clave (35 mm y 85 mm), que podían cubrir desde planos generales hasta planos detalles. Gracias a la profundidad de campo limitada, se podía separar visualmente al bailarín del fondo mediante el enfoque y la nitidez, siendo esto un avance compositivo respecto al boceto de 2002. Determinamos mantener una obturación de 1/50 s, conservando el *motion blur*² natural del movimiento y evitando la persistencia retiniana que habría provocado un congelado excesivo del fotograma.

¹ *Stop* en Inglés, significa paso de luz en el ámbito fotográfico. Se relaciona directamente con el diafragma de la cámara y se corresponde a una abertura determinada. La distancia de los *Stops* en una escena, propone una diferencia de brillo en los distintos elementos del encuadre.

² Desenfoque de movimiento producido por la cadencia de fotogramas (24 fotogramas por segundo) que se expresa por la velocidad de los movimientos de los objetos dentro del encuadre cinematográfico.

El diseño del plan de rodaje respetó la lógica de multiperspectiva del primer ensayo, capturando cada fragmento de danza (piernas, torso, cabeza-brazos) desde los cuatro puntos cardinales, lo que multiplicaba las posibilidades de montaje. Se priorizaron las tomas largas para reducir el desgaste del bailarín y del operador, pero también se realizaron repeticiones parciales cuando era necesario, prestando especial atención a la limpieza compositiva.

6. Sincronía, coreografía de cámara y nuevas exploraciones visuales

Uno de los ejes fundamentales del rodaje define la construcción de una relación cinética entre la coreografía y la cámara. La «extraña pareja de baile» que conformaban, operador y bailarín, requería una sincronización minuciosa, tanto en desplazamiento, como en su tipología y en cuanto a la intensidad de la trayectoria. A través del análisis de la grabación del making of, se evidenció cómo los movimientos del operador acompañaban e incluso replicaban a los del bailarín, compartiendo estructuras danzantes similares, manteniendo la distancia focal adecuada. Sin embargo, también se produjeron momentos asincrónicos: cuando el operador perdía el ritmo, retiraba al bailarín del encuadre para retomararlo en otro punto espacial de la coreografía, lo que ofrecía recursos útiles para el montaje. Se incorporaron tomas con planos estáticos como pausas visuales necesarias para equilibrar el ritmo perceptivo de la pieza. También se usaron valores de plano muy cercanos (como el salto del bailarín a 85 mm) para enfatizar momentos de mayor intensidad física.

Esta experimentación culminó en una nueva comprensión del cuerpo en movimiento filmado: el operador, al asumir una lógica corporal coreográfica, no solo documenta el paso de baile, sino que lo coreografía desde el dispositivo técnico. La cámara se convierte en una extensión sensorial del cuerpo del operador, capaz de articular su propio relato espacial y temporal.

Una vez finalizado el rodaje de *Suite*, el equipo se enfrentó al desafío de traducir el material grabado en formato analógico Betacam SP a un entorno digital para su edición no lineal. Durante la selección, se adoptó una perspectiva abierta y

creativa. Incluso segmentos breves (de 12 fotogramas) fueron considerados válidos si conservaban contenido coreográfico relevante. Algunos desenfoces iniciales se aprovecharon como transiciones expresivas, generando sensaciones de proximidad en el espectador. De igual modo, el uso intencional del *motion blur* y los errores compositivos menores (como la inestabilidad del horizonte) fueron evaluados en función de su integración en la continuidad visual y rítmica de la coreografía. Se priorizó que la figura, es decir el bailarín, ocupara el centro del encuadre, permitiendo así reforzar la expresividad del movimiento sobre cualquier distracción visual del fondo. A parte, se utilizó un formato 4/3 que al ser más cuadrado, ofrece una fórmula compositiva más centrada y simétrica. Una vez depurado el material, se estructuró el montaje en 16 variaciones de secuencias coreográficas, ensambladas como “piezas de un rompecabezas” en base a la posición de la cámara respecto al bailarín. Para resaltar el dinamismo, se evitó el uso de transiciones como fundidos o encadenados: todos los cortes fueron directos. En casos donde el bailarín salía o entraba de campo, se recurrió a elipsis que preservaban el tiempo real de la coreografía, manteniendo su integridad temporal. Esta estrategia también permitía que el espectador completara mentalmente las acciones fuera de campo, reforzando su rol como agente activo en la narrativa audiovisual.

7. Logros clave del montaje y criterios extraídos

El montaje en *Suite* (2003) no es simplemente funcional; es una parte estructural de la coreografía. Si bien en el cine, la narración temporal es primordial para el relato, en el film de danza, el relato espacial de la coreografía se convierte en el elemento nuclear de la pieza.

Entre los principales logros que se pudieron extraer desde el montaje de la pieza destacan:

- La construcción de continuidad sin necesidad de *raccord* visual, basándose en el movimiento, la trayectoria corporal y la dirección interna del plano.

- La integración del fuera de campo (la elipsis espacial) como herramienta narrativa, generando pausas y silencios que enriquecen la percepción rítmica.
- La fragmentación multiperspectiva del cuerpo en planos sucesivos que, aunque aislados, se rearticulan en el montaje como una única figura en evolución coreográfica.
- La ruptura consciente del eje de acción, que no genera desconcierto en el espectador, sino dinamismo mediante el movimiento, actuando como conector entre planos divergentes.

En conjunto, el montaje ofrece al espectador una experiencia visual que no imita la danza en escena, sino que la reinventa a través del lenguaje cinematográfico.

El análisis posterior y los logros obtenidos se centraron especialmente en las dos primeras secuencias, que sirvieron de modelo para el resto. Se exploró cómo las entradas y salidas del bailarín —ya sea por corte o dentro del mismo plano— generaban continuidad narrativa. Incluso cuando se producía una infracción de la regla clásica del eje de acción (cambio de lado del punto de vista sin respetar el eje), el movimiento dentro del encuadre lograba conservar la coherencia visual. Tal como señala Vincent Amiel en 2005, en el cine narrativo esta ruptura puede generar confusión, pero en *Suite* el movimiento continuo reemplaza la orientación espacial tradicional, convirtiendo al espectador en cómplice del montaje y no solo en observador pasivo.

A modo de cierre, después de este estudio sobre la evolución y procesos que pueden articular un tipo de obra como es *Suite* (2003) nos gustaría proponer algunos criterios básicos para el operador de cámara y el montador en este tipo de piezas: mantener la continuidad del movimiento como prioridad narrativa, aproximarnos a entender la cámara como cuerpo coreográfico que entra en sincronía con el bailarín, y asumir el fuera de campo no como ausencia, sino como espacio activo de composición cinematográfica.

8. Conclusiones

Suite 1.0 no solo constituyó un ensayo técnico previo a la obra definitiva *Suite* (2003), sino también una experiencia de creación artística profundamente formativa. Lejos de ser una simple reproducción, este trabajo permitió construir una gramática visual desde el error, el descubrimiento y la experimentación. La inexperiencia inicial frente a las fases teóricas y ejecutivas de una producción audiovisual resultó, paradójicamente, la base que permitió articular una propuesta estética coherente. Los errores cometidos durante el proceso no fueron obstáculos, sino fundamentos para el aprendizaje, cuyas correcciones retroalimentaron la comprensión de los lenguajes técnico-artísticos implicados.

El diálogo entre cámara y cuerpo reveló una verdad estructural: que la narrativa audiovisual en la danza no depende exclusivamente del intérprete, sino de la interacción entre tres tipos de coreografía. Primero, la del bailarín, que ejecuta una secuencia definida en un tiempo real; segundo, la de la cámara, que puede modificar su ritmo y desplazamiento para reinterpretar la danza desde distintos ángulos y velocidades; y tercero, la del montaje, que fragmenta y reordena el tiempo y el cuerpo en pantalla. Esta triple articulación construye una nueva forma de relato visual, liberada de la frontalidad escénica tradicional y capaz de proponer una coreografía expandida (Deren y Martínez, 2015)

Desde esta perspectiva, se reconocen tres tiempos fundamentales en la producción audiovisual de la danza y como se articula la narración del cine danza: el tiempo real de ejecución de la coreografía, marcado por la continuidad de los pasos desde un inicio hasta un final; el tiempo de la cámara, definido por la duración de las tomas, el punto de vista, y su capacidad de ofrecer recorridos alternativos e interpretativos del movimiento y el tiempo del montaje, en el que se reorganizan las tomas seleccionadas para construir una narrativa visual con nuevas intensidades, fragmentaciones y continuidades.

En este sentido, *Suite* (2003) planteó una redefinición radical del rol del operador de cámara como co-coreógrafo y de la imagen audiovisual como una partitura de movimiento múltiple. La pieza definitiva no solo heredó este enfoque, sino que

profundizó, integrando la técnica, el cuerpo y el montaje como agentes activos de un mismo acto creativo. De este modo, la danza en pantalla deja de ser una mera representación mimética del escenario para convertirse en una experiencia sensorial, rítmica y visual autónoma.



Suite (2003): aproximació a un procés d'elaboració de cinedansa amb càmera en mà

Rubén Díaz de Greñu Marco

Aquest article aborda el procés creatiu, tècnic i conceptual del film de dansa, *Suite* (2003), dirigit per Rubén Díaz de Greñu Marco i Juan Bernardo Pineda. Es tracta d'una obra audiovisual centrada en l'exploració del cos dansaire, l'espai i la mirada de la càmera com a element coreogràfic. La peça assumeix la col·laboració interdisciplinària entre un realitzador-pintor i un coreògraf-realitzador mitjançant l'establiment d'un diàleg entre la dansa, el cinema i les arts visuals. Abans de realitzar *Suite* (2003), el 2002 es va dur a terme una prova que va derivar en una sèrie d'acords de rodatge entre tots dos creadors. A diferència de les produccions professionals —on les funcions estan rígidament delimitades—, van optar per un enfocament col·laboratiu basat en 5 premisses consensuades, que amb alguns ajustos van formar part de la construcció de la peça final, *Suite* (2003).

- Espai neutre: Utilització d'un espai neutre -un estudi de dansa- lliure d'elements escènics i lumínics.
- Enregistrament cronològic: Enregistrament cronològic de la coreografia, sense cap planificació prèvia, ja fos un storyboard o un altre tipus de proposta narrativa.
- Càmera domèstica: Ús d'una càmera (Sony DCR-TR7000E PAL) amb format Digital 8 amb configuracions automàtiques, seleccionant el mode sports per la compatibilitat amb la captura del moviment i alta velocitat d'obturació.
- Revisió in situ: Visionat directe a la càmera (sense monitor extern) per corregir errades durant el rodatge i oferir la possibilitat de reconduir el rodatge i l'experimentació.
- Selecció artística: Les preses s'escolliran per la seua expressivitat, no pels estàndards tècnics com l'enfocament o la llum.

1. Metodologia tècnica i operativitat de la càmera

El dispositiu de captació, és a dir, la càmera emprada, presentava avantatges tant físics com funcionals: lleugeresa, portabilitat i versatilitat en l'ús. Es va ampliar la capacitat de cobertura mitjançant l'acoblament d'una lent gran angular, incrementant la profunditat de camp i reduint la necessitat d'ajustos constants.

Atès que la càmera no disposava de monitor, visible durant la presa i disposat al cos de càmera, l'enquadrament es va realitzar de manera "a cegues", exigint de l'operador una visualització espacial intuïtiva del moviment coreogràfic. Aquesta limitació tècnica es va convertir en una eina expressiva en obligar a sincronitzar el desplaçament corporal de l'operador amb el del ballarí. Es va establir una coordinació entre moviments de càmera –rotacions i translacions– i la coreografia, obligant-nos a dur a terme un estudi espacial rigorós i una planificació empírica de les trajectòries escèniques.

2. Estratègies de rodatge i fragmentació multiperspectiva

Durant el rodatge, es van analitzar els recorreguts espacials del ballarí per traçar les rutes operatives de la càmera. A través d'assajos espacials es van detectar punts de sincronisme i es van establir plans executius amb diferents valors de pla. Es va fragmentar el cos del ballarí en tres seccions —comes, tors i cap-braços— per garantir la continuïtat narrativa mitjançant el muntatge. A més, es van abordar múltiples angles (lateral, frontal, del darrere), així com valors de pla (mitjà, detall, pla fix), per tal d'enriquir la varietat visual i compositiva de l'enquadrament i el seu moviment.

Malgrat alguns intents fallits de seguiment en temps real a causa de la velocitat del moviment coreogràfic, es van implementar solucions com a preses-recurs, entrades i sortides de quadre, i desplaçaments circulars. Tot això va permetre muntar la coreografia com un bucle sense principi ni fi, tot respectant l'estructura espacial original de la peça.

3. Procés dedició i construcció del discurs audiovisual

El muntatge es va fer a partir d'una digitalització del material brut. Es van seleccionar preses segons el valor expressiu i no necessàriament per la correcció tècnica. En una primera etapa, es va respectar la cronologia de la coreografia. Posteriorment, s'assajaren talls que mantingueren la continuïtat cinètica de l'evolució coreogràfica, fins i tot entre plans que no compartien elements visuals, privilegiant la narració del pas de dansa i l'evolució coreogràfica.

També incorporem recursos com la càmera lenta, càmera ràpida i el-lipsis temporals per alterar el ritme perceptiu de la peça. L'edició va afavorir una lectura multiperspectiva de la coreografia (Pineda, 2006), permetent a l'espectador reconstruir la coreografia dansística a partir dels fragments.

Pel que fa al so, es va optar pel silenci, en línia amb postulats del cinema experimental, particularment propugnats per Maya Deren, on el buit sonor potencia el poder expressiu de la imatge en moviment (Tejeda, 2019).

4. De l'experiment al llenguatge professional: aprenentatge i entorn escènic

Després de l'experiment de *Suite 1.0* (2002), abordem la peça següent amb un enfocament més intencionat, proposant un disseny productiu més evolucionat. Un dels primers passos va ser seleccionar un nou espai escènic: el Gran Teatre d'Azira, que ofería condicions òptimes tant físiques com lumíniques. A diferència de l'entorn anterior, aquest nou espai permetia un control complet de la il·luminació, evitant interferències cromàtiques i garantint la seguretat de ballarí i operador gràcies a un terra de tarima flotant. A més, es va decidir invertir la fórmula visual de l'obra anterior: ara el ballarí vestia de clar sobre un fons fosc, facilitant-ne la separació visual i centrant l'atenció de l'espectador.

L'entorn escènic es va condicionar amb cura: es van eliminar elements que pogueren distreure l'atenció de l'espectador, es va manipular la llum resultant amb una quadrícula de focus zenitals, i es va establir una diferència de contrast d'almenys

quatre stops³ de llum entre figura i fons. Aquest tractament lumínic, unit a un disseny escènic auster, va contribuir a accentuar l'expressivitat del moviment dancístic com a eix narratiu central de la peça.

5. La cámara como extensión corporal: Betacam SP y decisiones operativas

Amb la professionalització del projecte, es va optar per utilitzar una càmera Sony Betacam SP BVW-200P, estàndard televisiu de l'època. Aquest dispositiu oferia múltiples avantatges tècnics: més qualitat d'imatge, control manual de l'enfocament i la llum, a més d'un sistema d'enregistrament més estable. Tot i això, el seu pes (més de 7 kg) implicava una operativitat més exigent, reduint l'espontaneïtat del procés de producció, obligant a proposar un disseny de rodatge més determinant en què calia planificar les preses amb més precisió. D'aquesta manera, encara que es perdia l'espontaneïtat a la presa, es guanyava concreció compositiva tant espacial com temporal.

L'òptica Fujinon incorporada a la càmera permetia treballar amb dues distàncies focals clau (35 mm i 85 mm), que podien cobrir des de plans generals fins a plànols detalls. Gràcies a la profunditat de camp limitada, es podia separar visualment el ballarí del fons mitjançant l'enfocament i la nitidesa, essent això un avanç compositiu respecte a l'època de 2002. Determinem mantenir una obturació de 1/50 s, conservant el *motion blur*² natural del moviment i evitant la persistència retinal que hauria provocat.

³ El terme *stop* en anglès, en el context fotogràfic, significa "pas de llum". Es relaciona directament amb el diafragma de la càmera i correspon a una obertura determinada. La distància entre stops en una escena proposa una diferència de brillantor entre els diferents elements de l'enquadrament.

⁴ Desenfocament de moviment produït per la cadència de fotogrames (24 fotogrames per segon) que s'expressa per la velocitat dels moviments dels objectes dins de l'enquadrament cinematogràfic.

El disseny del pla de rodatge va respectar la lògica multiperspectiva del primer assaig, capturant cada fragment de dansa (cames, tors, cap-braços) des dels quatre punts cardinals, cosa que multiplicava les possibilitats de muntatge. Es van prioritzar les preses llargues per reduir el desgast del ballari i de l'operador, però també es van fer repeticions parcials quan calia, prestant especial atenció a la neteja compositiva.

6. Sincronia, coreografia de càmera i noves exploracions visuals

Un dels eixos fonamentals del rodatge defineix la construcció d'una relació cinètica entre la coreografia i la càmera. L'«estranya parella de ball» que conformaven operador i ballari, requeria una sincronització minuciosa, tant en desplaçament com en la tipologia i intensitat de la trajectòria. A través de l'anàlisi de l'enregistrament del making of, es va evidenciar com els moviments de l'operador acompanyaven i fins i tot replicaven els del ballari, compartint estructures dansaires similars, mantenint la distància focal adequada. Tot i això, també es van produir moments asincrònics: quan l'operador perdia el ritme, retirava el ballari de l'enquadrament per reprendre'l en un altre punt espacial de la coreografia, cosa que oferia recursos útils per al muntatge. Es van incorporar preses amb plans estàtics com a pauses visuals necessàries per equilibrar el ritme perceptiu de la peça. També es van fer servir valors de pla molt propers (com el salt del ballari a 85 mm) per emfatitzar moments de major intensitat física.

Aquesta experimentació va culminar en una nova comprensió del cos en moviment filmat: l'operador, en assumir una lògica corporal coreogràfica, no només documenta el pas de ball, sinó que ho coreografia des del dispositiu tècnic. La càmera es converteix en una extensió sensorial del cos de l'operador, capaç d'articular el seu propi relat espacial i temporal.

Un cop finalitzat el rodatge de *Suite*, l'equip es va enfrontar al desafiament de traduir el material enregistrat en format analògic Betacam SP a un entorn digital per a la seua edició no lineal. Durant la selecció es va adoptar una perspectiva oberta i creativa. Fins i tot segments breus (de 12 fotogrames) van ser considerats vàlids si conservaven contingut

coreogràfic rellevant. Alguns desenfocaments inicials es van aprofitar com a transicions expressives, generant sensacions de proximitat a l'espectador. De la mateixa manera, l'ús intencional del motion blur i els errors compositius menors (com la inestabilitat de l'horitzó) van ser avaluats en funció de la seua integració a la continuïtat visual i rítmica de la coreografia.

Es va prioritzar que la figura, és a dir, el ballarí, ocupara el centre de l'enquadrament, permetent així reforçar l'expressivitat del moviment sobre qualsevol distracció visual del fons. A banda, es va utilitzar un format 4/3 que, en ser més quadrat, ofereix una fórmula compositiva més centrada i simètrica. Un cop depurat el material, es va estructurar el muntatge en 16 variacions de seqüències coreogràfiques, acoblades com a "peces d'un trencaclosques" en base a la posició de la càmera respecte al ballarí. Per ressaltar el dinamisme, es va evitar l'ús de transicions com fons a negre o encadenats: tots els talls van ser directes. En casos on el ballarí sortia o entrava de camp, es va recórrer a el·lipsis que preservaven el temps real de la coreografia, mantenint la seua integritat temporal. Aquesta estratègia també permetia que l'espectador completara mentalment les accions fora de camp, reforçant el seu rol com a agent actiu a la narrativa audiovisual.

7. Assoliments clau del muntatge i criteris extrets

El muntatge a *Suite* (2003) no és simplement funcional; és una part estructural de la coreografia. Si bé al cinema, la narració temporal és primordial per al relat, al film de dansa, el relat espacial de la coreografia es converteix en l'element nuclear de la peça.

Entre els principals èxits que es van poder extreure des del muntatge de la peça destaquen:

- La construcció de continuïtat sense necessitat de raccord visual, basant-se en el moviment, la trajectòria corporal i la direcció interna del pla.

- La integració del fora de camp (l'èl·lipsi espacial) com a eina narrativa, generant pauses i silencis que enriqueixen la percepció rítmica.
- La fragmentació multiperspectiva del cos en plans successius que, encara que aïllats, es rearticulen al muntatge com una única figura en evolució coreogràfica.
- La ruptura conscient de l'eix d'acció, que no genera desconcert a l'espectador, sinó dinamisme mitjançant el moviment, actuant com a connector entre plans divergents.

Tot plegat, el muntatge ofereix a l'espectador una experiència visual que no imita la dansa en escena, sinó que la reinventa a través del llenguatge cinematogràfic.

L'anàlisi posterior i els èxits obtinguts es van centrar especialment en les dues primeres seqüències, que van servir de model per a la resta. S'explorà com les entrades i sortides del ballarí —ja siga per tall o dins del mateix pla— generaven continuïtat narrativa. Fins i tot quan es produïa una infracció de la regla clàssica de l'eix d'acció (canvi de banda del punt de vista sense respectar l'eix), el moviment dins l'enquadrament aconseguia conservar la coherència visual. Tal com assenyala Vincent Amiel el 2005, al cinema narratiu aquesta ruptura pot generar confusió, però a *Suite* el moviment continu reemplaça la orientació espacial tradicional, convertint l'espectador en còmplice del muntatge i no només en observador passiu.

Finalment, després d'aquest estudi sobre l'evolució i els processos que poden articular un tipus d'obra com és *Suite* (2003) ens agradaria proposar alguns criteris bàsics per a l'operador de càmera i el muntador en aquest tipus de peces: mantenir la continuïtat del moviment com a prioritat narrativa, aproximar-nos a entendre la càmera com a cos coreogràfic que entra en sincronia amb el ballarí, i assumir el fora de camp no com a absència, sinó com a espai actiu de composició cinematogràfica.

8. Conclusions

Suite 1.0 no sols va constituir un assaig tècnic previ a l'obra definitiva *Suite (2003)*, sinó també una experiència de creació artística profundament formativa. Lluny de ser una simple reproducció, aquest treball va permetre construir una gramàtica visual des de l'errada, el descobriment i l'experimentació. La inexperiència inicial davant de les fases teòriques i executives d'una producció audiovisual va resultar, paradoxalment, la base que va permetre articular una proposta estètica coherent. Els errors comesos durant el procés no van ser obstacles, sinó fonaments per a l'aprenentatge, les correccions dels quals van retroalimentar la comprensió dels llenguatges tecnicoartístics implicats.

El diàleg entre càmera i cos va revelar una veritat estructural: que la narrativa audiovisual a la dansa no depèn exclusivament de l'interpret, sinó de la interacció entre tres tipus de coreografia. Primer, la del ballarí, que executa una seqüència definida en un temps real; segon, la de la càmera, que en pot modificar el ritme i el desplaçament per reinterpretar la dansa des de diferents angles i velocitats; i tercer, la del muntatge, que fragmenta i reordena el temps i el cos a la pantalla. Aquesta triple articulació construeix una nova forma de relat visual, alliberada de la frontalitat escènica tradicional i capaç de proposar una coreografia expandida (Deren i Martinez, 2015)

Des d'aquesta perspectiva, es reconeixen tres temps fonamentals en la producció audiovisual de la dansa i com s'articula la narració del cinema dansa: el temps real d'execució de la coreografia, marcat per la continuïtat dels passos des del començament fins al final; el temps de la càmera, definit per la durada de les preses, el punt de vista, i la capacitat d'oferir recorreguts alternatius i interpretatius del moviment; i el temps del muntatge, en què es reorganitzen les preses seleccionades per construir una narrativa visual amb noves intensitats, fragmentacions i continuïtats.

En aquest sentit, *Suite (2003)* va plantejar una redefinició radical del rol de l'operador de càmera com a co-coreògraf i de la imatge audiovisual com una partitura de moviment múltiple. La peça definitiva no només va heretar aquest enfocament, sinó que va aprofundir, integrant la tècnica, el cos i el muntatge com a agents actius d'un mateix acte creatiu. D'aquesta

manera, la dansa en pantalla deixa de ser una representació mimètica de l'escenari per convertir-se en una experiència sensorial, rítmica i visual autònoma.

BIBLIOGRAFÍA / BIBLIOGRAFIA

Pineda Pérez, J. B. (2006) *El coreógrafo-realizador y la fragmentación de la imagen del cuerpo en movimiento dentro del film de acción y el film de danza*. Universidad Politécnica de Valencia.

Amiel, V. (2005). *La estética del montaje*. Abada Editores.

Deren, Maya y Martínez, Carolina (2015). *El universo Dereniano. Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Präkel, D. (2010). *Blume Fotografía*. Exposición. BLUME (Naturart).

Reisz, K. (1989). *Técnica del montaje cinematográfico*. Taurus.

Tejeda, C. (2019). *Maya Deren. Ritual en tiempo transfigurado*. Prisanoticias.

El sonido en rotación: música extradiegética y giro perceptivo en *Maya 360°*

Rafel Arnal Rodrigo

La pregunta sobre si el sonido puede “girar 360 grados como una bailarina” no es meramente metafórica, sino que apunta a una preocupación central en la estética del arte sonoro contemporáneo: la espacialización del fenómeno sonoro como generadora de experiencias inmersivas, cinéticas y multisensoriales. Esta aspiración, arraigada en las vanguardias del siglo XX, se materializa hoy en prácticas intermediales como la cinedanza —o *screendance*—, donde la música deja de ser un acompañamiento rítmico para convertirse en un material espacial y temporal que puede envolver, rotar y reconfigurar la percepción del espectador. En este contexto, la composición musical creada para *Maya 360°* (2024) de Anna Perles, Isabel Bilbao, Joan Bernat Pineda, Rafel Arnal, Beli De Piero y Yolanda Medina—un homenaje a Maya Deren— se erige como una respuesta sonora a esta interrogación, no mediante la imitación del giro visual, sino mediante la construcción de una presencia auditiva rotacional, extradiegética pero profundamente inmersiva.

La relación entre música y danza, históricamente indisociable, se transforma radicalmente en la cinedanza contemporánea. Como señala Blas Payri (2018), aquí “la danse peut se détacher de la mesure musicale, en faisant que les danseurs utilisent leur ‘métronome’ interne” [la danza puede desprenderse de la medida musical, haciendo que los bailarines utilicen su “metrónomo” interno]. Esta autonomía permite que la música no dirija la danza, sino que dialogue con ella desde una posición espacializada, incluso que la rodee. En *Maya 360°*, el giro de 360 grados no es solo un movimiento coreográfico, sino un principio estructural que organiza tanto la imagen como el sonido. La cámara gira, el cuerpo gira, y la música —aunque no sea oída por los personajes— gira también, no en el espacio diegético, sino en el perceptivo del oyente. Esta estrategia responde a una intención clara: no generar la danza desde una pulsación predecible, sino crear un campo sonoro envolvente que actúe como prolongación sensorial del giro visual.

Esta concepción se inscribe en una tradición artística que considera el sonido como materia plástica. Como documenta el catálogo *Sons & Lumières* del Centre Pompidou (2004), desde las primeras décadas del siglo XX, “Le son fait désormais

partie du vocabulaire de l'artiste, au même titre que la peinture et le crayon l'étaient dans un passé relativement récent.” [El sonido es ahora un elemento del vocabulario del artista, de la misma manera que la pintura y el lápiz lo fueron en un pasado relativamente reciente.] (p. 13). Esta idea encuentra su expresión paradigmática en *Dream House* (1962–1990) de La Monte Young y Marian Zazeela, donde “l'auditeur [est invité] à se laisser envahir par le son, de s'abandonner à son écoute” [el oyente [es invitado] a dejarse invadir por el sonido, a abandonarse a su escucha] (Centre Pompidou, 2004, p. 15). En este entorno, el sonido no está frente al oyente; lo rodea, lo penetra, lo hace girar desde dentro. La composición musical creada para *Maya 360°* hereda esta lógica ambiental, pero la traslada al formato audiovisual inmersivo: mediante técnicas de espacialización multicanal (binaural o Dolby Atmos, según el formato de exhibición), el sonido se desplaza en el espacio auditivo, simulando una rotación continua que acompaña —sin ilustrar— el movimiento circular de la cámara y del cuerpo filmado.

Esta elección se distancia deliberadamente del modelo de “música de acompañamiento” que Payri (2022) identifica en el film musical comercial, donde “la música tiene unas características que la hacenailable o cantable, una estructura propia, y se realiza en preproducción para que genere y acompañe la acción de la danza” (p. 140). En *Maya 360°*, por el contrario, no hay compás marcado, ni melodía predecible, ni pulsación regular. La pieza se construye a partir de texturas sonoras evolutivas, frecuencias sostenidas, modulaciones sutiles y desplazamientos espectrales que evocan la inmersión en un entorno acústico vivo, cercano a las prácticas de La Monte Young o Brian Eno, mencionadas en *Sons & Lumières* (Centre Pompidou, 2004). El objetivo no es incitar al movimiento, sino profundizar la percepción del giro ya presente en la imagen, convirtiendo la escucha en un acto coreográfico de atención.

Esta aproximación responde también a una herencia conceptual de Maya Deren, cuya obra —como recuerda Payri (2018)— a menudo operaba en el silencio o con bandas sonoras añadidas a posteriori, priorizando la autonomía del gesto visual. En *Maya 360°*, el homenaje a Deren se manifiesta precisamente en esta tensión entre presencia y ausencia: la música está ahí, pero no como causa ni como narrativa; está como aura, como resonancia espacial. Como señala Payri (2022), en el cinedanza “es más frecuente que la música tenga una función de ambientación psicológica más que de generación del movimiento” (p. 148). En este caso, dicha “ambientación psicológica” se traduce en una geografía auditiva del giro: el

sonido se expande, se contrae, gira, se desvanece y regresa, creando una espiral sensorial que acompaña —sin determinar— la rotación del cuerpo en la pantalla.

Además, la obra explota una paradoja fundamental del cinedanza: aunque la música es extradiegética —es decir, no es oída por los personajes y no proviene de una fuente visible en la imagen—, su espacialización activa la convierte en un elemento diegético para la percepción del espectador. Mientras que dentro del mundo de la imagen no existe una fuente sonora que justifique la música, el oyente la experimenta como parte integrante del espacio de la danza. Esta estrategia se alinea con lo que Payri (2022) describe como “música espectáculo”, donde “se prescinde del realismo sonoro para otorgar la mejor calidad de mezcla a la música, con una auricularización 0” (p. 150), pero la lleva un paso más allá al transformar esa “calidad de estudio” en una experiencia espacial dinámica. En *Maya 360°*, la “auricularización cero” no implica una música plana, sino una rotación auditiva que envuelve al espectador en una esfera sonora en movimiento.

Esta concepción del giro también se manifiesta en la estructura cíclica de la composición. Como recuerda el catálogo *Sons & Lumières* (2004), Kupka afirmaba: “Je peux créer une figure en couleurs comme Bach l’a fait en musique” [Puedo crear una figura en colores como Bach lo hizo en música] (p. 4). En *Maya 360°*, esta circularidad no se traduce en fugas barrocas, sino en bucles evolutivos, modulaciones que crecen y decrecen, o estructuras que regresan a su punto de partida tras una transformación. Así, el giro de 360 grados no es solo espacial, sino también temporal: es una espiral que vuelve sobre sí misma, pero en otro nivel de intensidad o percepción.

La composición musical para *Maya 360°* no busca “hacer girar” al bailarín, sino hacer que el sonido gire alrededor del espectador, convirtiendo la escucha en un acto coreográfico de percepción. La música, aunque extradiegética en su estatus narrativo, se convierte en un eje rotacional perceptivo, dialogando con la herencia de Deren, con las esculturas sonoras del siglo XX y con las posibilidades tecnológicas del audio inmersivo contemporáneo. En este giro auditivo, el sonido no representa el movimiento: lo encarna.

El so en rotació: música extradiegètica i gir perceptiu en Maya 360°

Rafel Arnal Rodrigo

La pregunta sobre si el so pot “girar 360 graus com una ballarina” no és merament metafòrica, sinó que apunta a una preocupació central en l'estètica de l'art sonor contemporani: l'espacialització del fenomen sonor com a generadora d'experiències immersives, cinètiques i multisensorials. Aquesta aspiració, arrelada en les avantguardes del segle XX, es materialitza avui en pràctiques intermedials com el cinedansa —o screendance—, on la música deixa de ser un acompanyament rítmic per convertir-se en un material espacial i temporal que pot envoltar, girar i reconfigurar la percepció de l'espectador. En aquest context, la composició musical creada per a Maya 360° (2024) de Anna Perles, Isabel Bilbao, Joan Bernat Pineda, Rafel Arnal, Beli de Piero i Yolanda Medina —un homenatge a Maya Deren— s'erigeix com una resposta sonora a aquesta interrogació, no mitjançant la imitació del gir visual, sinó mitjançant la construcció d'una presència auditiva rotacional, extradiegètica però profundament immersiva.

La relació entre música i dansa, històricament indissociable, es transforma radicalment en el cinedansa. Com assenyala Blas Payri (2018), aquí “la danse peut se détacher de la mesure musicale, en faisant que les danseurs utilisent leur ‘métronome’ interne” [la dansa pot desprendre's de la mesura musical, fent que els ballarins utilitzen el seu “metrònom” intern]. Aquesta autonomia permet que la música no dirigeixi la dansa, sinó que dialogue amb ella des d'una posició espacialitzada, fins i tot que l'envolte. En Maya 360°, el gir de 360 graus no és només un moviment coreogràfic, sinó un principi estructural que organitza tant la imatge com el so. La càmera gira, el cos gira, i la música —encara que no siga escoltada pels personatges— també gira, no en l'espai diegètic, sinó en l'espai perceptiu de qui l'escolta. Aquesta estratègia respon a una intenció clara: no generar la dansa des d'una pulsació previsible, sinó crear un camp sonor envoltant que actue com a prolongació sensorial del gir visual.

Aquesta concepció s'inscriu en una tradició artística que considera el so com a matèria plàstica. Com documenta el catàleg Sons & Lumières del Centre Pompidou (2004), des de les primeres dècades del segle XX, “Le son fait désormais partie du

vocabulaire de l'artiste, au même titre que la peinture et le crayon l'étaient dans un passé relativement récent.” [El so és ara un element del vocabulari de l'artista, de la mateixa manera que la pintura i el llapis ho foren en un passat relativament recent.] (p. 13). Aquesta idea troba la seua expressió paradigmàtica en *Dream House* (1962–1990) de La Monte Young i Marian Zazeela, on “l'auditeur [est invité] à se laisser envahir par le son, de s'abandonner à son écoute” [l'escoltador [és convidat] a deixar-se invadir pel so, a abandonar-se a la seua escolta] (Centre Pompidou, 2004, p. 15). En aquest entorn, el so no està davant de l'escoltador; l'envolta, el penetra, el fa girar des de dins. La composició musical creada per a *Maya 360°* hereta aquesta lògica ambiental, però la trasllada al format audiovisual immersiu: mitjançant tècniques d'espacialització multicanal (binaural o Dolby Atmos, segons el format d'exhibició), el so es desplaça en l'espai auditiu, simulant una rotació contínua que acompanya —sense il·lustrar— el moviment circular de la càmera i del cos filmat.

Aquesta elecció es distancia deliberadament del model de “música d'acompanyament” que Payri (2022) identifica en el film musical comercial, on “la música tiene unas características que la hacenailable o cantable, una estructura propia, y se realiza en preproducción para que genere y acompañe la acción de la danza” (p. 140). En *Maya 360°*, per contra, no hi ha compàs marcat, ni melodia previsible, ni pulsació regular. La peça es construeix a partir de textures sonores evolutives, freqüències sostingudes, modulacions subtiles i desplaçaments espectrals que evoquen la immersió en un entorn acústic viu, proper a les pràctiques de La Monte Young o Brian Eno, esmentades en *Sons & Lumières* (Centre Pompidou, 2004). L'objectiu no és incitar al moviment, sinó profunditzar la percepció del gir ja present en la imatge, convertint l'escolta en un acte coreogràfic d'atenció.

Aquesta aproximació respon també a una herència conceptual de Maya Deren, l'obra de la qual —com recorda Payri (2018)— sovint operava en el silenci o amb bandes sonores afegides posteriorment, prioritizant l'autonomia del gest visual. En *Maya 360°*, l'homenatge a Deren es manifesta precisament en aquesta tensió entre presència i absència: la música hi és, però no com a causa ni com a narrativa; hi és com a aura, com a ressonància espacial. Com assenyala Payri (2022), en el cinedansa “és més freqüent que la música tinga una funció d'ambientació psicològica més que de generació del moviment” (p. 148). En aquest cas, aquesta “ambientació psicològica” es tradueix en una geografia auditiva del gir: el so s'expandeix,

es contrau, gira, s'esvaeix i torna, creant una espiral sensorial que acompanya —sense determinar— la rotació del cos en la pantalla.

A més, l'obra explota una paradoxa fonamental del cinedansa: encara que la música siga extradiegètica —és a dir, no siga escoltada pels personatges i no provinga d'una font visible en la imatge—, la seua espacialització activa la converteix en un element diegètic per a la percepció de l'espectador. Mentre que dins del món de la imatge no existeix cap font sonora que justifiqui la música, l'oient l'experimenta com a part integrant de l'espai de la dansa. Aquesta estratègia s'alinea amb allò que Payri (2022) descriu com “música espectacle”, on “es prescindeix del realisme sonor per a atorgar la millor qualitat de mescla a la música, amb una auricularització 0” (p. 150), però la duu un pas més enllà en transformar aquesta “qualitat d'estudi” en una experiència espacial dinàmica. En *Maya 360°*, la “auricularització zero” no implica una música plana, sinó una rotació auditiva que envolta l'espectador en una esfera sonora en moviment.

Aquesta concepció del gir també es manifesta en l'estructura cíclica de la composició. Com recorda el catàleg *Sons & Lumières* (2004), Kupka afirmava: “Je peux créer une figure en couleurs comme Bach l'a fait en musique” [Puc crear una figura en colors com Bach ho va fer en música] (p. 4). En *Maya 360°*, aquesta circularitat no es tradueix en fugues barroques, sinó en bucles evolutius, modulacions que creixen i decreixen, o estructures que tornen al seu punt de partida després d'una transformació. Així, el gir de 360 graus no és només espacial, sinó també temporal: és una espiral que torna sobre si mateixa, però en un altre nivell d'intensitat o percepció.

La composició musical per a *Maya 360°* no busca “fer girar” el ballari, sinó fer que el so gire al voltant de l'espectador, convertint l'escolta en un acte coreogràfic de percepció. La música, encara que extradiegètica en el seu estatus narratiu, es converteix en un eix rotacional perceptiu, dialogant amb la herència de Deren, amb les escultures sonores del segle XX i amb les possibilitats tecnològiques de l'àudio immersiu contemporani. En aquest gir auditiu, el so no representa el moviment: l'encarna.

REFERENCIAS / REFERÈNCIES

Centre Pompidou. (2004). *Sons & Lumières: Une histoire du son dans l'art du 20e siècle* [Dossier pédagogique]. <https://www.centrepompidou.fr/education>

Payri, B. (2018). Fonctions et relations de la musique dans le film de danse. *Images Secondes*, 6. <https://imagessecondes.fr/index.php/2018/06/fonctions-et-relations-de-la-musique-dans-le-film-de-danse/>

Payri, B. (2022). La música de acompanyamiento. Diégesis de la música en el film de danza. *Popular Music Research Today*, 4(2), 139–159. <https://doi.org/10.14201/pmrt.30361>

Cinedanza. Montaje paralelo y multiverso

Joan Bernat Pineda Pérez

El cuerpo humano, el tiempo y el espacio constituyen los principales elementos con los que cuenta el coreógrafo para llevar a término su pieza de danza: la traslación del bailarín en el espacio dentro de una determinada duración (V.V.A.A. 2014). Para ello, el coreógrafo utiliza la fragmentación multiperspectiva del cuerpo en movimiento sobre la escena como su principal herramienta. Con ella y su gran conocimiento de la situación del cuerpo en el espacio/tiempo, recopila y clasifica fracciones espacio-temporales a través de los movimientos del cuerpo. Todas estas particiones adquieren valores de aceleración, traslación, situación y fuerza, convirtiéndose en los parámetros de la composición coreográfica, quienes a su vez constituyen un abanico de fragmentos cinéticos -los pasos de danza- con los que el coreógrafo opera para dar forma a la coreografía. Lo mismo sucede en la composición musical como resultado artístico, ya que en su proceder, selecciona y depura el ruido. Es desde ambas disciplinas donde emerge todo el aparato cinematográfico tal y como hoy lo conocemos. Sin duda, no es de extrañar que el cinedanza se erige hoy como la principal fuente investigadora en términos espacio/temporales: sonoros, dancísticos y cinemáticos (V.V.A.A. 2020).

Como ya dije en su día, para Maya Deren creadora de este género cinematográfico, el silencio, el espacio, el tiempo y la imagen del cuerpo humano en movimiento, suponen el grupo de herramientas fundamentales de su metodología sobre la creación artística interdisciplinar: danza, música y cinematografía, todas ellas confluyendo a la perfección en un proceso investigador espacio-temporal sin precedentes dentro de la historia del cine. Además Deren prioriza poder establecer una estética polivalente y mundializada dentro de su periplo artístico -años 40 y 50 del siglo XX-, marcado por un bagaje visionario sobre el avenir social de nuestro segundo milenio de existencia cultural: un entorno interracial e intercultural, donde quedaba reflejado a través de la variopinta procedencia de sus asistentes artísticos y colaboradores: asiáticos, europeos, africanos y americanos (V.V.A.A. 2023).

Si bien el nomadismo de la danza ha servido para su proyección internacional, ha sido gracias a la ausencia del idioma, donde la danza se entronca como una de las artes de mayor difusión e influencia estética en el resto de las artes en general, sobretodo a la hora de representar al cuerpo humano en la obra artística. Pero en cambio, la relevancia del legado de Deren no radica exclusivamente en la fragmentación multiperspectiva del movimiento del cuerpo humano a través de la cámara cinematográfica, y donde en el primer cuarto de siglo XX Lev Kulechov se abandera como pionero, sino a través de la unión de dos espacio/tiempo distintos desde la imagen del cuerpo en movimiento (V.V.A.A. 2024). Es aquí donde Deren creará una de las operaciones elípticas más complejas y originales dentro del montaje paralelo sin necesidad de cortar la acción: el movimiento comunicante. Como ejemplos más significativos debemos referirnos entre otros a estos tres films: *All that jazz* de Bob Fosse, *El Mito* de Jackie Chan y *Assassin's Creed* protagonizada y producida por Michael Fassbender. En el primer caso, *All that jazz* presenta al movimiento comunicante a partir de la ejecución de un giro sin traslación repetido por varios bailarines en el mismo espacio. Corroborando mediante una misma acción la unión de varios espacio/tiempo sin que por ello pueda significar un fallo de raccord. En segundo lugar cabe señalar la película *El mito*, un film que intercala escenas de espacio/tiempo correspondientes a la actualidad con escenas correspondientes a otra época. Sin embargo, aunque en el tercer caso coincide con *El mito*, *Assassin's creed* no solamente utiliza el mismo tipo de elipsis, sino que además representa con gran maestría al multiverso existencial del protagonista.

Cinedansa. Muntatge paral·lel i multivers

Joan Bernat Pineda Pérez

El cos humà, el temps i l'espai constitueixen els principals elements de què disposa el coreògraf per dur a terme la seua peça de dansa: la translació del ballari a l'espai dins d'una determinada durada (V.V.A.A. 2014) Per això el coreògraf utilitza la fragmentació multiperspectiva del cos en moviment a l'escena com a principal eina. Amb ella i el seu gran coneixement de la situació del cos a l'espai/temps, recopila i classifica fraccions espai-temporals a través dels moviments del cos. Totes aquestes particions adquireixen valors d'acceleració, translació, situació i força, convertint-se en els paràmetres de composició coreogràfica, els quals constitueixen alhora un ventall de fragments cinètics –els passos de dansa- amb què el coreògraf opera des de la figura del ballari per donar forma a la coreografia. El mateix succeeix en la composició musical com a resultat artístic, ja que en procedir, selecciona i depura el so. Per això, és des d'ambdues disciplines on emergeix tot l'aparell cinematogràfic tal com avui el coneixem. Sens dubte, no és estrany que el cinedansa s'erigeix hui en dia, com la principal font investigadora en termes espai-temporals: sonors, dancístics i cinemàtics (V.V.A.A. 2020).

Com ja vaig dir al seu dia, per a Maya Deren creadora d'aquest gènere cinematogràfic, la significació que suposa per a la seua obra el silenci, l'espai, el temps, la imatge del cos humà en moviment, suposa el grup d'eines fonamentals de la seua metodologia sobre la creació artística interdisciplinària: dansa, música i cinematografia, totes confluint a la perfecció en un procés investigador espai-temporal sense precedents dins de la història del cinema. A més, Deren prioritza poder establir una estètica polivalent i mundialitzada dins del seu períple artístic -anys 40 i 50 del segle XX-, marcat per un bagatge visionari sobre l'esdevenir social del nostre segon mil·lenni d'existència cultural: un entorn interracial i intercultural, on quedababa reflectida a través de la variada procedència dels seus assistents artístics i col·laboradors: asiàtics, europeus, africans i americans (V.V.A.A. 2023).

Si bé el nomadisme de la dansa ha servit per a la seua projecció internacional, ha estat gràcies a l'absència de l'idioma, on la dansa s'entronca com una de les arts de més difusió i influència estètica a la resta de les arts en general, sobretot a l'hora de representar el cos humà a l'obra artística. Però en canvi, la rellevància del llegat de Deren no rau exclusivament en la fragmentació multiperspectiva del moviment del cos humà a través de la càmera cinematogràfica -on al primer quart de segle XX Lev Kulechov s'abandera com a pioner- sinó a través de la unió de dos espai/temps mitjançant el cos en moviment -moviment comunicant- (V.V.A.A. 2024), protagonitzar la creació d'una de les operacions el·líptiques més complexes i originals a l'hora de transcriure el muntatge paral·lel sense necessitat de tallar l'acció. Com a exemples més significatius de la seua gran influència al cinema, hem de referir-nos entre d'altres als tres films que presenten certa rellevància pels diferents tipus d'el·lipsis: *All that jazz* de Bob Fosse, *El Mite* de Jackie Chan i *Assassin's Creed* protagonitzada i produïda per Michael Fassbender. En el primer cas, *All that jazz* presenta el moviment comunicant a partir de l'execució d'un gir sense translació repetit per diversos ballarins al mateix espai. Corroborant mitjançant una mateixa acció la unió de diversos espai-temps sense que això pugui significar una fallada de raccord. En segon lloc, cal assenyalar la pel·lícula *El mite*, un film que intercala escenes d'espai-temps corresponents a l'època actual amb escenes corresponents a l'Edat Mitjana. Tot i això, encara que en el tercer cas coincideix amb *El mite*, *Assassin's Creed* no solament utilitza el mateix tipus d'el·lipsi, sinó que a més representa amb gran mestratge al multivers existencial del protagonista.

BIBLIOGRAFIA / BIBLIOGRAFIA

<https://riuraufilmfestival.com/wp-content/uploads/2020/06/I-Ponencies-2014-FILM-DE-DANSA.pdf>

<https://riuraufilmfestival.com/wp-content/uploads/2020/08/Maqueta-con-Tapas-VII-Ponencia-LGTB.pdf>

https://riuraufilmfestival.com/wp-content/uploads/2023/07/Seminario-CMYK-2mm-Sang_compressed.pdf

<https://riuraufilmfestival.com/wp-content/uploads/2024/11/MAYA-360o.pdf>

Cinedanza: bailar con la danza. La partitura

Eva Fernández Palop

Pasar a la historia sin pasar por las manos de textos ni historiadores no ha sido nada fácil para el arte de la danza. Es el único arte que ha tenido que ser instruido de cuerpo a cuerpo, sin intermediarios ni escritura. No ha podido ser robado por artistas ajenos ni escriturado como la música o el teatro. La sensación pura de transmisión ha perdurado sin apenas alteraciones durante siglos.

Cuando el cine necesitó a la danza para moverse, para experimentar con el ritmo, el espacio y el cuerpo en movimiento, se generó un archivo, un guion, una especie de partitura visual y cinética extensible a todo el mundo. El cine tuvo que aprender a bailar con sus medios técnicos: la cámara, el montaje, la luz, el encuadre. Desde entonces, muchos cineastas han mostrado cómo la narración puede y debe ser bailada, interpretada con el cuerpo. Cine y danza: el uno para el otro.

Pero también la danza necesitó al cine. Necesitó un espejo, una máquina capaz de registrar lo efímero, de eternizar lo corporal. En este cruce creativo nace un nuevo lenguaje audiovisual. La danza se volvió cine, y el cine, danza.

Una de las colaboraciones más relevantes en esta historia es la de Maya Deren, pionera del cine experimental estadounidense, y Alexander Hammid, cineasta y director de fotografía checo-estadounidense, reconocido por su innovador uso de la cámara en el cine experimental y documental, así como por su aportación clave al desarrollo del cine-danza junto a Maya Deren.

En *A Study in Choreography for Camera* (1945), Hammid supo bailar con la cámara al ritmo de Deren. Su cámara no es un ojo estático: es un cuerpo sensible, activo, que observa, se desplaza y se integra en el paso de danza.

Deren y Hammid investigan cómo el montaje y el movimiento de cámara pueden expandir las posibilidades físicas y

perceptivas de la danza. El cine, en sus manos, deja de ser un mero registro para convertirse en un instrumento de creación coreográfica en sí mismo.

La cámara no solo sigue al bailarín: lo anticipa, lo recorta, lo amplía, lo transporta. Provoca efectos que trascienden la lógica del cuerpo escénico, generando una espacialidad fragmentada y un tiempo expandido. A través de transiciones imposibles —de un bosque a una sala sin pérdida de continuidad coreográfica— la imagen entra en una dimensión mental, onírica. La cámara no solo representa la mirada de un espectador, sino que evoca una interioridad: nos introduce en la conciencia de la figura danzante, sugiere pensamientos, emociones, mundos paralelos.

Estos planos, imposibles en la vida real, se hacen verosímiles en el lenguaje del cine, transportando al espectador a una dimensión poética donde la física escénica se disuelve.

Como señala Deren:

“La coreografía para cámara es una danza que sólo existe cuando es filmada. La cámara se convierte en una parte activa del proceso coreográfico.” (Maya Deren, *Choreography for Camera*, 1946)

En esta forma de escritura audiovisual, la danza ya no se limita al bailarín: también la cámara, el montaje y el ritmo fílmico forman parte de la partitura. Así, lo que aparece en pantalla no es solo una ejecución física, sino una escritura del movimiento en imágenes, una danza expandida que solo puede existir en el cine.

En *Meshes of the Afternoon* (1943), la cámara adquiere un papel protagonista que va más allá del registro: se convierte en narradora y mediadora de la subjetividad. A través de movimientos fluidos, ángulos inusuales y transiciones oníricas, la cámara introduce sensaciones que serían imposibles de comunicar únicamente desde la actuación o la puesta en escena. No solo muestra lo que ocurre, sino que nos sumerge en una dimensión interior, mental, marcada por la fragmentación temporal y la repetición simbólica. La perspectiva de la cámara, a veces flotante, otras veces inquieta o voyerista, articula

el espacio como reflejo del subconsciente, permitiendo al espectador habitar el mundo emocional y psicológico de la protagonista.

Esta visión ha sido retomada por cineastas contemporáneos que conciben la cámara como una extensión del cuerpo danzante.

Thierry De Mey, compositor y cineasta belga, ha trabajado intensamente en el cruce entre danza, música y lenguaje audiovisual. En *Rosas danst Rosas* (1997), filmada junto a Anne Teresa De Keersmaeker, la cámara se desplaza al ritmo de los pasos repetitivos de las bailarinas, atravesando los espacios vacíos de una escuela abandonada con precisión milimétrica. El propio De Mey opera la cámara, integrándose físicamente en la coreografía, como un intérprete más.

Por su parte, la cineasta escocesa Katrina McPherson, junto al editor y operador Simon Fildes, ha explorado la idea de que el movimiento de cámara puede concebirse como una partitura paralela a la del bailarín. En obras como *Moment* (2002), el uso de steadycam permite una danza compartida entre cámara y cuerpo, generando una percepción fluida, casi táctil. Hoy en día, la evolución de la cámara móvil y las técnicas del plano secuencia han dado lugar a una cinematografía que coreografía el tiempo y el espacio sin interrupciones visibles, generando una experiencia inmersiva que envuelve al espectador. La cámara, al no cortar, respira, se mueve, duda, se detiene, se deja arrastrar por el flujo de la acción: baila con la historia.

Desde *Rope* (*La Soga*, 1948) de Alfred Hitchcock, encontramos un experimento cinematográfico que transforma radicalmente la función de la cámara: ya no es solo un instrumento narrativo, sino una presencia casi corporal, que coreografía el tiempo y el espacio de la acción en una única unidad temporal. La cámara no corta: se desliza, rodea, se aproxima y se aleja, marcando un ritmo narrativo y emocional que sustituye al montaje tradicional. El resultado es una coreografía fílmica donde cada desplazamiento está cuidadosamente calculado, no solo para mantener la continuidad visual, sino para reforzar la tensión dramática y psicológica.

Una de las películas contemporáneas más representativas de este enfoque es *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)* (2014), dirigida por Alejandro G. Iñárritu y filmada por Emmanuel Lubezki. La película simula estar rodada en un único plano secuencia, utilizando complejos movimientos de cámara, puentes de luz y transiciones ocultas para construir una ilusión de continuidad total.

En *Birdman*, la cámara se convierte en un personaje invisible, que sigue de cerca, y a veces de forma íntima e invasiva, al protagonista Riggan Thomson (Michael Keaton), a través de los pasillos, camerinos y escenarios de un teatro. Este seguimiento constante genera una sensación de vértigo y proximidad emocional, como si el espectador compartiera el mismo ritmo vital que el personaje: su ansiedad, su egolatría, su descomposición mental.

Esta coreografía visual hace que cada movimiento de cámara forme parte del lenguaje dramático y psicológico del film. La cámara no documenta: interpreta, acompaña, improvisa. Hereda la lógica de la danza: no hay una separación entre el cuerpo (el personaje), el espacio (el entorno escénico) y la cámara (el ojo en movimiento). Todo está integrado en una partitura audiovisual continua, donde la fluidez del plano refuerza la tensión narrativa.

Así, *Birdman* se inscribe en una corriente contemporánea que explora el plano secuencia como una forma coreográfica de narrar, donde el tiempo no se fragmenta con cortes de montaje, sino que se habita con desplazamientos, respiraciones y silencios. Al igual que en el cine-danza, la cámara no observa desde fuera: participa del movimiento, generando una experiencia inmersiva que disuelve los límites entre espectador y escena.

El *cinedanza* ha sentado las bases de un lenguaje híbrido con entidad e historia propias, en el que la cámara no solo registra, sino que asume la capacidad de sumergir al espectador en la acción o situarlo en una primera persona inmersiva. Este recurso amplía la experiencia perceptiva, permitiendo que el público participe del flujo coreográfico y emocional de la obra. Al integrar la mirada fílmica en la partitura del movimiento, el *cinedanza* convierte cada plano en un acto coreográfico en sí mismo, consolidando un territorio creativo donde la danza y el cine se entrelazan para generar nuevas formas de narrar y sentir.

Cinedansa: ballar amb la dansa. La partitura

Eva Fernández Palop

Passar a la història sense passar per mans de textos ni historiadors no ha estat gens fàcil per a l'art de la dansa. És l'únic art que ha hagut de ser transmès de cos a cos, sense intermediaris ni escriptura. No ha pogut ser furat per artistes aliens ni escripturat com la música o el teatre. La sensació pura de transmissió ha perdurat gairebé sense alteracions durant segles.

Quan el cinema va necessitar la dansa per moure's, per experimentar amb el ritme, l'espai i el cos en moviment, es va generar un arxiu, un guió, una mena de partitura visual i cinètica extensible a tothom. El cinema va haver d'aprendre a ballar amb els mitjans tècnics: la càmera, el muntatge, la llum, l'enquadrament. Des de llavors, molts cineastes han mostrat com la narració pot i ha de ser ballada, interpretada amb el cos. Cinema i dansa: l'un per a l'altre.

Però també la dansa va necessitar el cinema. Va necessitar un mirall, una màquina capaç de registrar allò efímer, d'eternitzar allò corporal. En aquesta cruïlla creativa neix un nou llenguatge audiovisual. La dansa es va convertir en cinema, i el cinema, en dansa.

Una de les col·laboracions més rellevants en aquesta història és la de Maya Deren, pionera del cinema experimental nord-americà, i l'Alexander Hammid, cineasta i director de fotografia txeco-nord-americana, reconegut pel seu innovador ús de la càmera al cinema experimental i documental, així com per la seua aportació clau al desenvolupament del cinedansa juntament amb Maya Deren.

A *A Study in Choreography for Camera* (1945), Hammid va saber ballar amb la càmera al ritme de Deren. La seua càmera no és un ull estàtic: és un cos sensible, actiu, que observa, es desplaça i s'integra al pas de dansa.

Deren i Hammid investiguen com el muntatge i el moviment de càmera poden expandir les possibilitats físiques i

perceptives de la dansa. El cinema, a les mans, deixa de ser un simple registre per convertir-se en un instrument de creació coreogràfica en si mateix.

La càmera no només segueix el ballarí: l'anticipa, el retalla, l'amplia, el transporta. Provoca efectes que transcendeixen la lògica del cos escènic, generant una espacialitat fragmentada i un temps expandit. A través de transicions impossibles –d'un bosc a una sala interior, sense pèrdua de continuïtat coreogràfica– la imatge entra en una dimensió mental, onírica. La càmera no només representa la mirada d'un espectador, sinó que evoca una interioritat: ens introdueix a la consciència de la figura dansant, suggereix pensaments, emocions, mons paral·lels.

Aquests plans, impossibles a la vida real, es fan versemblants en el llenguatge del cinema, transportant l'espectador a una dimensió poètica on la física escènica es dissol. Com assenyala Deren: “La coreografia per a càmera és una dansa que només existeix quan és filmada. La càmera es converteix en una part activa del procés coreogràfic.” (Maya Deren, *Choreography for Camera*, 1946)

En aquesta forma d'escriptura audiovisual, la dansa ja no es limita al ballarí: la càmera, el muntatge i el ritme filmic també formen part de la partitura. Així, el que apareix a la pantalla no és només una execució física, sinó una escriptura del moviment en imatges, una dansa expandida que només pot existir al cinema.

A *Meshes of the Afternoon* (1943), la càmera adquireix un paper protagonista que va més enllà del registre: es converteix en narradora i mediadora de la subjectivitat. A través de moviments fluids, angles inusuals i transicions oníriques, la càmera introdueix sensacions que serien impossibles de comunicar únicament des de l'actuació o la posada en escena. No només mostra el que passa, sinó que ens submergeix en una dimensió interior, mental, marcada per la fragmentació temporal i la repetició simbòlica. La perspectiva de la càmera, de vegades flotant, d'altres inquieta o voyerista, articula l'espai com a reflex del subconscient, permetent a l'espectador habitar el món emocional i psicològic de la protagonista.

Aquesta visió ha estat represa per cineastes contemporanis que conceben la càmera com una extensió del cos dansaire. Thierry De Mey, compositor i cineasta belga, ha treballat intensament a la cruïlla entre dansa, música i llenguatge audiovisual. A *Rosas Danst Rosas* (1997), filmada amb Anne Teresa De Keersmaeker, la càmera es desplaça al ritme dels passos repetitius de les ballarines, travessant els espais buits d'una escola abandonada amb precisió mil·limètrica. El mateix De Mey opera la càmera, integrant-se físicament a la coreografia, com un intèrpret més.

Per la seua banda, la cineasta escocesa Katrina McPherson, juntament amb l'editor i operador Simon Fildes, ha explorat la idea que el moviment de càmera es pot concebre com una partitura paral·lela a la del ballarí. En obres com ara *Moment* (2002), l'ús de steadycam permet una dansa compartida entre càmera i cos, generant una percepció fluida, gairebé tàctil.

Avui en dia, l'evolució de la càmera mòbil i les tècniques del pla seqüència han donat lloc a una cinematografia que coreografia el temps i l'espai sense interrupcions visibles, generant una experiència immersiva que envolta l'espectador. La càmera, en no tallar, respira, es mou, dubta, s'atura, es deixa arrossegar pel flux de l'acció: balla amb la història.

Des de *Rope* (*La Soga*, 1948) d'Alfred Hitchcock trobem un experiment cinematogràfic que transforma radicalment la funció de la càmera: ja no és només un instrument narratiu, sinó una presència gairebé corporal, que coreografia el temps i l'espai de l'acció en una única unitat temporal. La càmera no talla: llisca, envolta, s'aproxima i s'allunya, marcant un ritme narratiu i emocional que substitueix el muntatge tradicional. El resultat és una coreografia filmica on cada desplaçament està acuradament calculat, no només per mantenir la continuïtat visual, sinó per reforçar la tensió dramàtica i psicològica.

Una de les pel·lícules contemporànies més representatives d'aquest enfocament és *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)* (2014), dirigida per Alexandre G. Iñárritu i filmada per Emmanuel Lubezki. La pel·lícula simula estar rodada en un únic pla seqüència, utilitzant complexos moviments de càmera, ponts de llum i transicions ocultes per construir una il·lusió de continuïtat total.

A *Birdman*, la càmera es converteix en un personatge invisible, que segueix de prop, i de vegades de manera íntima i invasiva, el protagonista Riggan Thomson (Michael Keaton), a través dels passadissos, els camerinos i els escenaris d'un teatre. Aquest seguiment constant genera una sensació de vertigen i de proximitat emocional, com si l'espectador compartís el mateix ritme vital que el personatge: la seua ansietat, la seua egolatria, la seua descomposició mental.

Aquesta coreografia visual fa que cada moviment de càmera forme part del llenguatge dramàtic i psicològic del film. La càmera no documenta: interpreta, acompanya, improvisa. Hereta la lògica de la dansa: no hi ha una separació entre el cos (el personatge), l'espai (l'entorn escènic) i la càmera (l'ull en moviment). Tot està integrat en una partitura audiovisual continua, on la fluïdesa del pla reforça la tensió narrativa.

Així, *Birdman* s'inscriu en un corrent contemporània que explora el pla seqüència com una forma coreogràfica de narrar, on el temps no es fragmenta amb talls de muntatge, sinó que s'habita amb desplaçaments, respiracions i silencis. Igual que al cinedansa, la càmera no observa des de fora: participa del moviment, generant una experiència immersiva que dissol els límits entre espectador i escena.

El *cinedansa* ha posat les bases d'un llenguatge híbrid amb entitat i història pròpies, en què la càmera no només registra, sinó que assumeix la capacitat de submergir l'espectador en l'acció o situar-lo en una primera persona immersiva. Aquest recurs amplia l'experiència perceptiva, permetent que el públic participe del flux coreogràfic i emocional de l'obra. En integrar la mirada fílmica a la partitura del moviment, el cinedansa converteix cada pla en un acte coreogràfic en si mateix, consolidant un territori creatiu on la dansa i el cinema s'entrellacen per generar noves formes de narrar i sentir.

BIBLIOGRAFÍA / BIBLIOGRAFIA

Deren, Maya. *Choreography for the Camera*. *Dance Magazine*, 1946.

Deren, Maya. *Essential Deren: Collected Writings on Film*. Ed. Bruce R. McPherson. Kingston: Documentext, 2005.

Dodds, Sherril. *Dance on Screen: Genres and Media from Hollywood to Experimental Art*. Palgrave Macmillan, 2001.

Keersmaeker, Anne Teresa De & De Mey, Thierry. *Rosas danst Rosas*, 1997. [Film].

McPherson, Katrina & Fildes, Simon. *Moment*, 2002. [Dance Film].

Mitoma, Judy (ed.). *Envisioning Dance on Film and Video*. Routledge, 2002.

Hitchcock, Alfred. *Rope*. Universal Pictures, 1948.

Iñárritu, Alejandro G. *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)*. Fox Searchlight Pictures, 2014.

Lubezki, Emmanuel. Director de fotografía en *Birdman*.

Rosenberg, Douglas. *Screendance: Inscribing the Ephemeral Image*. Oxford University Press, 2012.

¡Siga a la cámara!

Isabel Bilbao

Actualmente un pequeño, pero nada despreciable número de investigadores del Cinedanza elaboran interesantes tesis sobre este género cinematográfico y artístico-contemporáneo. Basta realizar barrido por las bibliotecas físicas y repositorios digitales. Sus autores describen técnicas de danza y grabación, recursos filmicos, formas de ejecución, términos expresivos y poéticos o variadas prácticas y propuestas para la creación de estas obras cinematográficas, generalmente experimentales. Muchas veces con un guion o una temática, la mayoría se circunscriben a la plástica diádica de *bailarín/a/s—camarógrafo/a/s*. Sin embargo, y a pesar de todo lo escrito por unos y por otros, y la cantidad de referencias que existen sobre el citado binomio, sobre la coreografía dancística y del camarógrafo/a, e incluso, sobre las dificultades de enfoque de la cámara a causa del movimiento de ambos actores del cinedanza, no he podido encontrar referencias sobre algo que me agita ya desde hace algunos años en que escribí mi primer artículo sobre la materia, a la sazón titulado “Doble Movimiento”: ¿En qué términos lo describimos? ¿Cómo lo percibimos? ¿Cuál es su propósito? ¿Qué nos aporta?

En cuanto a los términos de descripción y percepción

La percepción del espectador se ve comprometida al intentar descodificar el doble movimiento que se genera entre la evolución del bailarín y el de la cámara en el espacio en el que se desarrolla la acción. El desplazamiento de ambos es un motivo de estudio que tiene múltiples derivas. La primera, el contrapunto cinestésico, es decir, un contratiempo en la capacidad del cuerpo para percibir su propia posición, movimiento y tensión muscular. La dirección del recorrido de la cámara puede fluir a favor del baile, pero también lo cruza, discurre en contra o recula registrando un avance contra ella misma. Otras son el posible ‘mareo’ o mejor, cinetosis, del espectador y la alta vibración emocional a la que se le somete. En ocasiones, esta situación de ardua comprensión de la imagen se da por hecho y no genera respuesta alguna. Se espera que el espectador acabe siguiendo tanto el movimiento del actor danzante como el de la cámara acompañante. O que en

su defecto disfrute de lo ignoto, de lo excepcional. Otras veces, se intenta remediar con recursos de ralentización, del uso del plano secuencia o del *travelling* (sin cambio de perspectiva), o con un movimiento de cámara a favor del recorrido coreográfico. Es decir, ofrece al espectador una más fácil digestión. El uso de *steady-cams*, *dollys* y elementos que alejen la cámara del cuerpo del operador, estabilizan la imagen pero a cambio, rompen la simbiosis del actor y quien lo registra. La pareja de baile se rompe y la emoción se enfría.

Un segundo obstáculo para el espectador, pero enriquecedor, en términos de percepción del movimiento cinematográfico en el film de danza, se produce con la utilización de la multiperspectiva, o cambio del punto de vista, durante la ejecución de la serie de movimientos encadenados por la coreografía. El hecho de cortar en pedazos el transcurrir de la danza, realizando tomas desde distintos ángulos, demanda un esfuerzo adicional al observador. En el cine convencional, el espectador, acostumbrado, se siente cómodo con planos como el frontal, lateral, dorsal, etc.; en el más especializado género del cine musical y baile con el recurso del *travelling*; en el *western*, con el expresivo plano-contraplano que enfatiza la tensión; o en el cine de acción con un ágil cambio de perspectiva que enfatiza el peligro. Eso sí, todos ellos sin romper el eje de los 180°. No hay riesgo. En el Cinedanza sin embargo, y en el cine de acción más extremo, el salto de eje proporciona una sensación de transgresión, incluso de vértigo en según qué momentos. Las características de su género le permiten unas licencias ganadas a pulso ya desde la mítica Maya Deren.

Si en lo experimental es preceptivo el “todo vale” en aras de la investigación y el hallazgo de nuevas fórmulas y recursos, no lo es menos en el Cinedanza, aunque por su cualidad de género cinematográfico, han de aplicársele algunos matices correctivos y regulatorios. La multiperspectiva, y el doble movimiento en el film de danza han de servirse de dos factores que le confieren claridad expresiva. Uno es el ritmo. El ritmo obliga y obliga siempre pero, respetándolo, es un gran organizador. Es un catalizador necesario para poner en orden la complejidad visual intelectual sin menoscabo del interés generado por ella. Los cortes y cambios de plano de la imagen doblemente cinética, han de darse en el momento adecuado para que la danza, su percepción física y el relato coreográfico visual mantengan el sentido, el tempo. En la medida en que el espectador perciba y se imbuya del ritmo cinematográfico, se sentirá a la vez protagonista y ejecutor de la acción y lo establecerá como una sensación corporal.

El otro factor aclaratorio y fundamental es la continuidad en el movimiento. La coreografía no debería verse mutilada, como se hace lamentablemente en muchos casos. La variedad de planos tomados desde diferentes ángulos no ha de impedir que la danza mantenga todos los elementos que la componen sin perder un solo trazo. Para ello es fundamental la repetición coreográfica exacta y la grabación múltiple y creativa acompañando al bailarín todas las veces necesarias hasta conseguir un registro completo y variado de todos sus movimientos. Corresponderá al montaje hacer comprender el mensaje, el proyecto visual, y conseguir que el público se deje arrastrar por la inercia que generan el bailarín y la cámara. El espectador no debe sentir frustración, sino intriga, curiosidad, voluntad de integrarse en esa corriente cinética y de ritmo, a veces disruptivo y lento, otras trepidante y osado.

El propósito del Cinedanza y qué nos debería aportar

Todo en Cinedanza es movimiento al cuadrado. Se trata de duplicar la sensación de velocidad, o de constatar la presencia corpórea a través de la traslación de la cámara. Cuando el cine de acción es tratado de forma similar al cinedanza, se vuelve espectacular. La cámara corporizada, la cámara en mano o montada en un pequeño gimbal, grabando en 4K, o a 50, 60 fotogramas/segundo, enfrentándose o siguiendo, acompasadamente o a contratiempo, las evoluciones de la danza, constituye una experiencia artística completa en sí misma. Todos los recursos plásticos y estéticos, rítmicos e interpretativos, de destreza corporal y plena consciencia emocional del baile, se completan cuando viajan, a través de la cámara, al otro lado de la realidad. Danza y filmación se vuelven independientes de sus ejecutores iniciales. El bailarín, acompañado de la réplica que le da el camarógrafo como pareja de baile, termina su ejecución. El resultado fílmico, la película, comienza su andadura. El cineasta habrá cumplido su misión, investigando, solucionando algunos enigmas visuales, disfrutando de algún novedoso encuentro que pasará a formar parte del acervo cinematográfico y que volveremos a encontrar más adelante. ¡Siga a la Cámara!

¡Seguiu la càmera!

Isabel Bilbao

Actualment un xicotet, però gens menyspreable nombre d'investigadors del Cinedansa elaboren interessants tesis sobre aquest gènere cinematogràfic i artístic contemporani. Només cal fer un ull per les biblioteques físiques i repositoris digitals. Els autors descriuen tècniques de dansa i enregistrament, recursos filmics, formes d'execució, termes expressius i poètics o diverses pràctiques i propostes per a la creació d'aquestes obres cinematogràfiques, generalment experimentals. Moltes vegades amb un guió o una temàtica, la majoria se circumscriuen a la plàstica diàdica de *ballari/s/camarògraf/s*. No obstant això, i malgrat tot allò escrit per uns i per altres, i la quantitat de referències que existeixen sobre el citat binomi, sobre la coreografia dansística i del camarògraf/a, i fins i tot, sobre les dificultats d'enfocament de la càmera a causa del moviment dels dos actors del cinedansa, no he pogut trobar referències sobre alguna cosa que m'agita ja des de fa alguns anys, que vaig titular “Doble Moviment”: En quins termes ho descrivim? Com ho percebem? Quin és el propòsit? Què ens aporta?

Pel que fa als termes de descripció i percepció

La percepció de l'espectador es veu compromesa en intentar descodificar el doble moviment que es genera entre l'evolució del ballari i el de la càmera a l'espai on es desenvolupa l'acció. El desplaçament de tots dos és un motiu destudi que té múltiples derives. La primera, el contrapunt cinestèsic, és a dir, un contratemps en la capacitat del cos per percebre la seua pròpia posició, moviment i tensió muscular. La direcció del recorregut de la càmera pot fluir a favor del ball, però també el travessa, discorre en contra o recula registrant un avenç contra ella mateixa. Altres són el possible ‘mareig’ o millor, cinetosi, de l'espectador i l'alta vibració emocional a què se'l sotmet. De vegades, aquesta situació d'àrdua comprensió de la imatge es dona per fet i no genera cap resposta. S'espera que l'espectador acabe seguint tant el moviment de l'actor dansaire com el de la càmera acompanyant. O que si no gaudisca del que és ignot, del que és excepcional. Altres vegades, s'intenta posar remei amb recursos d'alentiment, de l'ús del pla seqüència o del *travelling* (sense canvi de perspectiva), o

amb un moviment de càmera a favor del recorregut coreogràfic. És a dir, ofereix a l'espectador una digestió més fàcil. L'ús de *steady-cams*, *dollys* i elements que allunyen la càmera del cos de l'operador, estableixen la imatge, però a canvi, trenquen la simbiosi de l'actor i qui el registra. La parella de ball es trenca i l'emoció es refreda.

Un segon obstacle per a l'espectador, però enriquidor, en termes de percepció del moviment cinematogràfic al film de dansa, es produeix amb la utilització de la multiperspectiva, o canvi del punt de vista, durant l'execució de la sèrie de moviments encadenats per la coreografia. El fet de tallar a trossos el transcórrer de la dansa, fent preses des de diferents angles, demana un esforç addicional a l'observador. Al cinema convencional, l'espectador, acostumat, se sent còmode amb plans com el frontal, el lateral, el dorsal, etc.; en el gènere més especialitzat del cinema musical i de ball amb el recurs del *travelling*; al *western*, amb l'expressiu pla-contraplà que emfatitza la tensió; o al cinema d'acció amb un àgil canvi de perspectiva que emfatitza el perill. Això sí, tots sense trencar l'eix dels 180°. No hi ha cap risc. Al Cinedansa, però, i al cinema d'acció més extrem, el salt d'eix proporciona una sensació de transgressió, fins i tot de vertigen en segons quins moments. Les característiques del seu gènere li permeten unes llicències guanyades a pols des de la mítica Maya Deren.

Si en l'experimental és preceptiu el "tot s'hi val" amb vista a la investigació i la troballa de noves fórmules i recursos, no ho és menys al Cinedansa, encara que per la seua qualitat de gènere cinematogràfic, se li han d'aplicar alguns matisos correctius i reguladors. La multiperspectiva, i el doble moviment al film de dansa han de servir-se de dos factors que li confereixen claredat expressiva. Un és el ritme. El ritme obliga i obliga sempre però, respectant-ho, és un gran organitzador. És un catalitzador necessari per posar en ordre la complexitat visual intel·lectual sense detriment de l'interès generat per ella. Els talls i canvis de pla de la imatge doblement cinètica s'han de donar en el moment adequat perquè la dansa, la seua percepció física i el relat coreogràfic visual mantinguen el sentit, el tempo. En la mesura que l'espectador perceba i s'imbuísca del ritme cinematogràfic, se sentirà alhora protagonista i executor de l'acció i ho establirà com una sensació corporal.

L'altre factor aclaridor i fonamental és la continuïtat en el moviment. La coreografia no s'hauria de veure mutilada, com es fa malauradament en molts casos. La varietat de plans presos des de diferents angles no ha d'impedir que la dansa mantinga

tots els elements que la componen sense perdre ni un sol traç. Per això és fonamental la repetició coreogràfica exacta i la gravació múltiple i creativa acompanyant el ballarí totes les vegades necessàries fins a aconseguir un registre complet i variat de tots els seus moviments. Correspon al muntatge fer comprendre el missatge, el projecte visual, i aconseguir que el públic es deixi arrossegat per la inèrcia que generen el ballarí i la càmera. L'espectador no ha de sentir frustració, sinó intriga, curiositat, voluntat d'integrar-se en aquest corrent cinètic i de ritme, de vegades disruptiu i lent, d'altres trepidant i agosarat.

El propòsit del Cinedansa i què ens hauria d'aportar

Tot al Cinedansa és moviment al quadrat. Es tracta de duplicar la sensació de velocitat, o de constatar la presència corpòria a través de la translació de la càmera. Quan el cinema d'acció és tractat de manera similar al cinedansa, esdevé espectacular. La càmera corporitzada, la càmera en mà o muntada en un petit gimbal, gravant en 4K, oa 50, 60 fotogrames/segon, enfrontant-se o seguint, compassadament o a contratemps, les evolucions de la dansa, constitueix una experiència artística completa en si mateixa. Tots els recursos plàstics i estètics, rítmics i interpretatius, de destresa corporal i plena consciència emocional del ball, es completen quan viatgen a través de la càmera a l'altra banda de la realitat. Dansa i filmació esdevenen independents dels seus executors inicials. El ballarí, acompanyat de la rèplica que li dóna el camarògraf com a parella de ball, acaba la seua execució. El resultat filmic, la pel·lícula, comença el seu camí. El cineasta haurà complert la seua missió, investigant, solucionant alguns enigmes visuals, gaudint d'alguna nova trobada que passarà a formar part del cabal cinematogràfic i que tornarem a trobar més endavant. Seguiu la Càmera!

**TALLER
DE IMPROVISACIÓN FÍLMICA
DEL CUERPO EN MOVIMIENTO**

**TALLER
D'IMPROVISACIÓ FÍLMICA
DEL COS EN MOVIMENT**

Taller de improvisación fílmica del cuerpo en movimiento

Alicia Costa

Este taller consiste en el desarrollo de la expresión fílmica a través del cuerpo en movimiento desde parámetros de improvisación, de manera que podamos producir imágenes y narrativas visuales desde el cuerpo como herramienta de comunicación, sin un guion o coreografía previa. La espontaneidad y la creatividad del movimiento corporal buscarán explorar nuevas formas de expresión, comunicar emociones e ideas, y generar una experiencia artística y sensible para el observador a través de las cámaras de nuestros móviles. Será lo más orgánico y aproximado a nuestro día a día, intentando plasmar parte de nuestra esencia como seres humanos.

Taller d'improvisació fílmica del cos en moviment

Alicia Costa

Aquest taller consisteix en el desenvolupament de l'expressió fílmica mitjançant el cos en moviment des de paràmetres d'improvisació, de manera que puguem produir imatges i narratives visuals des del cos com a eina de comunicació, sense un guió o coreografia prèvia. L'espontaneïtat i la creativitat del moviment corporal cercaran explorar noves formes d'expressió, comunicar emocions i idees i generar una experiència artística i sensible per a l'observador a través de les càmeres dels nostres mòbils. Serà el més orgànic i aproximat al nostre dia a dia, intentant plasmar part de la nostra essència com a éssers humans.

BECAS DE LA ESCOLA DE CINEMA RIURAU

Realización de Cinedanza 2026-28

Abierta la Inscripción

En 2025, ante el despegue que ha experimentado el cine en La Marina Alta, tanto a la hora de acoger rodajes y proyectos cinematográficos como la aparición de nuevos festivales, la asociación ECRR ha decidido interrumpir la etapa del festival dedicada a la Ficción y dar impulso al Cinedanza. El Cinedanza es una especialidad cinematográfica a la que la asociación siempre ha dedicado atención, y ha contado con un lugar de especial relevancia dentro de sus actividades. Con ella ha conseguido logros artísticos importantes desde el punto de vista internacional, así como también en el de la enseñanza. La Escola de Cinema RiuRau lanza con ilusión su curso de Realización en Cinedanza para el curso 2026-2028, otorgando 10 becas para aquellos profesionales o estudiantes que presenten en su solicitud una avalada trayectoria cinematográfica, así como también a aquellos que demuestren una trayectoria profesional escénica, fotográfica, plástica o deportiva.

Contenidos del curso:

- Análisis técnico y teórico sobre la representación de la imagen del cuerpo en movimiento en el cine.
- El uso de la cámara en el cinedanza: propiocepción, kinesfera y fragmentación multiperspectiva.
- Montaje propioceptivo y raccord de movimiento.
- Banda sonora y el sonido cinétesico

Más info: info@escoladecine.com

BEQUES DE L'ESCOLA DE CINEMA RIURAU

Realització de Cinedansa 2026-28

Oberta la Inscripció

En 2025, amb l'enlairament que ha experimentat el cinema a la Marina Alta, tant a l'hora d'acollir rodatges i projectes cinematogràfics com l'aparició de nous festivals, l'associació ECRR ha decidit interrompre l'etapa del festival dedicada a la Ficció i donar impuls al Cinedansa. El Cinedansa és una especialitat cinematogràfica a la qual l'associació sempre ha dedicat atenció, i ha comptat amb un lloc d'especial rellevància dins de les seues activitats. Amb ella ha aconseguit assoliments artístics importants des del punt de vista internacional, així com també en el de l'ensenyament. L'Escola de Cinema RiuRau llança amb il·lusió el seu curs de Realització en Cinedansa per al curs 2026-2028, atorgant 10 beques per a aquells professionals o estudiants que presenten en la seua sol·licitud una avalada trajectòria cinematogràfica, així com també a aquells que demostrin una trajectòria professional escènica, fotogràfica, plàstica o esportiva.

Continguts del curs:

- Anàlisi tècnica i teòric sobre la representació de la imatge del cos en moviment al cinema.
- Ús de la càmera en la cinedansa: propiocepció, kinesfera del moviment i fragmentació multiperspectiva.
- Muntatge propioceptiu i raccord de moviment.
- Banda sonora i el so cinestèsic

Més info: info@escoladecine.com

RIURAU **DANSA** FILM FESTIVAL

ORGANIZAN / ORGANITZEN



PATROCINAN / PATROCINEN



COLABORAN / COL.LABOREN



ISBN: 978-84-15180-76-0

