

# VIDEO-DANZA, SONIDO Y MÚSICA

Exploraciones a través de la creación

Blas Payri



# **VIDEO-DANZA, SONIDO Y MÚSICA**

**Exploraciones a través de la creación**

**2016**

**Blas PAYRI**

© Del texto: Blas Payri, 2016

Portada: *Serpentine arc-en-ciel* realizada por Blas Payri

L'Eixam Edicions S.L.

Av. Ausiàs March, 38

46016 Tavernes Blanques -València-

Tel. 961854314

e-mail: [eixam@eixamedicions.com](mailto:eixam@eixamedicions.com)

[www.eixamedicions.com](http://www.eixamedicions.com)

ISBN: 978-84-15180-59-3

Depósito Legal: V-3294-2016

Monografía realizada en el marco del proyecto AICO/2015/113, sobre los usos narrativos del sonido 3D, financiado por la Direcció General d'Universitat, Investigació i Ciència de la Generalitat Valenciana

A Rafel, fuente de entusiasmo y creativa colaboración

<b>Video-danza y congruencia música-imagen</b>	<b>10</b>
Prima la musica, e poi le immagine?	11
Generación de la imagen con la música	13
<b>Video-danza y música absoluta</b>	<b>20</b>
Tres visiones de Santa Teresa de Ávila	24
Tres estudios de textura-tono-intensidad	47
Danzas Selenitas	57
Tres miradas al Limbo	63
El árbol del limbo	71
L'esquisse du printemps	73
Trois regards sur Bacome	79
Essor mélancolique	84
Alma escindida	90
La sublimación	94
L'obscur Ennemi	100
Preludio a una invocación	105
<b>El entorno natural y el sonido diegético</b>	<b>109</b>
El naufrago de la aurora	113
Urban: La Défense	119
<b>El texto</b>	<b>121</b>
Lettre de la Baie d'Yves	125
El bosque del crepúsculo	131
Lemuriformes	137
<b>Proyectos y exploraciones</b>	<b>139</b>
Estudios sobre el retrato del Papa Inocencio X	143
El leitmotiv en video-danza	155
<b>Conclusiones</b>	<b>163</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>167</b>
<b>Filmografía</b>	<b>172</b>

# Video-danza y congruencia música-imagen

En este estudio abordo un género, la video-danza, desde los conceptos de la creación audiovisual y musical. El término para nombrar a este género fluctúa y abarca varias aproximaciones a la relación entre danza y el montaje audiovisual: ya en 1965, Allegra Snyder (citada por Brooks 2002, p.57), exponía la necesidad de definir el género y definió tres tipos:

1. la mera grabación de la coreografía desde un punto fijo, tal y como lo vería un espectador frente al escenario, que se hace con fines documentales.
2. la coreografía montada o la restitución con montaje de la coreografía, donde la coreografía se graba linealmente, respetando la duración y estructura, generalmente con varias cámaras, y se monta como una película teniendo en cuenta los puntos de interés de cada momento y utilizando diferentes tipos de planos.
3. el “coreocine” (*choreocinema*), término que acuñó un crítico de cine para describir las primeras creaciones de Maya Deren en los años 1940 (Higgins, 2006, p. 199; Austvoll, 2004, p.2), que también podemos llamar video-danza (*vidéodanse* - Berrier, 1991, *videodance*), cinedanza, *dance film* o danza audiovisual (también traducido como film de danza), *screendance* o *dance for the screen* (danza para la pantalla). En este caso, el material danzado se monta siguiendo una lógica audiovisual, sin ceñirse a la linealidad de una obra coreográfica para la escena, pudiendo utilizar diferentes espacios, espacios abstractos, efectos audiovisuales y transformación de la velocidad, y un montaje creativo en general.

Los autores suelen destacar la continuidad entre los diferentes tipos de relación entre danza y soporte audiovisual, pero aquí vamos a abordar las relaciones audiovisuales de la música con la imagen, centrándonos en ejemplos de video-danza que realmente utilizan todas las posibilidades de montaje y postproducción audiovisual, ya que un tema de este estudio es precisamente destacar figuras de coarticulación de la música con la imagen en movimiento (imagen de danza en este caso) que se aplican concretamente al realizar una obra de video-danza como un producto audiovisual.

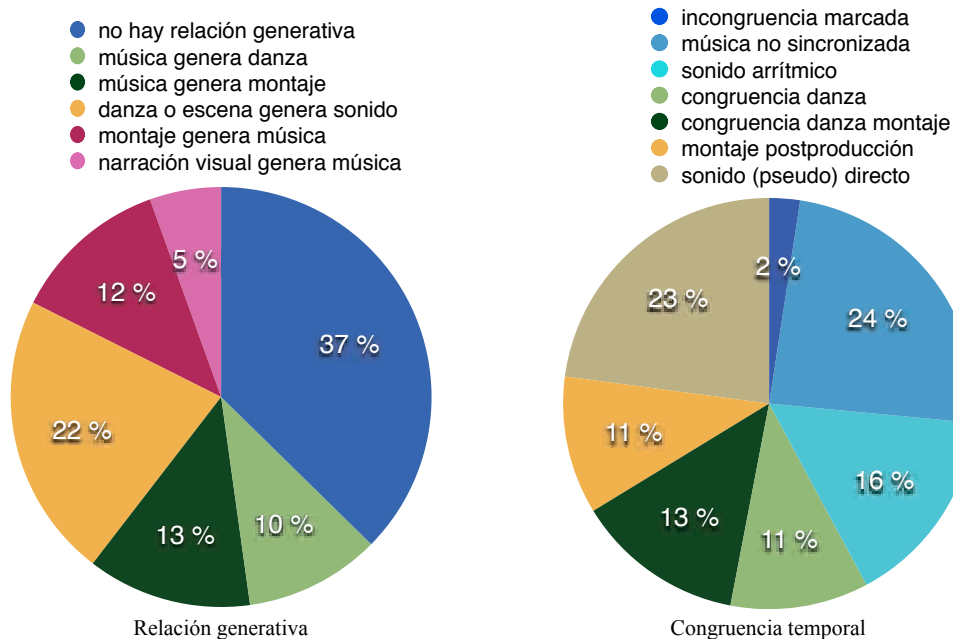


Figura 1. Frecuencia de las relaciones generativas y la congruencia temporal entre música e imagen en 83 video-danzas.

### *Prima la musica, e poi le immagine?*

Dentro del continuo de la mera grabación de danza hasta el montaje elaborado, vamos a estudiar específicamente unas obras donde la música es el elemento generador sobre el que se realizan los elementos coreográficos que se graban y que pauta el montaje audiovisual.

Esto hace recordar al debate que propone la ópera de Antonio Salieri *Prima la musica, e poi le parole* (1786), cuyo tema recoge Richard Strauss en su ópera *Capriccio* (1942), sobre la importancia que se debe dar a la música y al texto (en nuestro caso a la imagen de danza) en la generación y recepción de la obra. En cualquier caso, el planteamiento creativo es diametralmente opuesto a las primeras obras de *choreo-cinema* de Maya Deren, como *Meshes of the Afternoon* (1943), donde el montaje visual se hace sin la intervención de música o sonido, con lo que obviamente no tiene sentido estudiar la coarticulación música-imagen.

Una consideración general es que en la producción audiovisual (cine, televisión narrativa o documental) el montaje de planos visuales precede a la música, que debe adaptarse tanto a los elementos en pantalla como a sus transiciones (Chion 2011). Aquí tratamos un sistema de creación donde la música precede a la imagen,

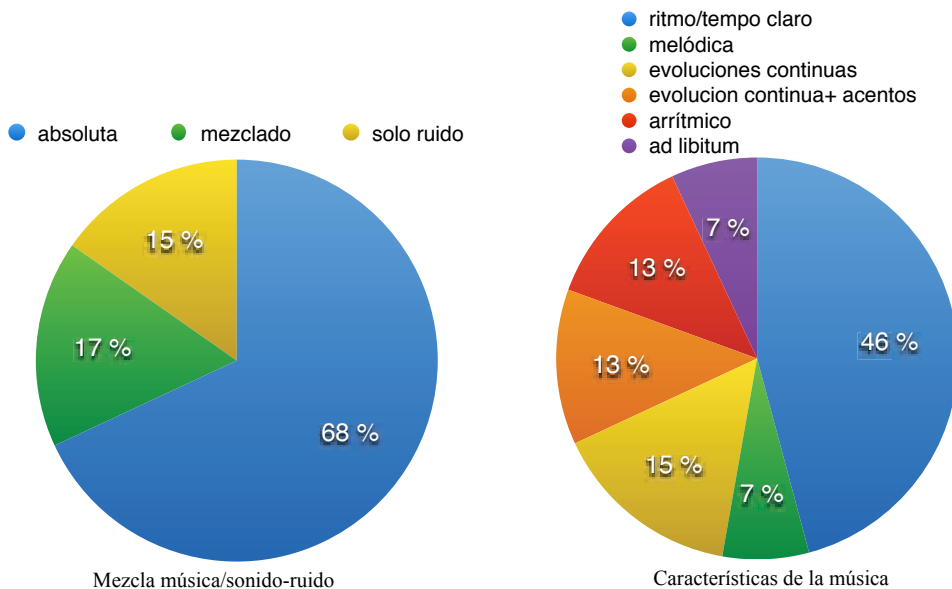


Figura 2. Frecuencia de las características musicales en 83 video-danzas.

al estilo de los vídeos musicales o de la música visual. Straw (1986, p.2) comenta que la aparición del vídeo musical a nivel comercial (*music video*, a menudo traducido por video-clip) a finales de los 1970 e inicios de los 1980, hizo temer que la imagen cobrara más importancia que la música que se suponía tenía que ayudar a vender, a la vez que imponía una imagen y narratividad al oyente. Aunque Rodríguez-López y Aguaded-Gómez (2013) indican que, ya desde sus inicios, el video musical, como por ejemplo los primeros videos para música de los Beatles como *Paperback Writer* de 1966, trata el montaje visual de manera creativa y experimental, y puede ser que esa creación de un ritmo visual puramente con el montaje y la postproducción haya influido más en el estilo de video-danza que vamos a tratar aquí que otros experimentos surgidos del mundo de la danza.

Finalmente, en la música visual la meta es conseguir un trabajo sobre la imagen en movimiento que responda a una “estructura” de tipo musical, es decir una estructura abstracta que despliega los elementos visuales en el tiempo, generalmente con animación abstracta, y sin necesariamente estar acompañada por música (Evans, 2005), con una aproximación a la composición visual relacionada con el coreocine de Maya Deren. En este caso de nuevo no tenemos coarticulación música-imagen por la ausencia de música, pero es importante destacar que esto parece deberse a una carencia en los medios de producción al alcance de Deren que a una voluntad de suprimir el sonido.



## Generación de la imagen con la música

Dentro de la producción de video-danza, este estudio se centra en las obras que generan lo que Michel Chion llama los efectos audio-visiógenos (2012, §12; 2010, §10.3), es decir, obras con una relación clara entre la música y la imagen en movimiento, y por tanto se tratará de obras que tengan una música, la cual haya sido creada para adaptarse a la imagen, o como en este caso, que la música preceda a la danza, y tanto la danza como el montaje sean adaptados a la música.

Es necesario hacer un recorrido por las obras de video-danza reciente para entender los tipos de relación música-imagen que realmente se utilizan, y tras analizar 83 ejemplos escogidos entre las obras que han sido seleccionadas en años recientes en dos festivales representativos como Cinedans (<http://cinedans.nl/>) y Fiver (<http://fiverdance.com/>) añadiendo algunas obras de Thierry de Mey que destacan por su uso del sonido. Tras realizar una codificación cualitativa según el método propuesto por Saldaña (2009), y aplicando el método de análisis de contenido sumativo (Hsieh y Shannon, 2005), propongo las categorías y códigos con sus porcentajes de frecuencia de aparición en las obras analizadas que se pueden ver en las figuras 1 y 2.

Lo primero que destaca es la ausencia de una relación generativa obvia entre música e imagen, ya que 37% de las obras (fig1) parecen tener una música que se ha puesto a posteriori, pero que no ha servido para generar la danza o el montaje audiovisual, o que no ha sido compuesta para adaptarse a la imagen montada. Esto contrasta con la utilización usual en la danza escénica, donde la música suele ser generadora del movimiento y estructura temporal de la escena danzada. Esto suele ocurrir con la utilización de una música no particularmente sincronizada (24%, fig1) o con elementos sonoros que no tienen un ritmo específico (16%), aunque predominan las músicas con un compas y un ritmo claramente definidos (46% fig2).

Es destacable que la mezcla de música suele ser absoluta (68% fig) y que son pocas las producciones que se basan en el sonido diegético, o que utilizan un sonido de pantalla, ya se de sonido directo o creado en postproducción. Las músicas mas frecuentemente utilizadas son de inspiración pop o electrónica con compases de 4/4 y bases rítmicas predecibles y regulares, pero aún así no se suele buscar una sincronía con la imagen. En el caso de haber una relación de generación, tenemos un 22%

de casos donde la escena genera sonido (fig1) generalmente siendo el sonido diegético directo o de postproducción lo que se utiliza, sin una mayor elaboración sonora. La música genera la danza en el solamente en el 10% de los casos, y en el 13% genera el montaje, predominantemente haciendo que los planos cambien en los tiempos fuertes del compás. Tenemos el caso donde la música parece haber sido generada para la imagen de la misma manera que ocurre en la música audiovisual al uso, es decir a partir del montaje (12%) de imágenes, o del flujo narrativo, se crea una música que se adapta y enfatiza la estructura narrativa.

Es pues sorprendente la ausencia de énfasis que la video-danza actual confiere a la relación música-imagen, y para entender mejor esta relación, hemos analizado (Payri & Arnal 2016a) los recursos visuales que se emplean en la video-danza revisando obras contemporáneas cuya característica es haber sido generadas a partir de una música específica, como *La Valse* y *Ma mère l'Oye* dirigidas por Thierry de Mey sobre música orquestal de Ravel; *Globe Trot* dirigida por Mitchell Rose *et al.* sobre música pop de William Goodrum; *Sacrilèges* y *Danses Macabres*, dirigido o editado por Marisa Hayes, Franck Boulègue *et al.*, sobre músicas orquestales de Stravinsky (*Sacre du Printemps*) y Liszt (*Danse Macabre*).

Previamente cabe comentar que en la danza escénica, la relación generadora suele ser «naturalmente» la de la adaptación de la coreografía a las frases y ritmos musicales, como es el caso en todas las danzas tradicionales de las diferentes culturas, y en el ballet clásico y moderno. En el movimiento contemporáneo, coreógrafos como Anne Teresa de Keersmaeker realiza estudios sobre la partitura o la estructura musical para luego generar la danza de manera precisa y ajustada al discurso musical; Mark Morris suele generar danzas sobre músicas clásicas preexistentes, amoldándose a la estructura y gesto musical de manera más marcada aún que Keersmaeker. Damsholt (2007) comenta incluso la polémica que genera el estilo «coreomusical» de Mark Morris que es atacado por convertirse en una relación propia de la música Mickey Mouse. En general, según la historiadora de la danza Sally Banes (Damsholt 2007), la tendencia «coreomusical» ha ido en el sentido de desligar la danza de la música, progresiva e inexorablemente, con Isadora Duncan o Ruth St. Denis que a principios de siglo realizaban visualizaciones de la música sinfónica, posteriormente Mary Wigman utilizaba únicamente percusión, y Cunningham creaba coreografías que no tienen relación estructural con la música, y los coreógrafos «post-modernos analíticos» (americanos posteriores a los años 1960) utilizan a menudo el silencio para crear la danza. La danza moderna, según Dams-

hoy, conoce una tendencia a buscar la danza por la danza, basándose en el ritmo y movimiento interior del bailarín más que en la referencia musical. En mi opinión, el hecho que las obras de video-danza recientes no tengan una relación «coreomusical» evidente no se debe tanto a la estrategia moderna o post-moderna de desligar la danza de la música e ir hacia una danza absoluta, más bien se basan en una falta de estrategia, y utilizan la música en postproducción para «rellenar» y dar atractivo a la obra visual.

### **Propiedades de la música generadora**

Lo primero que hay que distinguir son las características de la música generadora:

- Pulsación, base rítmica: la presencia de una base rítmica hace espontáneamente que los humanos se muevan al compás, sobre todo si la pulsación es predecible y está enfatizada como suele ocurrir en las músicas pop, techno o electrónicas de baile.
- Música “gestual”, acentos, escalas rápidas o frases direccionales, eventos marcados en el tiempo (cambio de masa, de altura...). Esto lo tenemos en ciertas músicas del repertorio clásico y en lo que se ha venido a denominar como Mickey Mouse Music, donde la función de la música es acentuar los gestos de la acción y en cierto modo, reemplazar el sonido diegético de la acción.
- Melodía y continuidad.
- Acústica (espacio musical).
- Estética y género, ya que por sus asociaciones culturales no es lo mismo utilizar composiciones tardo-románticas que piezas pop o contemporáneas en la música cinematográfica.

En las obras analizadas, el análisis de codificación cualitativo ha permitido destacar varias relaciones música-imagen, que analizamos en los siguientes apartados.

### **Continuidad de la danza sobre la música, con montaje en paralelo**

Primero tenemos un montaje visual en paralelo, donde se privilegia la continuidad del gesto coreografiado (danza sobre música) entre los diferentes planos, teniendo cortes de plano en medio de las frases musicales, para destacar que los bailarines



Figura 3. Cambios de plano con continuidad del encuadre, posición y movimiento de los bailarines en *Globe Trot* (2014).

siguen la misma música en diferentes escenarios: la música genera el tipo de danza y la coreografía pero el montaje intenta estar lo más desligado posible de las frases musicales. Esto se da en obras donde se da a diferentes personas repartidas por el planeta una misma música y una coreografía simple, y sobre la continuidad de la música pop se van mostrando las diferentes escenas como en *Globe Trot*, filmado por 50 realizadores, 23 países y una sola música/danza de Mitchell Rose con música de William Goodrum (2014) donde predominan los raccords de continuidad del gesto entre diferentes lugares (figura 3) o *Happy*, de Pharrell Williams, con música de Pharrell Williams (2013) con una continuidad más marcada debido a mayor precisión en ritmo y pulsación.

El mismo procedimiento se aplica en *La Valse* de Thierry de Mey (2010) con coreografía de Thomas Hauert y ZOO, y música *La Valse* de Maurice Ravel. Sigue existiendo una continuidad entre planos grabados en diferentes escenarios pero con música sin ritmo marcado, y cuya fluidez melódica hace que la congruencia danza-música sea menos evidente.

### **Música generadora gestual**

Segundo, encontramos la música «gestual», que suele generar una danza que tiende a ser ilustrativa del gesto sonoro. Los rasgos de la música tales como los acentos, modulaciones tonales, cambios tímbricos, de altura o de masa, etc. imponen un movimiento, un gesto, que se resuelve mediante la danza o el montaje. Encontramos ejemplos en la historia del cine, tanto en el cine de animación como algunas producciones de Walt Disney y de compañías coetáneas, como en comedias de imagen real, como *El Gran Dictador* de Charles Chaplin (1940), con la escena de la barbería basada en la música *Danza húngara n° 5* de Brahms, o *Lío en los grandes almacenes* de Frank Tashlin (1963), con la escena de Jerry Lewis interpretando “La máquina de escribir” sobre una música de Leroy Anderson. En ambos casos encontramos planos secuencia sin montaje, que evidencian la vinculación del gesto a la música que contiene este carácter (música gestual resuelta mediante la danza).

En las obras *Danses Macabres* (2016), generadas a petición del Centre de Vidéo Danse de Bourgogne y en la que han participado 20 directores de varios países que han realizado los 20 fragmentos que se han montado en cinco montajes sobre la *Danse Macabre* para piano y orquesta de Franz Liszt. Esta obra musical, muy virtuosa pianísticamente y «teatral» en su estilo, tiene grandes cambios de masa musical, rápidos arpeggios y escalas que recorren todo el ambitus del piano, y en general frases musicales muy gestuales que sugieren movimientos precisos y claros. En general, la relación gestual se ha resuelto por el montaje, con aceleraciones de la imagen que responden al acelerando musical o a la acumulación de notas, y creaciones de ritmos visuales por corte o repetición. Cuando la música tiene cambios bruscos, propios del estilo de Liszt, la estrategia de video-danza consiste en acompañar con cambios de planos los cambios de frase, teniendo una relación rítmica marcada por el montaje y no la danza. En algunos casos, el aumento de intensidad/tensión musical se acompaña con una modificación visual, ya sea a través de un nuevo tratamiento de luz, color o filtrado aplicado, como en la visual music. Aunque en algunos momentos confía a la danza la gestualidad más relevante, son los efectos de

postproducción los que más claramente suelen sincronizarse y remarcar los movimientos musicales. En otros pasajes de la misma música más melódicos y horizontales, tanto el movimiento coreográfico como el montaje tienen más holgura, manteniendo un ritmo y energía adaptados a la música.

### **Música generadora narrativa**

En los casos de músicas narrativas como *Ma mère l'Oye* o *Le sacre du Printemps* algunos realizadores se centran en el discurso narrativo, más allá de la relación puramente rítmica con la música. En este caso, la música tiene una función más próxima a la música narrativa extradiegética cinematográfica. Por ejemplo *Ma mère l'Oye* de Thierry De Mey (2001) con coreografía de Anne Teresa de Keersmaeker y música orquestal preexistente de Maurice Ravel, la danza y el montaje se han hecho utilizando la narración programática de la música, pero sin tener una relación directa claramente perceptible entre cambios o compases de la música y cambios visuales, pudiendo ser una música que se hubiese creado a posteriori con una relación más narrativa con la imagen que gestual o generadora en general.

En general, constatamos que el montaje en la video-danza adquiere más importancia que la propia danza en la relación generadora de la música sobre lo visual. Suele existir una congruencia general de ritmo y energía entre la música, la danza y el montaje, pero generalmente no destaca una relación sistemática entre los colores y texturas de la imagen y los "colores" y texturas de la composición musical.

A partir de ahora, voy a pasar a analizar obras de video-danza que he creado, para explorar las diferentes relaciones de generación música-imagen, ya sea con las primeras danzas enteramente generadas a modo de música visual, donde se generen todos los elementos grabados y montados a partir de la música preexistente, hasta las piezas donde el montaje visual precede al sonido o incluso lo genera cuando hay una relación diegética entre la imagen y el sonido que emana de ella.



# Video-danza y música absoluta

En este capítulo, estudio las video-danzas que he generado con una música absoluta, y que más fielmente responden al tema de investigación expuesto en el título de explorar la video-danza como una extensión visual de la creación musical. Tanto en las visiones de Santa Teresa de Avila, como en obras siguientes, he utilizado músicas preexistentes y he adaptado el material visual a la música, tanto en la estructural temporal como en las características de timbre/color de los elementos utilizados.





TRES VISIONES  
DE SANTA TERESA  
DE ÁVILA

A screen-dance by Blas Payri  
Valencia, 2016





## Tres visiones de Santa Teresa de Ávila

Video-danza: 6m43. <https://vimeo.com/147258610>

Danza: Flora Vannini; grabado en Spam! (Porcari, Toscana, 2015)

Fotografía: Roberto Lavagna.

Música y realización: Blas Payri

Piezas musica: <https://soundcloud.com/bpayri/sets/seis-visiones-de-santa-teresa-de-avila>

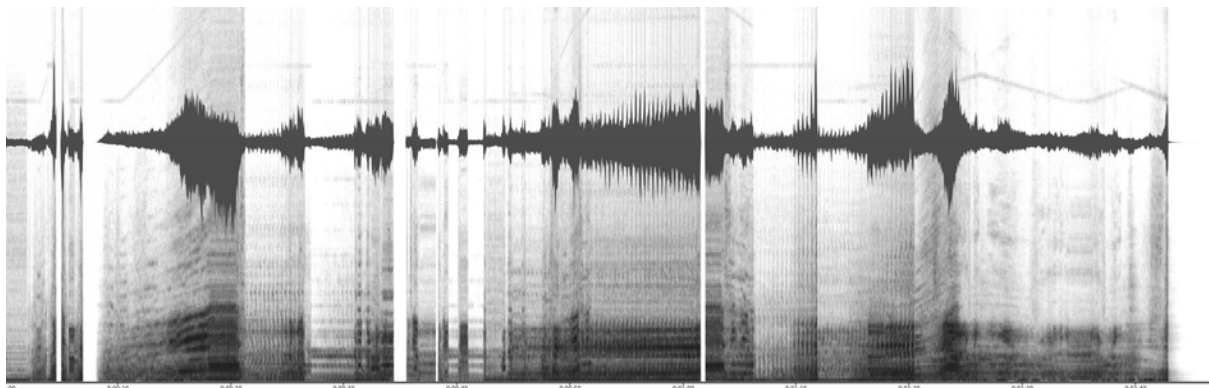
---

En este caso vamos a centrarnos en los dos primeros movimientos de la pieza, que habían sido tratados de otra manera en la primera versión hecha sobre este material, *Dos visiones de Santa Teresa de Ávila* (2015), con música y realización del vídeo del autor, para entender mejor el proceso de rodaje y montaje. La grabación de los elementos de danza se realizó con la bailarina Flora Vannini en 2015 en Spam! (Centro de creación coreográfica, Porcari, Lucca, Italia) y Roberto Lavagna como director de fotografía. El montaje y realización del vídeo se ha realizado por Blas Payri. En estas dos visiones hay diversas variantes para el movimiento llamado *Arrobamiento* y para el movimiento llamado *El Demonio*<sup>1</sup>. Más recientemente, he realizado otra versión con *Tres visiones de Santa Teresa de Ávila* (2016) basándome en los mismos fragmentos musicales.

### Los elementos musicales

Antes de abordar los tipos de congruencia, es importante establecer la música que se ha utilizado, ya que toda la obra audiovisual surge de la música, siendo un caso contrario a los montajes habituales donde la música se suele escoger y disponer en postproducción.

Figura 4b. Representación del espectrograma y la amplitud de *El Demonio*.



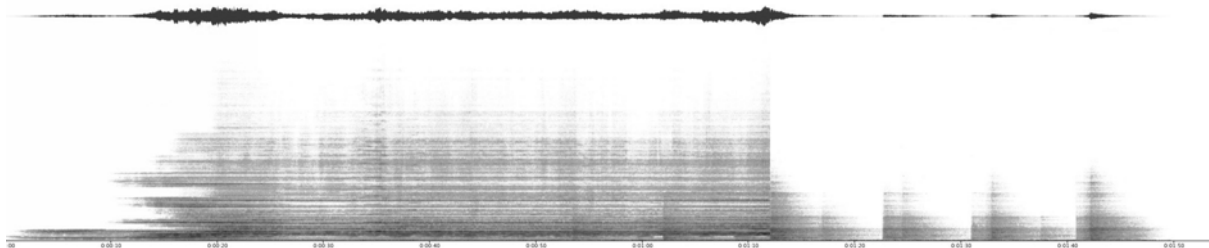


Figura 4a. Representación del espectrograma y la amplitud de *Arrobamiento*.

En las figuras 4a y 4b podemos ver la representación gráfica de las piezas musicales utilizadas, destacando las diferencias de energía y evolución entre ambas: ver Payri (en prensa) para un mayor detalle sobre la génesis de estas piezas. Ambas piezas son de música electroacústica, con materiales abstractos obtenidos de fuentes sonoras cuya referencia es parcialmente reconocible. En *Arrobamiento*, hay una textura compleja armónica de evolución lenta (fuente: cuerdas), muy horizontal, interrumpida por un sonido grave de tipo ataque-resonancia que marca también una gran diferencia a nivel espectral. La descripción de Teresa de Ávila es la siguiente (Vida, XX, 7)

*Vérse así levantar un cuerpo de la tierra, que aunque el espíritu le lleva tras sí y es con suavidad grande si no se resiste, no se pierde el sentido; al menos yo estaba de manera en mí, que podía entender era llevada... Dios, envuelto en grandísimo amor que se cobra de nuevo a quien vemos le tiene tan grande a un gusano tan podrido, que no parece se contenta con llevar tan de veras el alma a Sí, sino que quiere el cuerpo, aun siendo tan mortal y de tierra tan sucia como por tantas ofensas se ha hecho.*

*También deja un desasimiento extraño..., y hácese una extrañeza nueva para con las cosas de la tierra, que es muy penosa la vida.*

En *El Demonio*, la composición es más vertical, con acentos y paradas bruscos, impulsos que utilizan un gran desplazamiento de energía, bucles iterativos, y en general sonidos con mucha energía y que se inician y se interrumpen de manera brusca e imprevisible y correspondería a la música gestual descrita en la introducción. En este caso se pueden reconocer fuentes vocales vecinas al grito, junto con sonidos sin referencias obvias. Los sonidos son más bien ruidosos con algún elemento de altura definida.. Santa Teresa describe (Vida, XXXI, 1, 2, 3) la siguiente visión:

*Quiero decir, ya que he dicho algunas tentaciones y turbaciones interiores y secretas que el demonio me causaba, otras que hacía casi públicas en que no se podía ignorar que era él.*



Figura 5. Arriba: Iluminación dominante a la izquierda y a la derecha en el rodaje de *El Demonio*. Abajo: superposición de planos con iluminación incoherente.



*Estaba una vez en un oratorio y aparecióme hacia el lado izquierdo, de abominable figura; en especial miré la boca, porque me habló, que la tenía espantable. Parecía le salía una gran llama de el cuerpo, que estaba toda clara sin sombra. Díjome espantablemente que bien me había librado de sus manos, mas que él me tornaría a ellas. Yo tuve gran temor y santiguéme como pude, y desapareció y tornó luego. Por dos veces me acaeció esto. Yo no sabía qué me hacer; tenía allí agua bendita y echélo hacia aquella parte y nunca más tornó.*

*Otra vez me estuvo cinco horas atormentando con tan terribles dolores y desasosiego interior y exterior, que no me parece se podía ya sufrir... Quiso el Señor entendiése cómo era el demonio, porque vi cabe mí un negrillo muy abominable, regañando como desesperado de que adonde pretendía ganar perdía. Yo, como le vi, reíme, y no hube miedo, porque había allí algunas conmigo que no se podían valer ni sabían qué remedio poner a tanto tormento, que eran grandes los golpes que me hacía dar, sin poderme resistir, con cuerpo y cabeza y brazos; y lo peor era el desasosiego interior, que de ninguna suerte podía tener sosiego.*

Las tomas de la danza se han realizado haciendo escuchar a la bailarina los elementos musicales, y dándole la consigna de que se amolde a los movimientos y estruc-

Figura 6a. Efectos de motion blur en una fotografía con un tiempo de exposición de 0.5s.



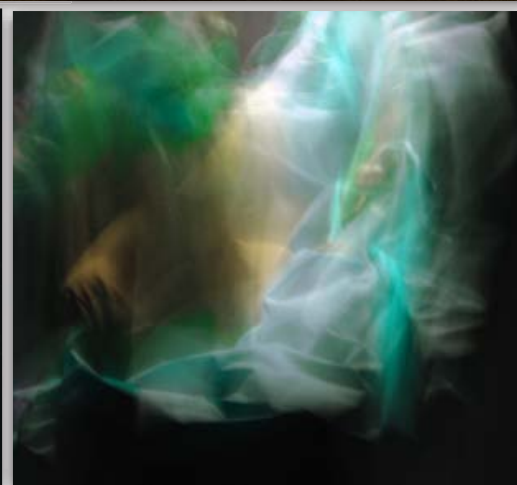


Figura 6b. Efectos de motion blur con movimiento de la cámara durante la exposición (*arrobamiento, frío en el alma, demonio*). Fotografías de prueba para las visiones de Santa Teresa (2008).

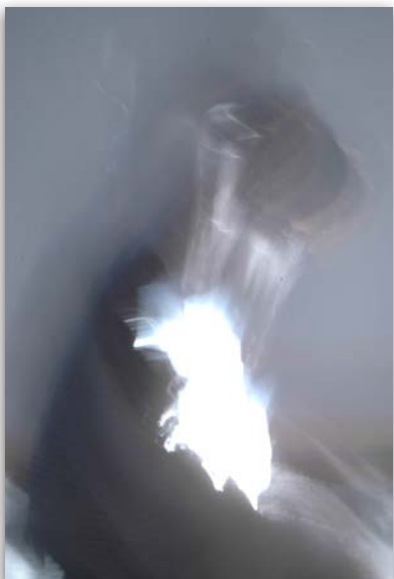
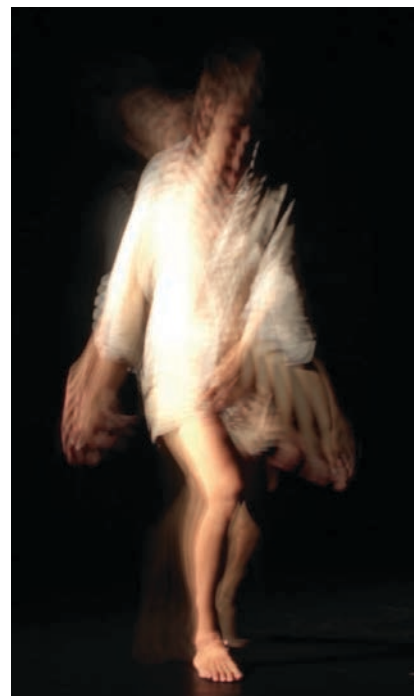






Figura 6c. Efecto de motion blur realizado en postproducción en *Arrobamiento* (arriba) y en *El Demonio* (abajo).



tura que sugiere la música. Teniendo en cuenta que el proyecto se basa en la superposición simple de varias tomas, para crear un efecto estético que a la vez expresa la división del cuerpo y alma que describe Teresa de Ávila, el rodaje de las tomas de danza se ha realizado para poder conseguir el efecto de superposición, considerando los siguientes aspectos de realización.

## **Iluminación**

La iluminación es crucial en toda producción coreográfica, por su efecto expresivo, estético y la influencia que tiene en la composición visual. Como se observa en la figura 5, la iluminación es bastante efectista, creando unos claro-oscuros bien marcados y con una tonalidad cálida, haciendo referencia a los cuadros tenebristas que son coetáneos de la beatificación de Teresa de Avila. Se crea además un fondo negro, donde sólo destaca la figura, de modo que se puedan hacer en postproducción superposiciones de diferentes tomas sin recurrir a la técnica del *chroma*.

En el campo de la video-danza, se añade un aspecto técnico de continuidad y *racord* de montaje, y, sobre todo en el caso actual donde se superponen varias tomas, de coherencia espacial, dependiendo de que las superposiciones deban parecer un



Figura 7. Efecto de motion blur realizado en postproducción en *Nascent* (2005).

desdoblamiento del cuerpo en un momento dado, o deban al contrario verse como superposiciones de elementos heterogéneos.

En la figura 5, se puede observar la superposición de dos tomas de vídeo realizadas con una iluminación proveniente de la izquierda y ligeramente de delante, y con una iluminación proveniente de la derecha y ligeramente por detrás: esto destaca la separación en dos cuerpos, más que cuando la iluminación es coherente y se crea un efecto de difuminado.

### **Energía y calidad de los movimientos, *Motion blur***

La captura en la realización del tiempo, energía y calidad de los movimientos de la danza, es esencial para la video-danza resultante, ya que el montaje o la postproducción no pueden realmente cambiar las calidades de los movimientos. En el rodaje, se ha insistido sobre todo a la bailarina que realizara los movimientos con una energía y velocidad afines a la música.

Se han realizado tomas con la música reproducida normalmente, reproducida a media velocidad (para luego reproducir a doble velocidad en montaje y tener movimientos irrealmente bruscos) y reproducida al revés (y en montaje se vuelve a invertir el sentido de lectura), aunque en el montaje se ha utilizado lo que tuviera más utilidad sin considerar el elemento musical utilizado en rodaje.

En un primer momento del movimiento aumentando durante la captura de mente, había realizado

quería explorar la «captura» tando el tiempo de exposición imagen (figura 6a). Previa pruebas fotográficas para una

adaptación de las *Visiones de Santa Teresa* (figura 6b) que trabajé con los alumnos de realización de productos de ficción<sup>2</sup>: en estas figuras, las estelas y multiexposiciones de figuras se obtienen sobre todo como «imagen corrida» al generar un gesto rápido con la cámara mientras se mantiene una exposición de duración larga.<sup>3</sup> Sin embargo, esta técnica se adapta a la imagen fotográfica estática pero no al vídeo de imagen en movimiento, donde se ha recurrido a procesados de postproducción de motion blur (figura 6c). *Nascent*, una producción de 2005 de Gina Czarneck, utiliza igualmente unas figuras iluminadas sobre fondo negro para crear efectos de superposición y difuminación similares a los que aquí describimos (figura 7), y sobre todo el gran pionero del tratamiento de la imagen que es Norman McLaren, con su obra *Pas de deux*.

### **Tipos de congruencia música-imagen**

En la teoría de la percepción audiovisual, se pueden establecer varios tipos de congruencia entre el sonido/música y la imagen, que principalmente se pueden categorizar entre lo relativo a la congruencia cualitativa global y la congruencia formal (Payri & Prósper Ribes, 2011; Iwamiya, 2009).

La congruencia cualitativa engloba tanto la congruencia semántica (Nieto, 1996), que se refiere a los significados y códigos que emanan de la música y la imagen, como los códigos de época, género, lugar, etnia; como la congruencia psicológica y la empatía/anempatía de la música con la imagen (ver Payri, 2015 a y b para una discusión general de estos conceptos). En la danza, podemos también incluir, dentro de la congruencia psicológica, la congruencia de energía además de la congruencia del afecto (Eerola & Vuoskoski, 2012), ya que la energía determina en gran medida la calidad de movimientos y la posición corporal.

La congruencia formal tiene que ver con el desarrollo en el tiempo de la música y la imagen, y podríamos separarla entre la congruencia estructural, en la que nos centramos en las partes y las repeticiones de la estructura de la música y si coinciden con lo que ocurre con la danza o la imagen (Martínez y Epele, 2012; Meschini, 2013; Meschini y Payri, 2013), la sincronía temporal entre eventos visuales y sonoros, como los acentos, o impulsos sonoros y los movimientos destacados en la imagen

---

<sup>2</sup> <http://personales.upv.es/~blapay/page4/page9/page9.html>

<sup>3</sup> <https://sites.google.com/site/videodanzapreparacion/camara/motion-blur>

(Iwamiya, 2009; Lipscomb 1996; Camurri, Lagerlöf & Volpe, 2003), los cambios de plano, etc. También podemos añadir, a medio camino entre la congruencia cualitativa y la formal, la congruencia de tempo, que es crucial en la danza, ya que el tempo subyacente de la música suele requerir un cierto tempo en la danza y la video-danza, mucho más marcadamente que en lo que sería la música aplicada al cine o al teatro.

En el presente estudio, abordamos la cuestión de la congruencia a través del análisis poético de dos piezas sobre las Visiones de Santa Teresa: una reflexión sobre la realización de video-danzas surgidas de una creación musical previa sobre las visiones de Santa Teresa de Ávila. Se escogen dos visiones: La visión del demonio y el Arrobamiento. Es una aproximación con una mentalidad musical en el sentido que se genera una danza para la música, y no una música para la danza, tratando en el montaje los elementos de danza como material para un montaje musical. Se abordan los diferentes elementos de la grabación y realización de la video-danza, pero el acento se pone sobre la congruencia temporal que se realiza en postproducción de la imagen.

### **Congruencia audiovisual y efectos audio-visiógenos**

Los efectos audio-visiógenos son los efectos creados por las asociaciones de sonidos e imágenes que le aportan un efecto de “valor añadido” (Chion, 2012, §8). Estos efectos se dividen en:

- efectos de sentido, atmósfera y contenido, a lo que nos referimos también con los conceptos de congruencia semántica, y funciones psicológicas y narrativas de la música audiovisual (Payri y Prósper Ribes, 2011).
- efectos de restitución o renderización creando sensaciones de energía, textura, velocidad, etc. (Chion, 2012, §40), lo que se aplica más al sonido acción en la diégesis audiovisual, pero que también tiene que ver con la video-danza ya sea por la grabación de sonido de escena con sus choques sobre el escenario, ya sea sobre todo por el efecto mimético del sonido acción que puede tener la música.
- efectos escenográficos, que tienen que ver con la construcción del espacio imaginario, lo cual se aplica al cine narrativo (Payri, 2015b) más que a la video-danza.

- efectos relativos al tiempo y a la construcción de un fraseado temporal: juego sobre la temporalización de la imagen por el sonido, la creación de líneas de fuga temporales, los puntos de sincronización marcados, que pueden alternar con partes desligadas temporalmente. Estos elementos son los que definen la congruencia temporal o congruencia formal (Iwamiya 2009; Payri y Prósper Ribes, 2011; Payri 2015a) que es lo que vamos a tratar en detalle en los siguientes apartados. Vamos a analizar concretamente algunos de estos efectos audiovisivos en la video-danza.

### **Congruencia de tiempo y densidad rítmica**

Aunque Chion (2012, §13) afirma que el ritmo es la percepción trans-sensorial de base y que puede venir dada por los diferentes sentidos, los estudios científicos de percepción audiovisual indican que el movimiento rítmico de los humanos está mucho más determinado por los ritmos sonoros que los visuales (Repp & Penel, 2004). Guttman *et al.* (2005) indican que cuando los sentidos reciben información incoherente la visión domina el procesamiento espacial mientras que la audición domina en el procesamiento temporal. Incluso, si la información rítmica o temporal es presentada visualmente, el sistema perceptivo humano automáticamente abstrae la estructura formal de la forma visual y la representa utilizando un código auditivo, lo que resulta en una experiencia de “oír ritmos visuales”.

En cualquier caso, para la danza y la video-danza, el ritmo y la sensación de tiempo es esencial para la congruencia entre música e imagen, y podemos ver varios modos de crear esta congruencia:

- en la propia danza grabada mientras los bailarines realizan la coreografía sobre la música: esta parte es esencial para tener una respuesta natural de la coreografía, utilizando la misma música en el rodaje y en el montaje final.
- modificación de velocidad: en este caso el tiempo de la coreografía se modifica para adaptarse a la música (o para crear un efecto poco real)
- montaje: el cambio de planos puede marcar un “ritmo de montaje”, pero en la práctica, la sensación de ritmo y tiempo viene mucho más marcada por los movimientos de la coreografía que por el montaje.

En el caso de las *Dos visiones de Santa Teresa de Ávila*, se ha jugado con la modificación de velocidad de varias maneras: grabando la coreografía con una música a

doble velocidad, a la mitad de la velocidad y al revés. En postproducción se ha vuelto a transformar la velocidad para volver a la velocidad original de lectura de la música, creando un efecto de extrañeza en el movimiento de la imagen.

También se ha modificado la velocidad de lectura para jugar con la sensación de tiempo, pero esto se ha hecho ante todo con *Alma necesitadísima*, donde la danza se ha realizado sobre una música diferente, y la imagen se ha ralentizado para coincidir con el tempo general de la música.

### **Congruencia de energía y calidad de movimiento**

En este caso es importante remarcar que es difícil modificar la percepción de energía en el movimiento con la postproducción. La energía del movimiento que realiza el bailarín está íntimamente asociada a la energía de la música (Meschini & Payri, 2013). Incluso en el modelo de dos dimensiones que se suele emplear para la descripción de emociones en la música (Eerola & Vuoskoski, 2013), y por tanto, en las coreografías, se distingue una dimensión ligada al estado de ánimo positivo o negativo (*valence*) y otra ligada a la energía (*arousal*). Podemos afirmar que aunque la energía sirva a describir las emociones, la congruencia entre la energía percibida en la música y la danza/imagen va más allá de la percepción de cualquier emoción. Si algo provoca extrañeza es ver a una coreografía con una energía muy alta acompañada de una música con energía muy suave, y a menos que se busque ese efecto de incongruencia, va a ser necesario utilizar siempre una música de energía equivalente a la que utilizó el bailarín en la grabación de la danza. Para una más amplia discusión sobre la relación entre energía musical y energía del movimiento dancístico ver Sawada, Suda & Ishii (2003); Burger *et al.*, (2012); y Meschini & Payri (2016).

### **Efectos de articulación: líneas de fuga y evoluciones largas**

Las líneas de fuga, que en el caso de la música para video-danza corresponden generalmente a evoluciones extendidas en el tiempo y que marcan una dirección clara, son una figura difícil de articular de manera satisfactoria con la imagen, ya que una vez que el espectador percibe la evolución y su dirección en la música, va a ser particularmente sensible a la articulación de la imagen sobre la música debido a la lentitud con la que se produce.

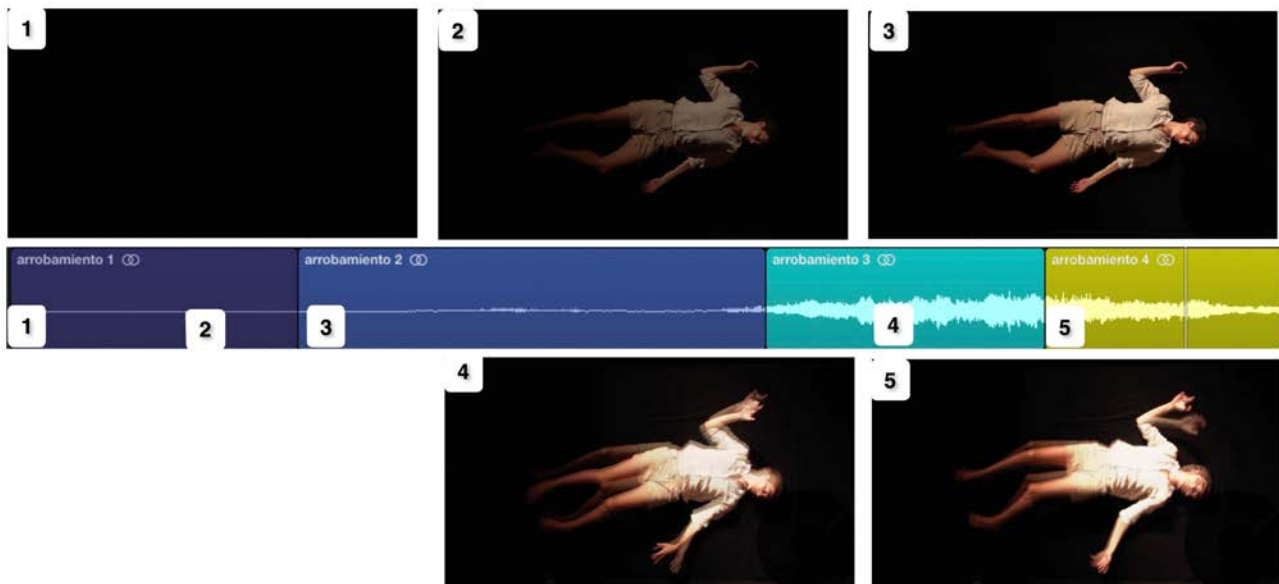


Figura 8. Ejemplo de evolución larga musical y visual al inicio de *Arrobamiento c*.

En el inicio de *Arrobamiento* (versión c) tenemos una progresión de la música donde se van añadiendo frecuencias e intensidad para pasar de un momento silencioso con frecuencias graves a una plenitud de sonidos con sus armónicos presentes (figura 8). Los elementos visuales progresan así:

1. La video-danza empieza en negro antes de que haya ningún sonido.
2. La imagen de la bailarina entra con un lento fundido desde negro, siguiendo en silencio y con movimiento casi nulo (ralentización de un momento prácticamente sin movimiento).
3. Al empezar la música, muy suavemente, la imagen de la bailarina entra en movimiento (lento).
4. Con el crecimiento del volumen y del espectro del sonido (enriquecimiento en frecuencias agudas armónicas), va aumentando el número de capas superpuestas, creando una suma de elementos con más luminosidad. El incremento se hace paulatinamente, por modificación de la transparencia de las capas superiores, y la bailarina adquiere más movimiento y gestos más amplios.
5. En el “punto de llegada” de la línea de fuga musical, es decir, cuando el sonido es completamente armónico y estable en el agudo, se llega al máximo punto de luminosidad en la imagen con el juego de superposiciones de planos visuales.



En el caso de esta línea de fuga, la articulación de la imagen con la música se hace ante todo por efectos de postproducción que juegan con la luminosidad y complejidad de la superposición de imágenes como metáfora del incremento de armónicos e intensidad en la música. Los elementos coreográficos también actúan en menor medida, con la aparición del movimiento lento, pero desde el punto de vista de la “composición” de la video-danza, es muy difícil hacer una progresión únicamente con elementos coreográficos que sea adecuada en toda la duración de la línea de fuga musical, mientras que los efectos de postproducción pueden ser ajustados y percibidos de manera mucho más eficaz.

### **Efectos de articulación temporal: acentos y puntos de sincronización**

Los puntos de sincronización marcados (Chion, 2012, §25) corresponden a momentos con cambios instantáneos o muy rápidos tanto en la imagen como en el sonido, de manera síncrona, y que crean el efecto de síncrexis (Chion, 2012, §17), es decir, que por la concomitancia de los eventos sonoro y visual nuestro sistema cognitivo los une en un solo evento, un solo objeto perceptivo. Para que se marque un punto de sincronización, tanto el evento sonoro como el visual debe ser destacado (*saiillant*), es decir, que marquen una clara ruptura en el flujo audiovisual. Como aclara Chion, el punto de sincronización puede producirse entre una imagen y un sonido *dentro de un plano* (lo que en la video-danza corresponde a un movimiento coreográfico filmado en el plano) como a *cortes de plano*, y podemos añadir cualquier corte de postproducción como cambio repentino de filtro, de color o de superposición. José Nieto (1996, p. 135-137) habla de los grados de articulación de la música con la imagen especificando diferentes tipos de sincronía, dura o blanda, en función del avance o retardo del sonido respecto a la música: Nieto se refiere a la colocación de la música respecto al montaje audiovisual, pero el mismo efecto ocurre en el caso de las video-danzas que analizamos, donde la música está establecida y la imagen se monta y se transforma para encajar con los movimientos de la imagen. La experiencia del autor indica que requiere un largo trabajo de prueba y ajuste de la imagen cuando hay que crear puntos de sincronización marcados, buscando la velocidad y cantidad de transformación adecuadas.

La figura 9 muestra dos ejemplos de video-danza sobre la misma música de *Arrobamiento*, donde se analiza el paso de un sonido continuo a un ataque sonoro grave de tipo percusión/resonancia (Schaeffer, 1966, p.444), siendo dicho ataque sonoro

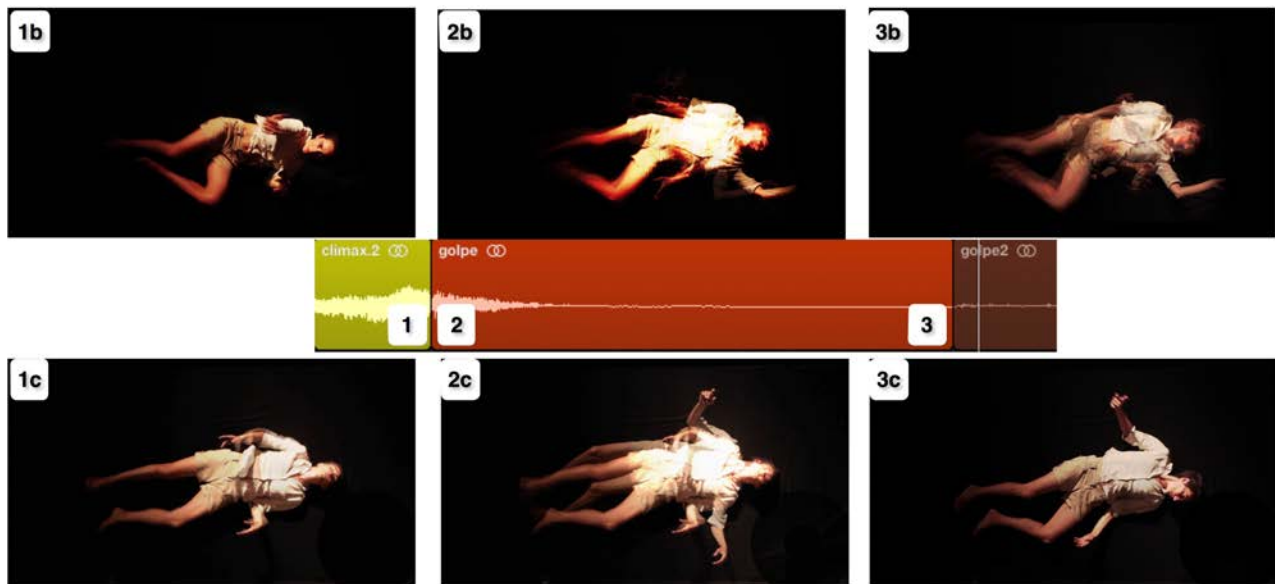


Figura 9. Ejemplos de cambios en la imagen con el inicio de un golpe y el fin de la resonancia en las versiones b y c de *Arrobamiento*.

un ejemplo de elemento sonoro que requiere un punto de sincronización marcado con la imagen. La articulación temporal descrita puede descomponerse así:

1. Antes del sonido de percusión/resonancia una trama sonora compleja va creciendo. La imagen de la bailarina se transforma progresivamente (en 1b con un solo plano que elimina el resto con un gesto de elevación y en 1c con una continuidad de la imagen superpuesta).
2. En el ataque del sonido (percusión), la imagen cambia por superposición repentina de nuevas capas, lo que crea una ruptura similar a un cambio de plano, pero manteniendo la continuidad de ciertos planos de la imagen. En 2b tenemos una saturación brusca por el modo de superposición y en 2c un incremento de luminosidad y de planos superpuestos.
3. En el fin de la resonancia (debilitación natural del sonido) se mantiene el mismo tipo de imagen que en el momento del ataque, pero con intensidad y saturación menores, lo que responde metafóricamente a la pérdida de energía sonora.

La figura 10 representa otro tipo de figuras sonoras que requieren una marcada sincronización audiovisual: la aparición y desaparición bruscas de bloques sonoros que alternan con silencio absoluto:

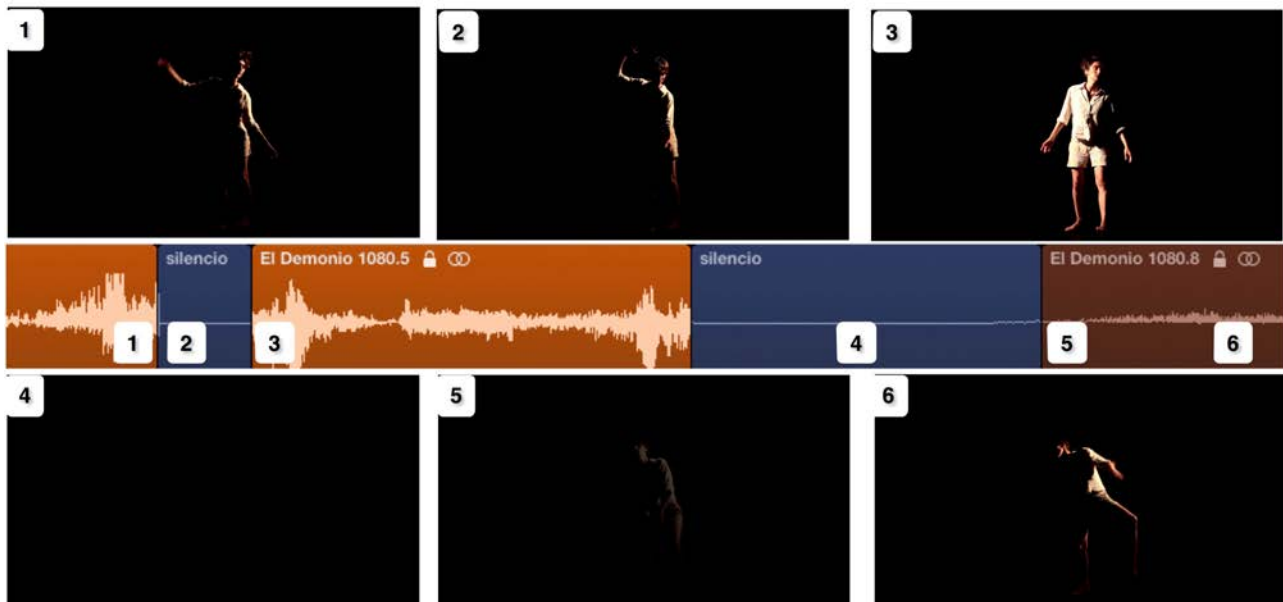


Figura 10. Ejemplos de corte a silencio en el sonido y su correspondencia visual en *El Demonio*.

1. Durante el bloque sonoro, tenemos la imagen de la bailarina en movimiento (iluminación por la derecha).
2. En el primer silencio brusco, la bailarina se detiene, con un efecto de postproducción de ralentización extrema (imagen cuasi-fija).
3. Cuando inicia el siguiente bloque de manera brusca, hay un corte de plano con la imagen de la bailarina con iluminación por la izquierda y pose diferente para crear un contraste.

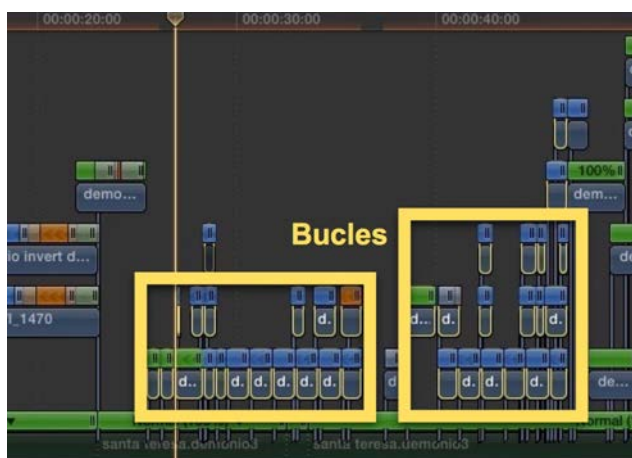


Figura 12. Bucles la sesión de montaje video de *El Demonio* (Final Cut Pro X).



Figura 11. Evolución de la imagen en un impulso sonoro de *El Demonio*.

4. Cuando llega el segundo bloque de silencio, se hace un corte a negro (efecto de montaje marcado, que indica una desaparición de la bailarina-personaje de la diégesis).
5. El siguiente bloque sonoro entra progresivamente, y se acompaña con un fundido de negro progresivo.
6. Cuando el sonido ha llegado a un nivel “normal”, la imagen tiene una luminosidad correspondiente, haciendo correspondencia entre el *crescendo* de volumen y el de luminosidad.

## Impulsos

Los impulsos sonoros corresponden a elementos breves de sonido, en los que se aprecia una evolución rápida, sin llegar a ser un ataque. Suelen corresponder a algún gesto o movimiento energético en la danza.

En la figura 11 se explora la correspondencia visual con un tipo de impulso bastante largo (que está a medio camino del impulso breve y la evolución larga). Para este caso se ha utilizado un gesto de la bailarina en combinación con un efecto de superposición borrosa de postproducción:

1. al inicio del impulso la imagen es nítida y el cuerpo de la bailarina está orientado hacia abajo.
2. con el aumento de energía, se añaden efectos de superposición al mismo tiempo que el cuerpo adopta una posición frontal.
3. en el clímax del impulso el cuerpo se eleva con el efecto de superposición borrosa que multiplica en realidad la imagen de la bailarina, como metáfora del aumento de energía y tensión sonora.



Figura 13. Ejemplo de superposición múltiple en *El Demonio* para recrear el efecto de granularidad del sonido.

### Iteraciones (bucles)

Un sonido iterativo o bucle consiste en un sonido que tiene un elemento que se repite, con eventuales modificaciones (es entonces un bucle evolutivo). En *El Demonio* los bucles visuales que acompañan estos bucles sonoros se han realizado enteramente en postproducción, con la repetición de series de fragmentos de danza que crea un efecto visual relativamente verosímil y muy agitado, sobre todo cuando se utilizan fragmentos acelerados. Además, se han añadido superposiciones de otros fragmentos de manera repetitiva para crear otro efecto de bucle que se percibe claramente como un efecto de postproducción. Esto se puede apreciar en la Figura 12, en la que se puede ver la sesión del programa de edición de vídeo Final Cut Pro X, en la que hay fragmentos de imagen que se repiten, con diferentes velocidades de lectura. Esto tiene una justificación práctica, ya que en *El Demonio* aparecen bucles muy marcados, con repeticiones de pequeños elementos rítmicos con mucha energía y con una evolución de tensión. Como son bucles que se inician y se paran repentinamente, teniendo una evolución veloz, es difícil de realizar durante la grabación de la danza. En cualquier caso, un bucle en postproducción es visualmente más eficaz que las eventuales repeticiones de la coreografía (más detalle en Payri, 2015a).

## Granulosidad y vibraciones

El grano (ver Schaeffer, 1966, pp. 551-555 para una discusión sobre tipos, géneros y especies de grano sonoro) es cualquier elemento iterativo (de período muy breve) que da una sensación de rugosidad al sonido, como un *tremolo* de cuerdas o un sonido de frotamiento. Es una metáfora táctil que puede corresponder también a una sensación de vibración. En el caso de *El Demonio*, donde hay frecuentemente “granulosidad” del sonido, se podría hacer un efecto de vibración sobre la imagen para tener una correspondencia visual bastante exacta del sonido. Se ha optado por una transposición visual de superposición de imágenes en el plano, generando un efecto de “granulosidad” con las diferentes imágenes que crean una iteración en el plano visual como se ilustra en la Figura 13. En cierto modo, se traduce el efecto temporal del grano en un efecto visual en la imagen estática.

## Conclusiones sobre coarticulación música-imagen en *Las visiones*

En este análisis de los efectos de coarticulación de la música con la imagen, hemos podido destacar algunas figuras de realización que son propias de la video-danza. Estamos muy lejos de cubrir todos los tipos de creación de ésta, y aquí nos ceñimos a un ejemplo donde la música se ha creado con antelación a la danza y todo el montaje visual se ha hecho con una mentalidad musical.

Lo primero que conviene destacar es que si los elementos de danza grabados no tienen interés estético, es difícil que el montaje se lo proporcione, y elementos como la energía y cualidad del movimiento (legato, staccato...) deben provenir de la danza y no de la postproducción. Pero una vez establecida la calidad del material coreográfico grabado, el montaje y postproducción puede intervenir en todos los aspectos relativos a la coarticulación temporal. Primero, puede modificar la velocidad de reproducción creando modificaciones en el tempo y en la duración de movimientos coreográficos. Segundo, puede ajustar y montar cualquier movimiento para sincronizarlo con los eventos sonoros, en cierto modo para “mejorar” la ejecución del bailarín en pasajes de difícil sincronización. Finalmente, y éste es el aspecto más destacado del estudio de esta obra, el montaje y la postproducción pueden crear figuras de coarticulación audiovisual que son más eficaces perceptivamente que las que crea el bailarín en pantalla.

No todas las músicas requieren una coarticulación ceñida, y en los fragmentos analizados aquí, por ejemplo en *Arrobamiento*, existen pasajes que “flotan” sin tener

# Tres estudios de textura-tono-intensidad



A screen-dance by Blas Payri  
Valencia 2016

una dirección (líneas de fuga) ni eventos marcados (ataques o impulsos): en ese caso, la danza puede evolucionar siempre que mantenga una coherencia general de tempo, energía y cualidades expresivas. Pero si la música contiene acentos o impulsos marcados, ello exige que ocurra algo equivalente en la danza, o en caso contrario es percibido como un error o fallo del bailarín (o del montaje en la videodanza).

Las evoluciones largas y progresivas (líneas de fuga) no requieren el mismo grado de coarticulación, y puede acompañarse un crescendo largo en la música con una danza que no evoluciona, y no será percibido como un fallo. Si se quiere realizar una coarticulación en esta figura (líneas de fuga), el proceso de adaptación de la imagen en postproducción, con un cambio de luminosidad o un movimiento de cámara, u otro efecto de postproducción, es más fácil de realizar y perceptivamente es más obvio para el espectador que una progresión en la coreografía. En la figura de los impulsos, en los ejemplos aquí tratados, se ha acompañado un movimiento coreográfico con un efecto de postproducción (lo que se repite en los casos no analizados aquí). Esta es una manera de “aumentar” el gesto coreográfico y apoyarlo con un cambio síncrono de la imagen.

En cuanto a los puntos de sincronización marcados, que corresponden a ataques sonoros o cambios bruscos del sonido, en todos los casos el autor ha optado por un tratamiento de postproducción: cambios de plano, o cambios en la superposición de planos y el filtrado, siempre por corte. En los casos de cambios drásticos del sonido, el sincronizarlo con un movimiento rápido coreográfico parece reducir el efecto. Hay que remarcar que un cambio hecho en postproducción implica una modificación de la imagen más drástica (que se puede medir como un número de píxeles que cambian entre el antes y después del punto de sincronización) que cualquier movimiento de un bailarín. A nivel expresivo, el utilizar la postproducción reduce el poder que pueda asociarse al personaje-bailarín, cuyo mundo se corta y se modifica por agentes que le son ajenos, lo que puede ser un efecto expresivo que se busca o del que se huye.

Como reflexión final, y siguiendo el comentario de Michel Chion (2012, §12), el efecto de “valor añadido” hace que los efectos creados por las asociaciones de sonidos e imágenes se atribuyen solamente a la imagen. En el caso de las *Dos visiones de Santa Teresa de Ávila*, una vez montada y ajustada la imagen sobre la música siguiendo las diferentes figuras de coarticulación, el propio autor tiene la sensación



de que se convierte en una obra donde predomina lo visual, aunque la música preceda la imagen y guíe el montaje.



## Tres estudios de textura-tono-intensidad

En esta pieza, he explorado sistemáticamente las relaciones entre la paleta sonora y la paleta visual, tal y como su título indica. A nivel científico llevo años tratando las asociaciones entre la música (Payri 2013), una parte poco frecuentemente estudiada de la congruencia entre música e imagen, y el color, un tema de particular relevancia para los compositores audiovisuales. Por ejemplo, José Nieto (2003, p.91-92) menciona el “color musical” y su relación con el color de la imagen dedicando un capítulo a las reflexiones sobre el color. Más específicamente, Walter Murch indica, respecto a la famosa escena de *Apocalypse Now* (Coppola 1979), que “a los diez segundos supe que no iba a funcionar. No era por un problema de metrónomo - de hecho era muy parecida a los ritmos de Solti - era por la coloratura que Leinsdorf había escogido. En un punto determinado había decidido dar más énfasis a la cuerda ... mientras que Solti había decidido acentuar los metales... En ese instante de la película estamos mirando hacia abajo desde un helicóptero, por encima de una soldado, y viendo las aguas del mar de Filipinas. El azul del océano tenía una tonalidad increíblemente ácida que creaba una sinergia con el sonido metálico de la grabación de Solti. En la de Leinsdorf las cuerdas carecían de ese sonido metálico - sonaban suaves y acolchadas - y como consecuencia, el azul parecía muerto. Ya no era el mismo azul” (Ondaatje 2007, p. 282).

Existe pues una relación concreta en la práctica audiovisual entre color de imagen y tipo de música y mi trabajo científico experimental estudia si hay una relación “abstracta” entre músicas y colores que pueda ser compartida por diferentes individuos, habiendo estudiado previamente otros aspectos de la congruencia con la imagen que también incluyen la paleta de colores (Payri 2008, 2009).

### ¿Percepción sinestésica?

Un término que frecuentemente se utiliza para hablar de las asociaciones entre música y color es el de sinestesia, y debemos mencionarlo aunque para precisar que este estudio experimental no trata de sinestesia *stricto sensu*. En cierto modo la sinestesia verdadera es lo que se suele denominar sinestesia fuerte (Rogowska 2011) en los estudios de percepción y cognición. Esta sinestesia fuerte se da en ciertos individuos y se caracteriza por ser involuntaria, sistemática para un individuo pero con diferencias importantes entre individuos. Se puede distribuir en diferentes tipos:

- Sinestesia de Desarrollo (developmental), que parece desarrollarse en la primera infancia del individuo y que suele permanecer en la vida adulta (a veces de manera atenuada). Este tipo de casos recibe una atención particular por parte de los neurólogos del desarrollo.
- Sinestesia Adquirida, generalmente por algún traumatismo con pérdida de miembros o facultades.
- Sinestesia Inducida, generalmente por drogas, y potencialmente por hipnosis.

Podemos oponer a este tipo de sinestesia fuerte la sinestesia asociativa (Rogowska 2011), por metáfora (Hubbard 1996; Eitan y Rothschild 2011) o por analogía (Eitan y Rothschild 2011). En todos estos casos, los autores consideran de que no se trata de sinestesia sino de una asociación metafórica que de hecho es propia de las interrelaciones que se encuentran en las obras artísticas, como la relación música-imagen que nos ocupa aquí. Las sensaciones de los sinestésicos “verdaderos” son de naturaleza diferente a las sensaciones de la sinestesia inducida por drogas, y también diferentes a las sensaciones de las personas que no son sinestésicas, al menos en la asociación sonido-color (Goller, Otten y Ward 2008).

Una característica diferenciadora entre la percepción sinestésica fuerte y las asociaciones de no-sinestetas es lo que Rogowska (2011) llama percepción externa, por oposición a la percepción interna o mental. La percepción externa es la sensación de estar percibiendo físicamente la sensación dada; por ejemplo, estar viendo físicamente un color, y es propia de la sinestesia fuerte. En el otro caso, nos imaginamos colores por evocación pero no los vemos en el espacio físico. De hecho, la percepción externa de colores sería más bien un impedimento para poder apreciar una obra audiovisual.

Las asociaciones trans-modales no sinestésicas suelen ser, paradójicamente, más repetibles entre sujetos que las correspondencias de sinestetas verdaderos, y por ejemplo hay asociaciones que son bastante universales como la “altura” del sonido, con lo agudo asociado a arriba y a la claridad, y lo grave a abajo y a lo oscuro (Marks 1989; Eitan y Rothschild 2011; Hubbard 1996). De hecho, la asociación entre grave (sonido) y oscuro (imagen) es la que más claramente queda establecida en los diferentes experimentos y constituye una asociación música-color no sinestésica.

## Experimentos de percepción sobre las asociaciones música-color

Tras realizar una serie de experimentos donde he pedido a los participantes que escojan en una paleta los colores que mejor se asocian con los extractos musicales que oyen, destaco los principales resultados<sup>4</sup>:

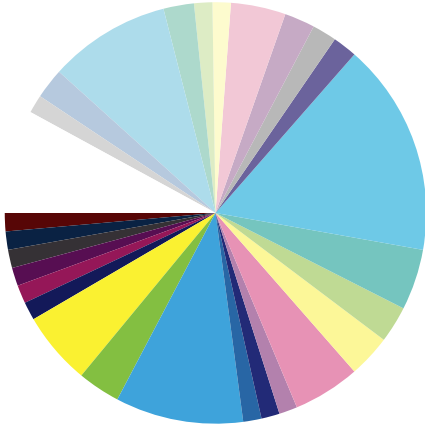
- En el parámetro brillo, destaca que las piezas más oscuras corresponden a obras electroacústicas, con mucha energía en el grave, y con sonidos completamente inarmónicos (ruido rosa). Las piezas asociadas a los colores más claros corresponden sistemáticamente a música instrumental, relativamente equilibrada entre graves y agudos, pero con una melodía marcada en lo agudo, una estructura muy armónica, sin disonancias, y una interpretación con poca intensidad (piano).
- Respecto al parámetro de tono, destaca que los colores cálidos corresponden en general a obras instrumentales interpretadas con intensidad (forte a fortissimo sobre todo para el color rojo vivo) y una armonía sin disonancias. Los colores fríos se dan poco, pero tienden a corresponder a piezas electroacústicas con elementos de ruido, pero sin tensión particular. También destacan obras instrumentales con acordes sin resolución, y que tienen una intensidad de interpretación mezzo-piano.
- Los colores saturados corresponden a obras tonales, alegres, en modo mayor, con una pulsación bastante marcada que propicia el movimiento. Destaca el fuchsia como color asociado al pop-techno. En los colores apagados destacan obras electroacústicas con sonidos de tipo ruido rosa, sin que destaque una altura o una intensidad particular.

El principal resultado de estos experimentos es que podemos responder que hay unas asociaciones significativas entre música y color, y que la significatividad de las diferencias es mucho mayor de lo que esperábamos. Estas asociaciones no son realmente sinestésicas, sino metafóricas.

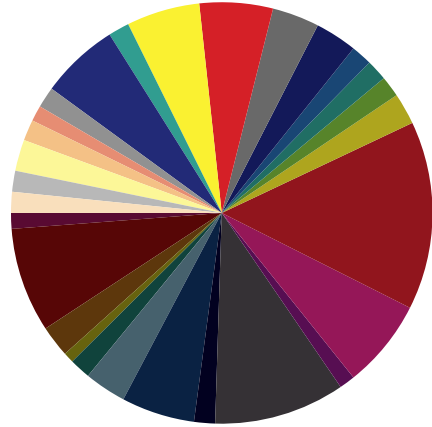
El parámetro de claridad (preferimos el término de claridad al de brillo, que en el lenguaje común tiene connotaciones diferentes) sigue siendo el más relevante para distinguir las paletas asociadas a cada música, en concordancia con los resultados

---

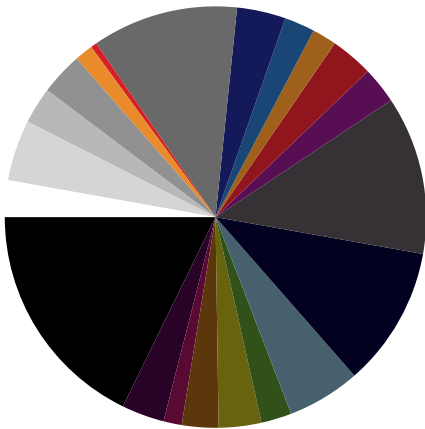
<sup>4</sup> En [https://poliformat.upv.es/access/content/group/DOC\\_31469\\_2012/experimentos/musicaYColor/index.html](https://poliformat.upv.es/access/content/group/DOC_31469_2012/experimentos/musicaYColor/index.html) se pueden ver estos resultados con ejemplos audiovisuales.



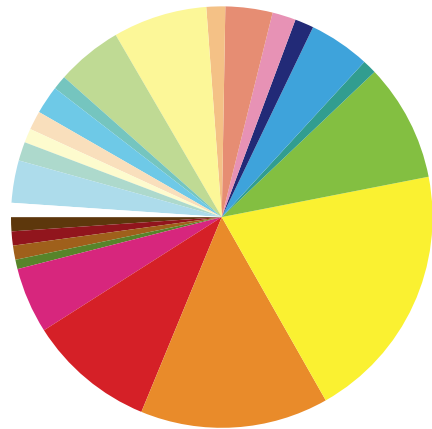
Nieto - *Tirant lo Blanc, tema de la virgen* (coro niños, arpa, agudos, mp)



Nieto - *Cruzadas* (metales, percusión, ff)



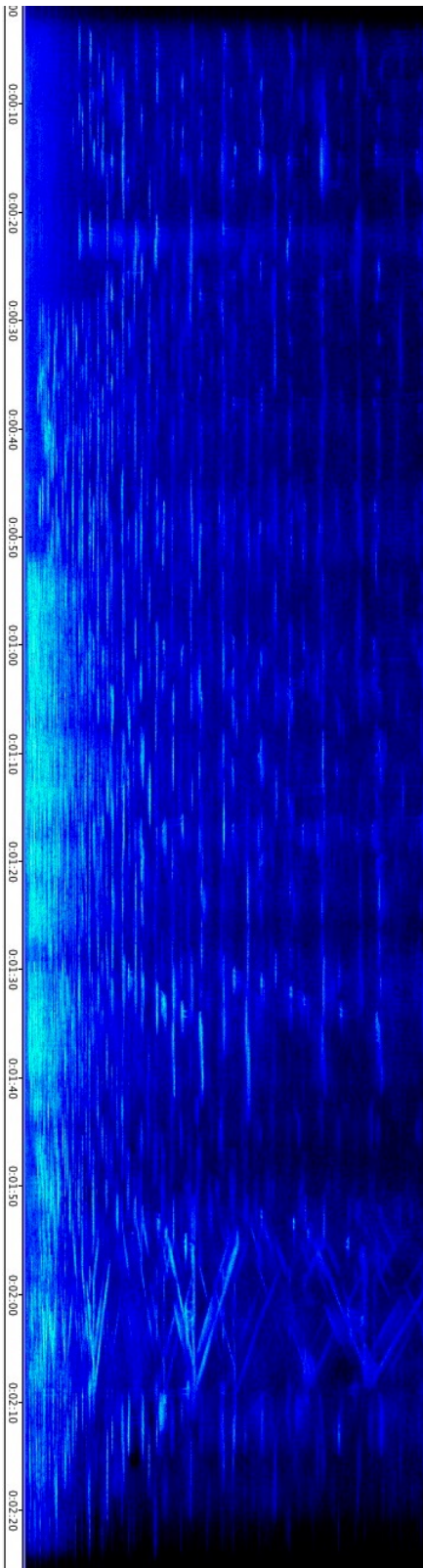
Smalley - *Névé* (electroacústica, grave, ruido, ff)



Mozart *Cuarteto K465.1* (allegro, f)

Figura 14. Paletas de colores asociadas a diferentes músicas en (Payri 2013).

de la literatura. Pero en este caso hay matizaciones: lo grave se asocia a lo oscuro, pero sobre todo es lo grave con sonidos sin altura (ruido) y mucha energía, de obras electroacústicas. Lo claro no es únicamente lo agudo, sino más bien lo melódico y armónico, instrumental y tocado con poca intensidad (*mp* o *p*). Esto contradice resultados de la literatura que indican que a mayor intensidad sonora, más brillo (en el sentido de claridad o luminosidad). Incluso al contrario: la mayor intensidad de interpretación se asocia a colores intensos y cálidos, en particular el rojo, si son de sonidos instrumentales con una altura definida y armónicos. Los colores claros, pálidos, corresponden a elementos con menos energía. Parece pues



sonido agudo, consonante

> tonos claros



sonido medio-agudo, consonante

> tonos medios-claros



alternancia sonido grave y disonancia

> tonos oscuros grisáceos y tonos medios azules



sonido medio-agudo consonante y rico

> tonos azules claros intensos



glissandi medio-agudos opuestos que crean disonancias evolutivas

> tonos grisáceos



resolución consonante medio aguda

> tonos claros azules



Figura 16. Análisis diacrónico de las relaciones sonido-imagen en *Estudio de tonos fríos* de los *Tres estudios de textura-tono-intensidad* (Payri 2016). Izquierda: sonograma. Derecha: fotogramas correspondientes.



Figura 15. Fotogramas de *Tres estudios de textura-ono-intensidad*.

existir un relación entre intensidad del sonido (asociado a la riqueza espectral del sonido) y saturación de los colores (que se suele llamar “intensidad” del color) pero no con la claridad. Por ejemplo en la figura 14 podemos observar los colores asociados a 4 fragmentos musicales por los participantes (la superficie de cada color corresponde a la frecuencia de la asociación a esa música). El tema de la virgen compuesto por José Nieto para la película *Tirant lo Blanc* utiliza un coro de niños con arpa y e instrumentos de viento en el registro agudos, interpretado *mp* con líneas melódicas continuas e intervalos reducidos, creando un conjunto armónico donde se han asociado colores azul pálido y el blanco. También de José Nieto, un fragmento creado para el documental *Cruzadas*, utiliza metales y percusiones en el registro grave y con mucha potencia sonora, lo que se asocia a colores rojos y oscu-





# DANZAS SELENITAS

*A screen-dance by Blas PAYRI*

Dance: Idoya ROSSI  
Music: Blas PAYRI  
Valencia, 2016



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

ros. La pieza electroacústica *Névé* de Denis Smalley tiene en este caso mucha energía en el registro grave con sonidos ruidosos no armónicos, que es asociado al negro y al gris oscuro. Por oposición, el fragmento de un cuarteto de Mozart, en un pasaje dinámico, más bien agudo, armónico y en intensidad fuerte, se asocia con colores vivos, donde predomina el amarillo y otros colores cálidos.

Finalmente, se suele pensar que el timbre instrumental es lo que corresponde al “color” de la música. Este experimento tiende a matizar este aspecto: lo que determina las asociaciones de color no es realmente el “timbre” de un instrumento entendido como el reconocimiento del instrumento que corresponde a la escucha causal (Chion 1998, p.33-37), y ponemos “timbre” entre comillas en este caso ya que los instrumentos emiten timbres muy diferentes en función de cómo se interpretan. Lo que mejor explica las asociaciones de color es el timbre entendido en su forma más general de la escucha reducida, y por ejemplo una misma pieza para piano se asocia a colores claros y pálidos en un fragmento melódico y de poca intensidad, y a colores saturados como el rojo vivo cuando se trata de un pasaje tocado *fortissimo*. Una misma obra interpretada en un mismo instrumento va a tener “colores” diferentes dependiendo de la estructura musical y la armonía y también de la intensidad de interpretación, y por ejemplo dos fragmentos de un mismo cuarteto de cuerdas varían mucho más en color que una misma pieza tocada por un violín o una guitarra. En particular destacan los conceptos de armónico-ruidoso, intensidad espectral alta o baja (en el sentido de que los sonidos atacados con intensidad generan espectros más ricos, pero también es aplica a sonidos electroacústicos no instrumentales), que proporcionan una información tan significativa como el grave-agudo.

### **Explorando con la creación las relaciones música-color**

Los *Tres estudios de textura-tono-intensidad* consisten en una exploración sistemática a través de la creación audiovisual del «color» sonoro, la disonancia y la distribución de la masa sonora en el espectro con las propiedades visuales de luminosidad, tono, saturación. Partiendo de un fragmento de una obra ajena, *Flock* (Muna, EEUU, 2014), el trabajo se ha centrado en las variaciones que se pueden realizar en postproducción y el modo de conseguir una congruencia música-imagen, centrada ante tono en la paleta de color y nivel lumínico (figura 15). Para realizar el estudio, he utilizado tres músicas que había creado previamente y que contrastan a nivel del tratamiento tímbrico.

El primer movimiento se basa en los colores fríos, con una pieza al principio concebida para un movimiento del frío en el alma, en las visiones de Santa Teresa de Avila, en el que los sonidos de base son armónicos y generalmente agudos (utilización de armónicos naturales de instrumentos de cuerda) y van evolucionando lentamente, creando disonancias que se resuelven en momentos de consonancia basándose en la superposición de sonidos en relación armónica o inarmónica, así como utilización de *glissandi* en los que las frecuencias fundamentales de cada sonido evolucionan diferentemente, creando transiciones disonantes que acaban en una resolución armónica.

El segundo movimiento, donde predominan los tonos rojo oscuro, está basado en una pieza de un minuto que utiliza sistemáticamente bucles sobre extractos de voz y sonido, creando un efecto dinámico y casi caótico en cuanto a cambios de dinámica sonora, donde predominan los graves. La imagen tiene una evolución mucho más contrastada y brusca en este movimiento, siguiendo los cambios dinámicos del sonido.

El tercer movimiento está basado en *El dardo de oro*, uno de los movimientos de la suite sonora de las *Visiones de Santa Teresa de Avila*. Como el título indica, he buscado para este movimiento unas sonoridades «doradas» basadas en sonidos armónicos de espectro rico en el registro medio y agudo, y ataques marcados (propios del ataque-resonancia de sonidos metálicos).

Esto se ilustra en el fotograma de la figura 16 donde se pone en correspondencia la evolución del sonido (consonancia/disonancia, graves/agudos, timbre) con la evolución de la imagen (saturación de los colores, tonalidad, claridad/oscuridad) Como ya argumenté respecto los elementos portadores de forma en la música electroacústica (Payri 2007), cualquier elemento sonoro y sus variaciones son susceptibles de ser percibidos como parte del lenguaje musical.

Figura 19. Fotogramas de la parte final de *Pas de deux* (McLaren 1968).

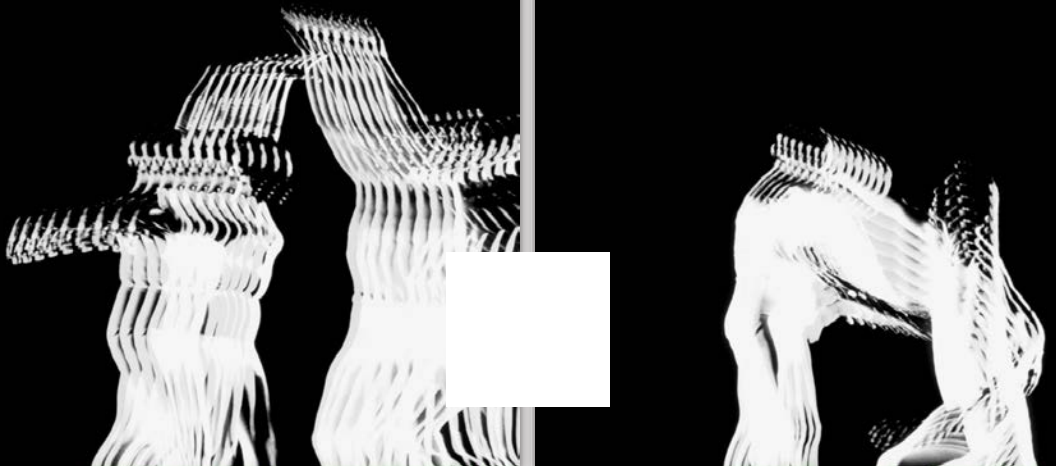




Figura 20. Fotogramas de los dos primeros movimientos de las *Danzas Selenitas*.

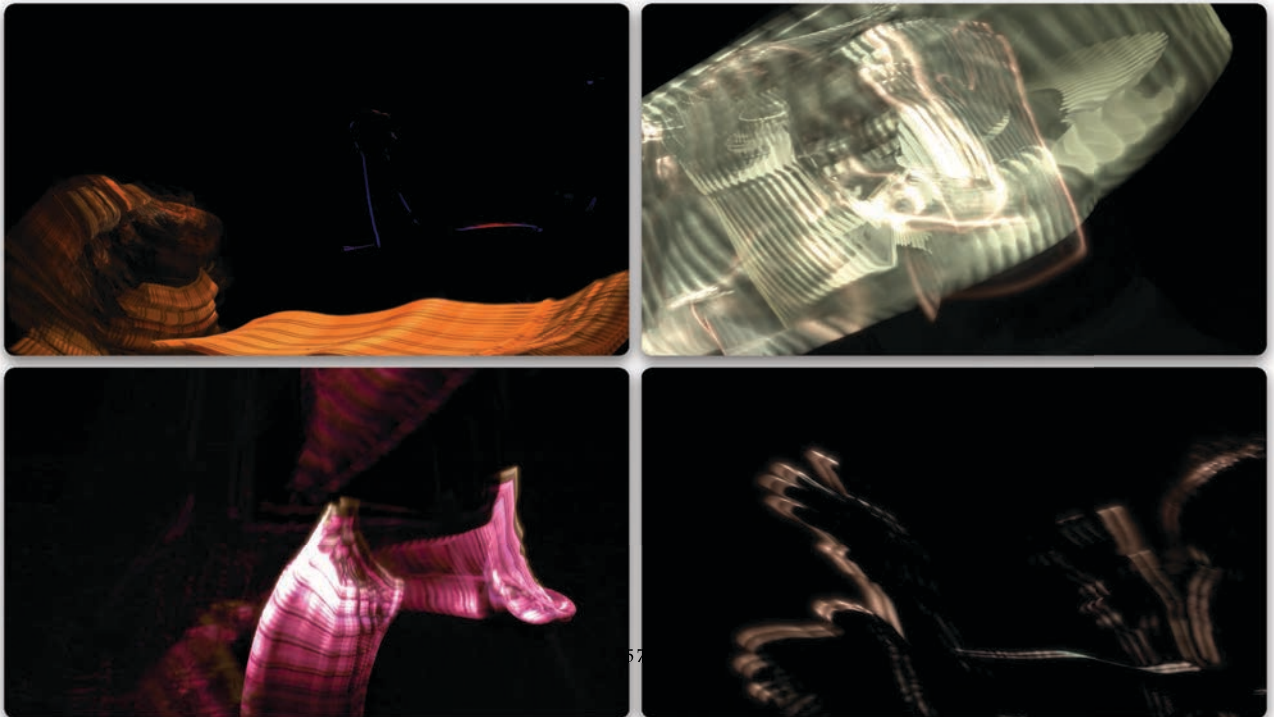
## Danzas Selenitas

Video-danza: 6m43.

<https://vimeo.com/147258610>

Danza: Flora Vannini; grabado en Spam! (Porcari, Toscana, 2015)

Figura 21. Fotogramas del tercer movimiento de las *Danzas Selenitas*.



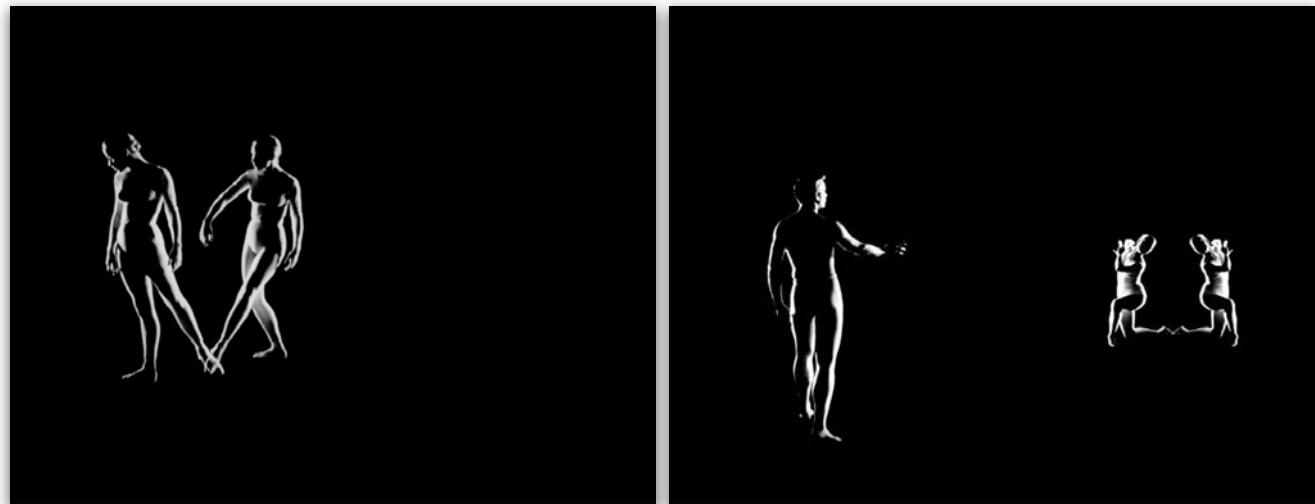


Figura 18. Fotogramas de la parte central de *Pas de deux* (McLaren 1968).

Fotografía: Roberto Lavagna.

Música y realización: Blas Payri

Piezas musica: <https://soundcloud.com/bpayri/sets/seis-visiones-de-santa-teresa-de-avila>

Seleccionada en FIVAC, 7mo Festival Internacional de Videoarte de Camagüey (Cuba)

---

La música de esta pieza, originalmente el *Vals selenita*, se ha compuesto previamente a la video-danza, aunque se han ido añadiendo variaciones para la obra. Las danzas selenitas han sido creadas basándose en el concepto de síntesis sustractiva. A nivel musical, esta obra representa uno de los estudios de síntesis sustractiva que he realizado con herramientas de síntesis que he programado ex professo en el en-

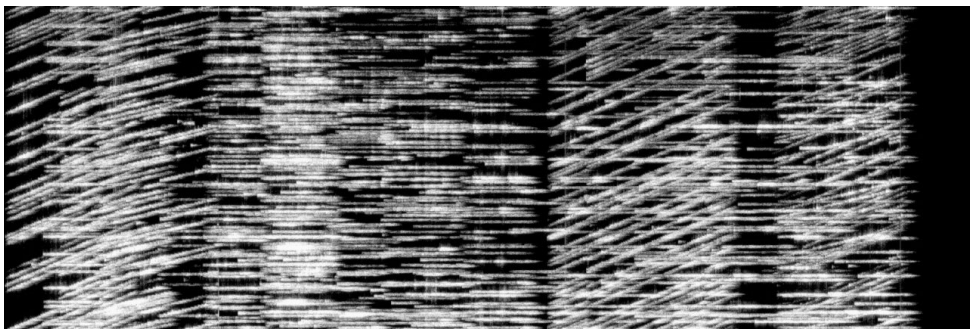
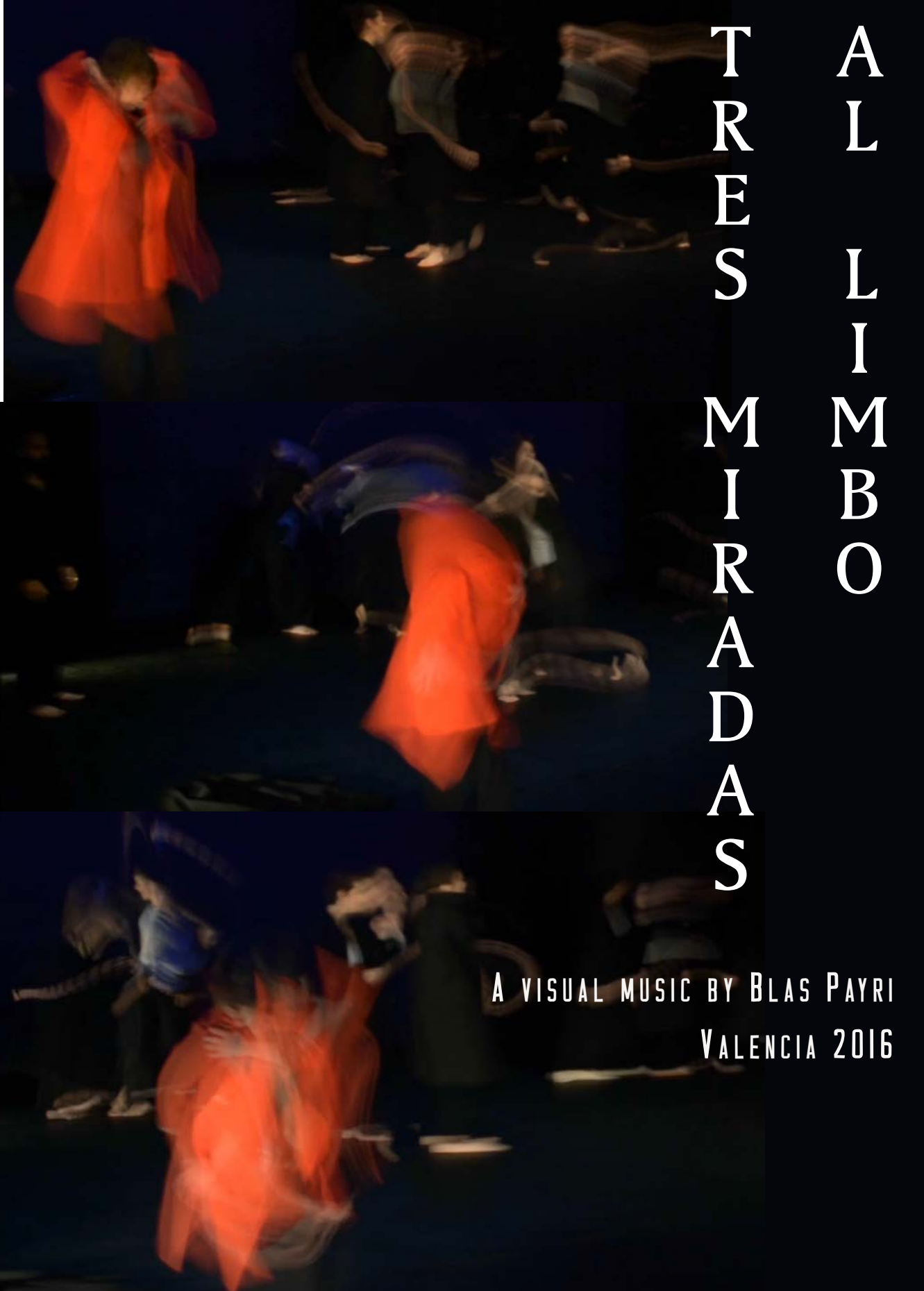


Figura 17. Representación en espectrograma de la música de la última *Danza selenita*.

torno Max/MSP. La meta de generar mis propias herramientas de síntesis y transformación del sonido es el poder controlar más finamente los parámetros que deseo explorar y que éstos se conviertan en elementos del lenguaje musical. En este



T  
R  
E  
S  
  
M  
I  
R  
A  
D  
A  
S  
  
A  
L  
L  
I  
M  
B  
O

A VISUAL MUSIC BY BLAS PAYRI  
VALENCIA 2016

caso, he generado sonidos que evolucionan en timbre y energía, y cuya sensación de altura no está siempre definida ya que se sustrae parte del espectro del sonido original, lo que no crea una disonancia pero sí que deforma la energía de los armónicos de la frecuencia fundamental y los formantes espectrales. En la figura 17 se puede ver un espectrograma de una de las danzas selenitas que muestra que el espectro sonoro está formado por estrías (que no están relacionadas armónicamente), líneas de sonido sobre un fondo de silencio.

Para tener una correspondencia visual de dichas síntesis sonora sustractiva, he optado por convertir al cuerpo danzante en una representación lineal, tal y como ya hizo Norman McLaren en 1968 (figura 18), utilizando la iluminación para crear una silueta luminosa sobre fondo negro. En el caso de las Danzas selenitas, la imagen ha sido tratada por sustracción de capas superpuestas para obtener líneas más abstractas que siguen teniendo el movimiento humano de la cámara bailando con la bailarina. Este procedimiento de postproducción (y no de iluminación en producción como en el caso de McLaren) permite también ir ajustando la densidad de las líneas de la silueta en función del desfase temporal entre las capas que se sustraen (figura 20).

En el segundo movimiento he generado un parpadeo en la imagen, ralentizando la velocidad de reproducción de las capas originales y ajustando a un valor mínimo el desfase temporal, lo que he hecho corresponder con el sonido granuloso y en *tremolo* de la música de este movimiento.

Finalmente, en el tercer movimiento, cuya música sigue utilizando la técnica de síntesis sustractiva pero aumentando la riqueza espectral, he recurrido a la imagen en forma de silueta, pero aplicando un efecto de motion blur (ver figura 21) para crear estelas y texturas con el desplazamiento del movimiento, siguiendo aquí de nuevo otro ejemplo desarrollado por Norman McLaren en *Pas de deux*, creando estelas (figura 19) por superposición y utilización del stop motion o time lapse (Evans 2005), lo que en 1968 requería una paciente labor de edición y truca que es en cierto modo la insignia del gran trabajo artesanal de McLaren.







## Tres miradas al Limbo

Video-danza: 6m45 <https://vimeo.com/182275669>.

Coreografía: Limbo de Idoya Rossi (grabado en Carme Teatre, Valencia 2016)

Música y realización: Blas Payri

Seleccionada en la Primera Muestra de Música Visual (México 2016)

---

Tres miradas al limbo es una obra de música visual en tres movimientos unidos, de tempo y energía contrastantes. La música acusmática ha sido creada previamente por el autor, y ha realizado la parte visual en función de la música, adaptando las energías, ritmo y “color” de la imagen a la música. La parte musical ha sido creada con un software Max/MSP desarrollado por el compositor utilizando técnicas de síntesis sustractiva, generando unos sonidos abstractos para centrar la atención en las evoluciones de timbre y dinámica. La parte visual toma como material de origen una coreografía de Idoya Rossi llamada “Limbo”, y con técnicas de montaje, superposición y motion blur (borroso de movimiento) se consigue convertir al movimiento coreográfico en puro gesto abstracto, creando composiciones visuales que siguen las particularidades de la música. En esta música visual sigue existiendo la presencia humana en la imagen, combinando la abstracción visual con la figura y el gesto danzados.

En estas piezas, he utilizado tres movimientos que aunque no tengan mucha energía sonora, tienen elementos rítmicos que pueden propiciar una visión de música gestual. De hecho, estas piezas fueron concebidas como música visual siguiendo una llamada a participación de la Primera Muestra de Música Visual de México. En este caso, me he ceñido de manera consciente a la descripción de música visual como audiografía que proponen en las bases del concurso:

El término “audiográfica o audiografía” describe una variada forma de enfoques creativos para trabajar con el sonido y la imagen. También es un término que se emplea en el campo del arte para describir la interrelación entre la música y la imagen en movimiento, donde se conjugan distintas modalidades creativas propias de las artes electrónicas.

Igualmente, puede referirse a visualizar la música desde un sistema de código grafológico específico o el conjunto de varios, donde el aspecto visual representa de algún modo la amplitud del sonido, su espectro, su tonalidad y ritmo, a menudo en forma de espectáculo de luz y animación por computadora. También se emplea para describir una relación no jerárquica entre sonido y la imagen, ya sea que el resultado alcanzado parta

de un proceso necesariamente gráfico y algorítmico común a las partes y matemáticamente decompuesto por distintos medios. En otros casos el término se acerca a la “Música Visual”. Sin embargo, las definiciones de la “audiografía” varían significativamente, por lo tanto, comprender su alcance, sus límites y sus posibilidades no es siempre tarea sencilla. Como consecuencia de esta situación se han presentado previamente distintos conciertos, conferencias y talleres.

La propuesta de música visual finalmente se interesa en presentar una obra final, desde sus distintos procesos donde la investigación y creación, a través, de la colaboración en diversos campos del arte, la ciencia y las nuevas tecnologías, constituyan la clave final para el resultado artístico.

Asimismo la música electroacústica, el procesamiento de imágenes, el diseño sonoro y las artes digitales, cruzarán las más diversas técnicas e incluso dentro de ámbitos espaciales inesperados, generando de ese modo el complejo entretrejido que sostiene a la “audiografía” intentando dar a conocer y comprender este arte para todo público.<sup>5</sup>

En el caso de realización de las *Tres miradas al Limbo*, la relación audiográfica se ha realizado a través del movimiento y del ajuste en el tiempo de los microelementos musicales y visuales. Aquí, más que en otras piezas, no solamente es la composición gráfica sino el movimiento puro y abstracto el que determina la obra. La velocidad de reproducción de la danza se ha modificado para obtener otras congruencias temporales, y sobre todo el motion blur se ha utilizado tanto para generar elementos gráficos como para añadir información visual cuando la música se hace más densa en eventos.

En la figura 22 podemos ver las evoluciones en el movimiento lento (el segundo) donde la propia lentitud de la imagen hace que la evolución sea más continua y que el motion blur cree estelas suaves, mientras que en el movimiento final, con un ritmo vivo, los contrastes en el tiempo son mayores y el motion blur crea más elementos gráficos puntuales que responden al gesto acelerado de los bailarines.

---

<sup>5</sup> <http://www.centroculturaldigital.mx/es/actividad/muestra-de-musica-visual-mexico.html>

*El árbol del limbo*  
*L'arbre des limbes*  
*The tree of limbo*



**A SCREEN-DANCE BY BLAS PAYRI**  
**CHOREOGRAPHY BY IDOYA ROSSI**  
**VALENCIA 2016**



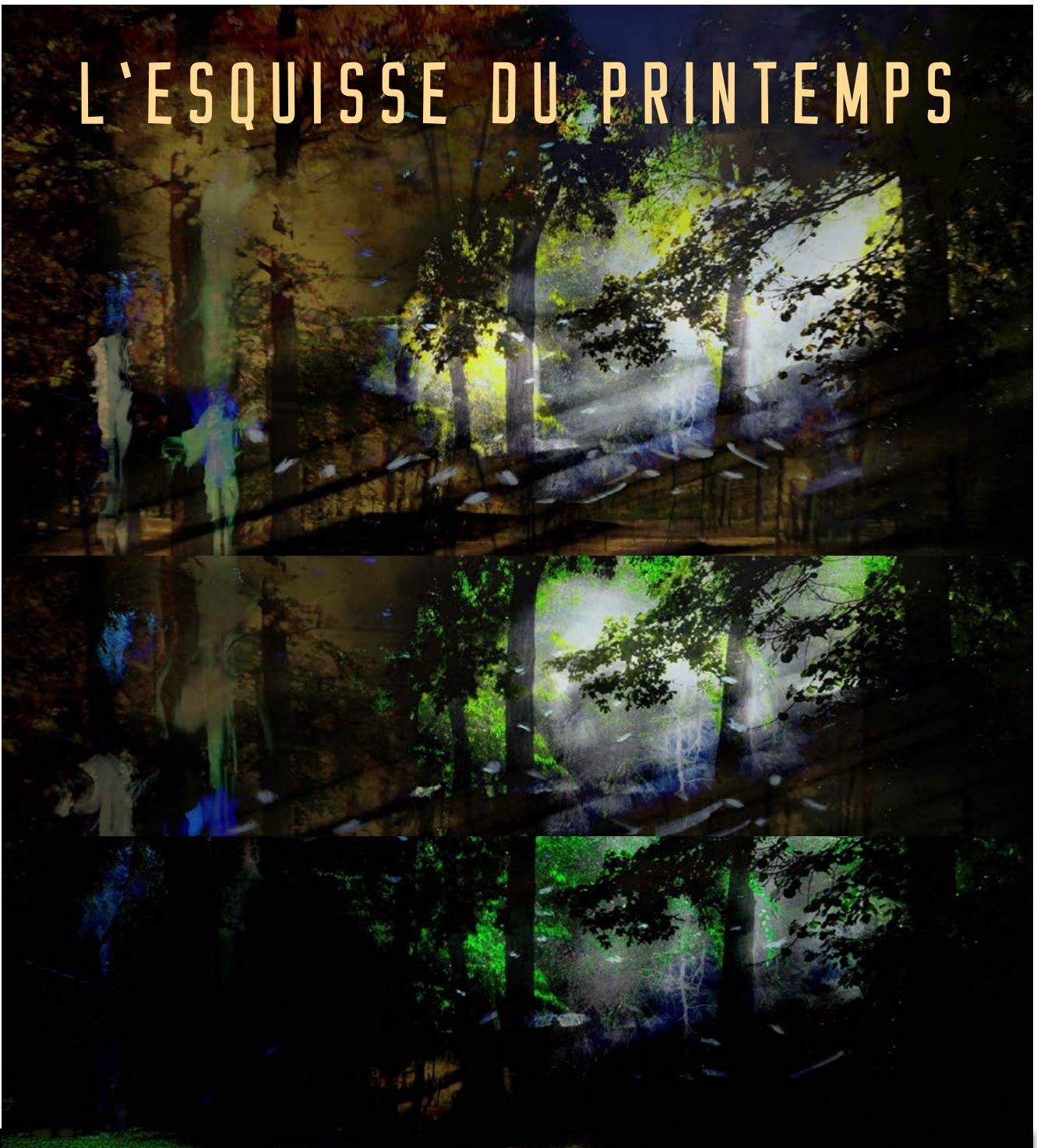
Figura 22. Fotogramas del segundo (izquierda) y tercer movimientos de las *Tres miradas al Limbo*.

Figura 23. Detalle de «vibración» en *El árbol del limbo*.





# L'ESQUISSE DU PRINTEMPS



A visual music by Blas Payri, 2016



## El árbol del limbo

Video-danza: 5m30

<https://vimeo.com/173173722>.

Coreografía: Limbo de Idoya Rossi (grabado en Carme Teatre, Valencia 2016)

Música y realización: Blas Payri

Seleccionado en MUSLAB 2016 Muestra Internacional de Música Electroacústica, México

---

Esta obra audiovisual une de nuevo música electroacústica y composición visual basada en video-danza. La pieza musical ha sido compuesta utilizando herramientas de síntesis sustractiva creadas por el compositor, donde se privilegia los cambios de energía manteniendo un único tipo de timbre. Utilizando la estructura de la pieza musical, se ha creado el vídeo, siguiendo los cambios de energía y las evoluciones de la música. Se han grabado movimientos de danza, que sirven como material visual, que luego se ha procesado por acumulación de numerosas capas y efectos de motion blur, para crear una textura visual que «vibra» al son de la música (fig.23).

Los colores dominantes de blanco y negro en la imagen corresponden con los timbres musicales depurados por la síntesis sustractiva (figura 24). Como elemento figurativo, se crea un árbol en movimiento y vibración que va evolucionando de manera continua, utilizando la superposición de los bailarines. Este árbol en perpetuo devenir representa un estado de indeterminación propia del limbo. Aquí los procedimientos de motion blur y conversión de los colores a una paleta pálida y restringida, que otorga un tono marmóreo al cuerpo humano, se acercan más claramente de *Nascent* (figura 8) en su tratamiento visual, pero con una adecuación más clara entre el timbre y las texturas musicales y los elementos visuales.





Figura 26. Recorte de fotograma con detalle de hojas-bailarina en *Esquisse d'automne et d'hiver*.

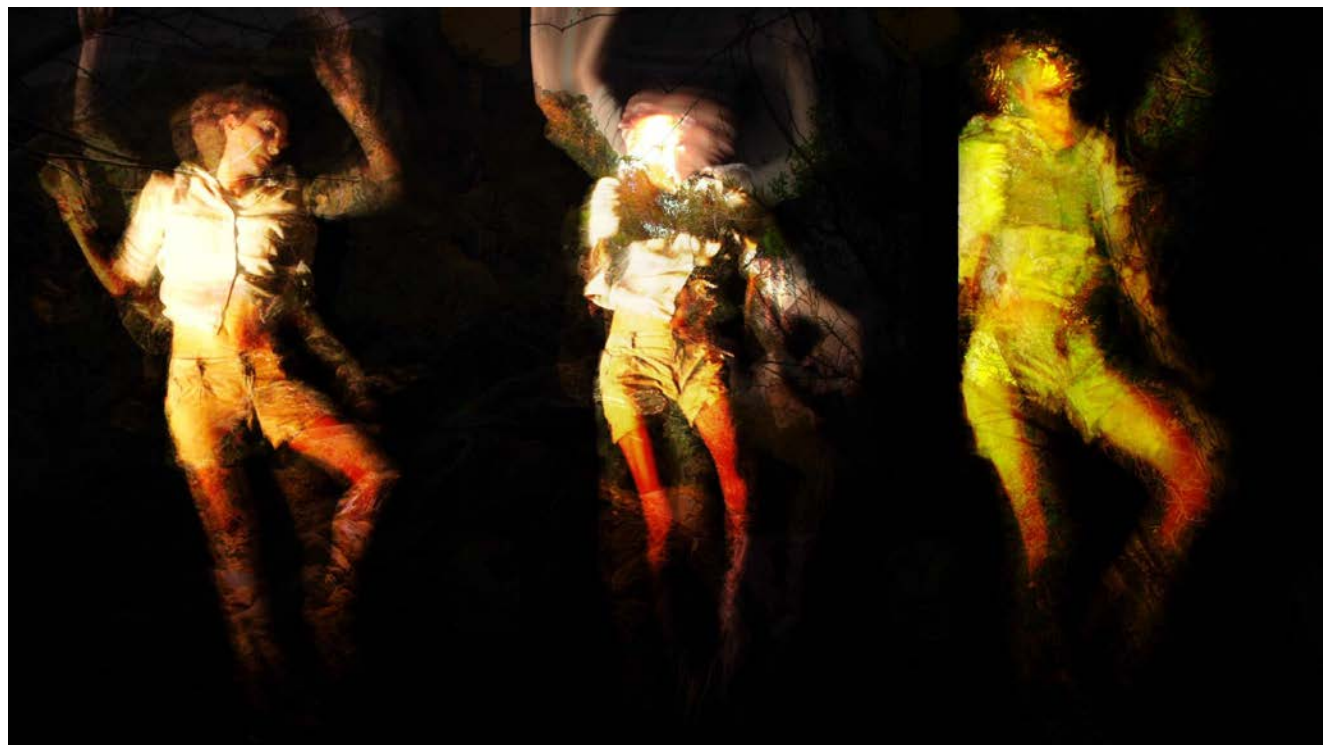
## L'esquisse du printemps

Video-danza/video arte: 3m40

<https://vimeo.com/181853645>.

Música y realización: Blas Payri, Valencia 2016.

Figura 27. Fotograma con fusión personaje-paisaje en una alternativa a *Esquisse d'automne et d'hiver*.



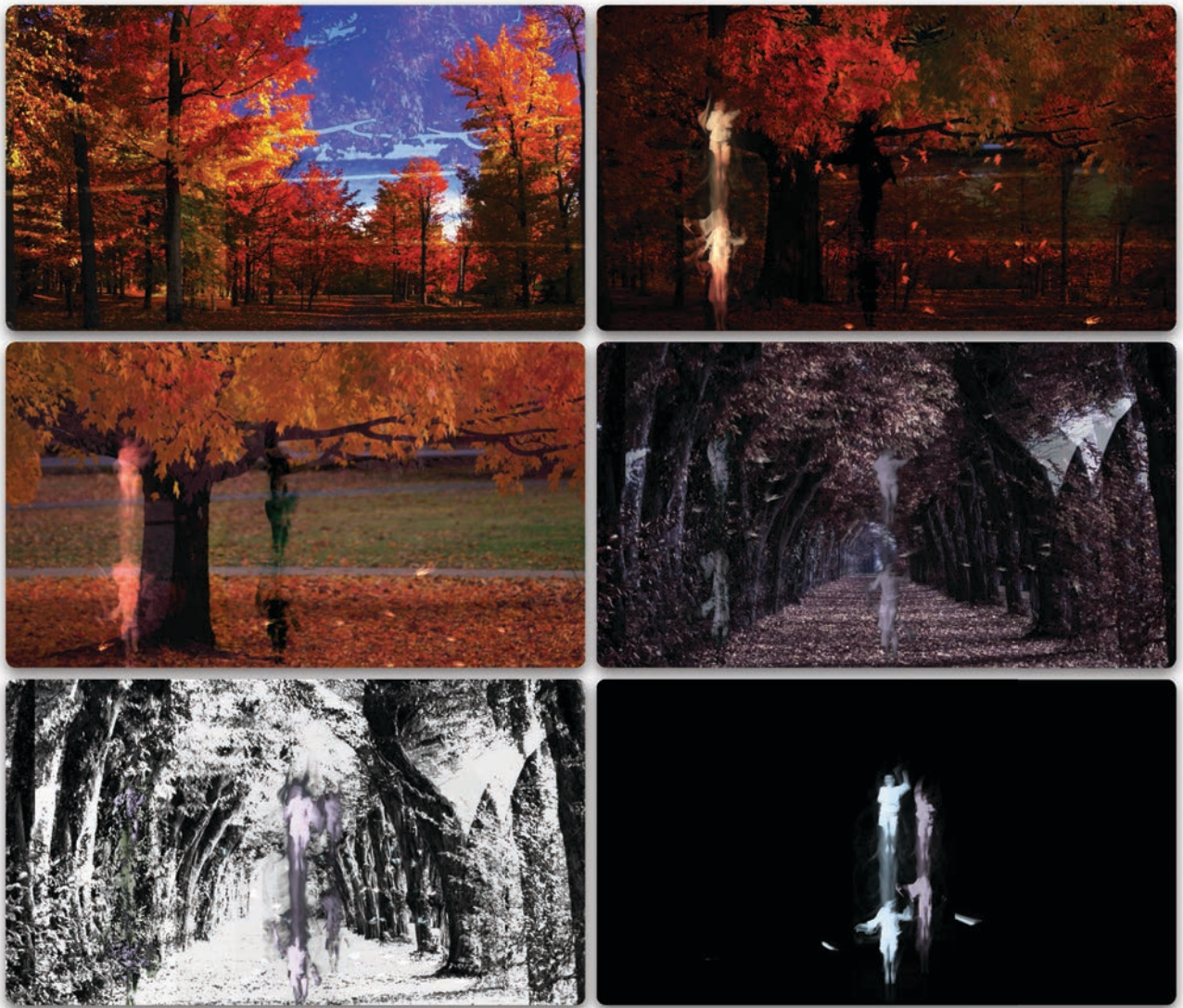


Figura 25. Fotogramas de *Esquisse d'automne et d'hiver*.

Música: <https://soundcloud.com/bpayri/sets/hiver-au-bord-du-lac-winter-by-the-lake>

Seleccionada en el festival Bideodromo (Bilbao 2016)

Esta serie de piezas audiovisuales, a medio camino entre videoarte y video-danza, utiliza tanto el montaje y transformación de fotografías figurativas como elementos de danza abstracta. Estas piezas utilizan una música preexistente, *À l'orée de l'hiver* (2015), compuesta en tres movimientos, evocando cambios de temporada al borde del agua, a partir de finales de otoño, en el corazón del invierno y de nuevo a principios de la primavera el deshielo. Los movimientos son:

An abstract screen-dance by Blas PAYRI, 2016

# TROIS REGARDS SUR BACOME



Selección oficial  
**Proceso de Error**  
Festival Intl de Video  
Experimental  
Valparaíso, Chile,  
2016



Selección  
**Agite y Sirva**  
Mexico,  
2016



Selección oficial  
**CÓDEC**  
Festival de Video y  
Creaciones Sonoras  
México  
2016



Selección oficial  
**IV Imagen &  
Resonancia**  
Fundación Destellos  
Argentina  
2016



À l'orée de l'hiver (al borde del invierno) duración total: 11m10

1. orage d'automne (tempestad de otoño) duración: 4m22
2. brume givrante (bruma con escarcha) duración: 3m29
3. dégel ruisselant (fluir del deshielo) duración: 3m19

La pieza musical describe la transformación de la naturaleza y el agua usando sólo sonidos abstractos, sin grabaciones reales de sonidos de la naturaleza real. La distribución de frecuencias, la densidad temporal y espectral, la continua evolución de las masas espectrales y la inclusión de sonidos con ataques distintos son los elementos que se utilizan para evocar las sensaciones fugaces ambiente. He estado desarrollando una herramienta para la síntesis de sonido para crear esta pieza, un patch Max/MSP, que incluye diferentes técnicas de síntesis sustractiva y otra de procesamiento espectral. Esta herramienta ha ido evolucionando para obtener y explorar los sonidos y su distribución en el tiempo y espectro, y se ha convertido en una parte intrínseca del proceso de composición, no sólo para obtener timbres específicos, sino también para hacerlos evolucionar, para «componerlos». Especial atención se ha dedicado a obtener timbres «acuosos» y una sensación de fluir, de energía evolutiva. La distribución espacial de los sonidos también forma parte de la lengua composición, para mejorar la sensación de fluir y también de la inmersión en un entorno de profundidad. La versión que aquí se propone es un (binaural) estéreo de representación de una versión multicanal.

A partir de esta música electroacústica con una intención programática pero abstracta, evocadora de las estaciones y sus energías pero sin ningún sonido referencial de agua u otros elementos de fuentes reales, he creado varias piezas (parcialmente en curso), entre las que están *Esquisse du printemps* (basada en el tercer movimiento *Dégel ruisselant*) y *Esquisse d'automne et d'hiver* (basadas en los movimientos primeros, *Orage d'automne* -recortado- y *Brume givrante*), cuyos fotogramas se pueden ver en la figura 25.

La creación de las piezas incluye unas fotografías sumamente figurativas, y cuyo proceso de transformación en postproducción se rige por criterios evocadores de los cambios de estaciones (ver por ejemplo los cambios de los tonos rojos del otoño al blanco del invierno en la figura 25). También he utilizado tomas de la bailarina Flora Vannini para las *Visiones de Santa Teresa de Ávila* para crear, por una parte un elemento de continuidad entre los diferentes movimientos con el personaje que se desplaza verticalmente dejando una estela, a modo de representación abstracta de



la continuidad del fluir de la naturaleza, y por otra parte, una animación en post-producción de las trayectorias con el personaje diminuto que representa hojas que caen (figura 26), copos de nieve (fig 25) o pájaros en la primavera (cf. poster supra). En una versión alternativa de la pieza del otoño, he creado una fusión entre la figura de la bailarina (efectos de transparencia, multiplicación, pantalla...), creando un semejanza a las alegorías de estaciones de Arcimboldo como se puede ver en la figura 27.

También he previsto una serie de video-danzas grabando la danza con los bailarines bailando al son de la música (los elementos dancísticos utilizados en las versiones actuales vienen de grabaciones sin relación alguna con esta música). En ese caso, se hará una versión completamente abstracta, sin ningún elemento figurativo, similar a las *Tres miradas al Limbo* o *Trois regards sur Bacome* para evitar la redundancia entre figuración y gesto dancístico generado por la música. Éste es un punto esencial en la ideación de la video-danza: una música puede ser programática pero no directamente narrativa, y en el caso de *À l'orée de l'hiver* no hay la menor narración y el contenido programático es en realidad laxo, ya que aunque haya cambios de energía y densidad rítmica en la música, no hay una referencia descriptiva ni en los materiales sonoros, ni siquiera en la construcción musical. La abstracción de la música permite un uso figurativo de la imagen, representando directamente los cambios estacionales. Si hubiese utilizado un sonido figurativo de sonidos de agua u otros elementos de naturaleza, se crearía una redundancia y pasaría a sentirse como el sonido diegético de una obra naturalista (eliminando de paso toda la ambigüedad visual y las transformaciones de imagen que he intentado llevar a la parte más figurativa). Pero de la misma manera, una parte danzada que se adhiriera de manera congruente a la música va a crear una sensación falsamente naturalista, ya que si los bailarines bailan al compás de la música, es que está sonando en la escena y parece diegética.



## Trois regards sur Bacome

Video-danza: 4m38 Enlace: <https://vimeo.com/150381883>

Danza: Bacome Niamba (grabado en Spam! Porcari, Italia 2015)

Música: <https://soundcloud.com/bpayri/sets/intermezzi>

Música y Realización: Blas Payri (Valencia, 2015)

Seleccionada en:

-Proceso de Error, Festival Intl de Video Experimental (Valparaíso, Chile, 2016)

-Agite y Sirva (Mexico, 2016) en colaboración con Bang! (Barcelona)

-Festival de Vídeo y Creaciones Sonoras CÓDEC, México, 2016

-IV Imagen & Resonancia, Fundación Destellos (Argentina, 2016)

---

Esta pieza audiovisual en tres partes utiliza las piezas musicales más abstractas que he creado (un intermezzo) junto con otra pieza basada en sonido vocal que, *ipso facto*, adquiere un tono más humano y en este caso religioso. Tiene una estructura A-B-A' con el material sonoro de la primera parte que resurge en la tercera parte. El material visual de origen es un breve extracto (menos de 10s) de la coreografía *Dèm*, en el que la coreógrafa-bailarina Bacome Niamba realiza un movimiento circular que va a servir de generador a toda la pieza. El objetivo en esta pieza es crear una congruencia entre la evolución temporal lenta de la música acusmática y la evolución de los componentes visuales: texturas visuales, colores y composición visual, que se crean mediante la congelación del movimiento de la bailarina en el tiempo y los filtros de motion blur (en esto es similar a las evoluciones largas que hemos descrito para las *Tres Visiones de Santa Teresa de Avila*, cf supra). La música ha sido creada con un software desarrollado por el compositor con técnicas de síntesis sustractiva, y juega en la evolución del timbre de los sonidos de percusión combinados con sonidos sostenidos. El componente visual ha sido creado y transformado como si se tratara de material de sonido procesado con la música electroacústica, con filtrado, marcha atrás, superposición de capas.

El movimiento es en parte debido al movimiento de la bailarina en escena durante el rodaje, y en parte es debido al movimiento en postproducción de la imagen entera. El resultado visual (fig 29) deja pues ver el movimiento de masas de color y de estelas que evolucionan. Cabe destacar que aquí la voluntad era de utilizar un suelo invisibilizado (Payri & Arnal, 2016b) de tal modo que la evolución de la masa visual solamente dependiera del cuerpo humano, pero al existir una composición

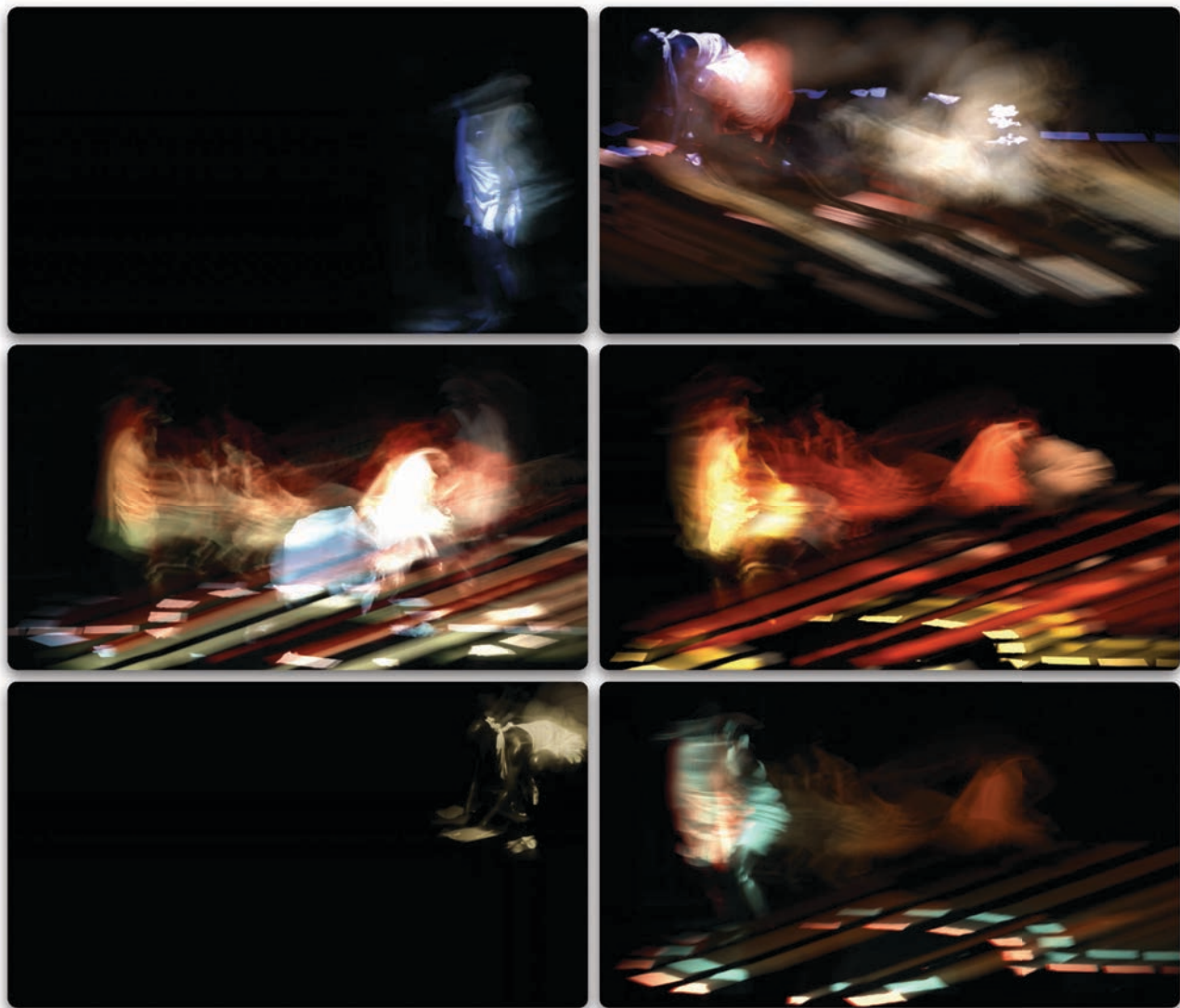


Figura 28. Fotogramas de *Trois regards sur Bacome*.

visual sobre el suelo en el rodaje (figuras hechas con folios blancos ver figura 28), se utilizo en la postproducción integrándolo como elemento en el movimiento global de la imagen, de modo similar a lo que hemos denominado suelo lienzo gráfico (Payri & Arnal, 2016b). En este caso, al carecer la música de intención programática o figurativa, la creación de la imagen sigue un procedimiento abstracto, y abre la posibilidad de exploraciones visuales que deseo explorar en el futuro (haciendo una referencia, más o menos manifiesta, a ciertos cuadros de Kandinsky) donde el pincel es en realidad el cuerpo humano y la pintura es la traza que deja en la pantalla por efectos de motion blur y las variaciones de color que se realizan progresivamente en postproducción.



*Mouette à l'essor mélancolique,  
Elle suit la vague, ma pensée,  
À tous les vents du ciel balancée,  
Et biaisant quand la marée oblique,  
Mouette à l'essor mélancolique.*

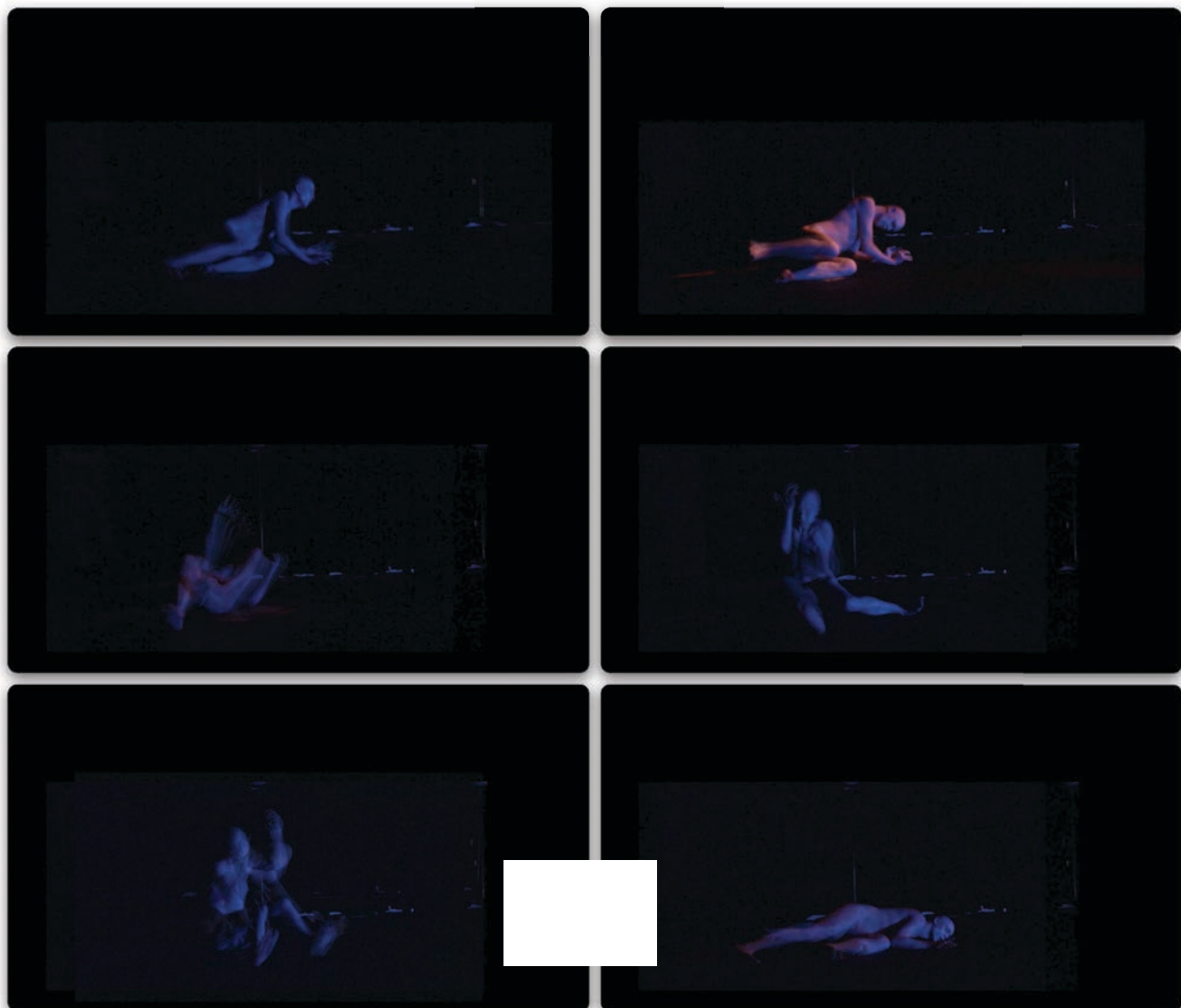
Verlaine



# ESSOR MÉLANCOLIQUE

BUTŌ DANCE: DENIS SANGLARD  
MUSIC AND SCREENDANCE: BLAS PAYRI  
2015

Figura 30. Fotogramas de *Essor mélancolique* (video-danza).



## Essor mélancolique

Duración: 6m41

Enlace: <https://vimeo.com/147259098>

Danza: Denis Sanglard (grabado en Le Cube, Issy-les-Moulineaux, Paris, Francia 2015)

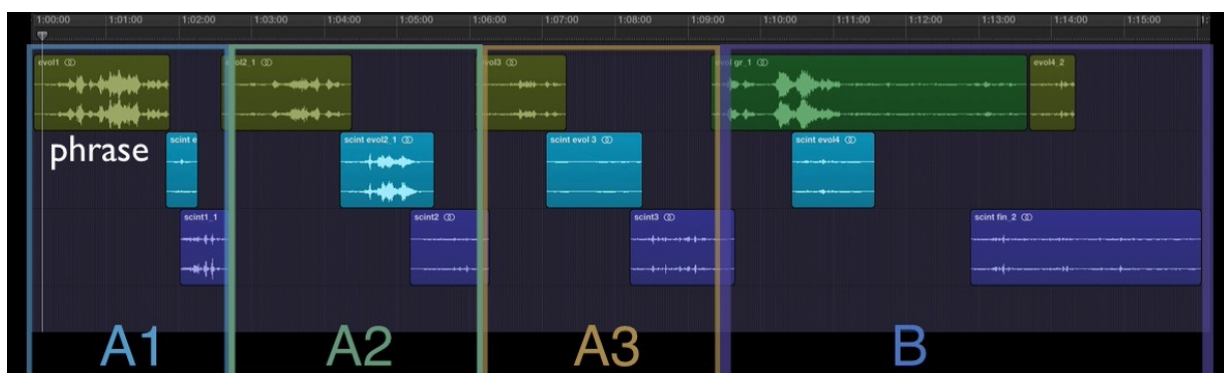
Música: <https://soundcloud.com/bpayri/essor-melancolique-musique-pour-danse-buto> (16m)

Música y Realización: Blas Payri (Valencia, 2015)

---

Esta obra de video-danza se basa en una coreografía escénica creada en el marco de las «Rencontres internationales Butō et musique acousmatique» en Issy-les-Moulineaux, Paris (<http://en-chair-et-en-son.fr/>). Compuse la pieza musical específicamente para estos encuentros de Butō y música acusmática (como otra pieza musical llamada "Espill de espai"). El título hace referencia al verso de Verlaine «Gaviota de ímpetu melancólico, se sigue la ola, mi pensamiento ...» En esta pieza, los cambios son lentos progresión continua, generando progresiones de masas que se intercalan con las partes silenciosas donde los sonidos son escasos. Los sonidos utilizados contienen grano y ruido, evitando un sonido demasiado limpio y liso, adaptándose a la estética Butō. Creé un análisis de la estructura de la música en forma de vídeo (figura 29) ya que la voluntad del bailarín Denis Sanglard era de poner en relieve la estructura de la música con la danza. En este caso realmente la música es generadora de la danza, aunque se añade un elemento que podría tener un contenido narrativo ya que el bailarín empieza en el suelo y se incorpora progresivamente sin llegar a alzarse y vuelve a decaer, como referencia al «ímpetu melancólico» del poema de Verlaine. Aunque la parte de alzamiento corporal se adapta a un momento de mayor energía y «elevación» de la música, la narración coreográfica no es un calco de la estructura musical. El bailarín Denis Sanglard adapta elementos del Butō como son el apoyo al suelo que evoluciona, la elevación inter-

Figura 29. Fotogramas del vídeo de análisis de la música para *Essor mélancolique* (danza escénica).

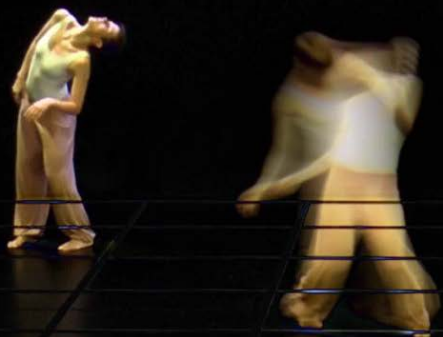




rumpida y el grito (silencioso) al discurso musical propuesto. En obras posteriores con Denis Sanglard, hemos trabajado estos elementos tanto para la representación del grito en los cuadros de Francis Bacon como la utilización del apoyo en el suelo y adaptación a su energía en la obra *El naufrago de la aurora* (cf infra). A partir de la grabación de la danza escénica, he creado una video-danza, que respecta la estructura global de la coreografía, introduciendo en el montaje efectos de superposición, ralentizaciones y motion blur (figura 30). La música fue readaptada al montaje visual respetando las partes de la coreografía aunque no fuera exactamente la música de origen que era utilizada.



# ALMA ESCINDIDA



**DANCER: EVA BERTOMEU**  
**MUSIC AND SCREENDANCE: BLAS PAYRI**  
**VALENCIA 2015**

unificación

alma escindida



Figura 31. Fotogramas del tercer movimiento de *Alma escindida* (*Unificación*).



Figura 32. Montaje fotográfico para la portada de la memoria de tesis doctoral de Fabrizio Meschini con varias imágenes de Eva Bertomeu.

Figura 33. Fotograma de análisis con superposición de dos coreografías realizadas sobre una misma música (*Vuelo en solitario* de Pep Llopis)



## Alma escindida

Video-danza: 5m45; : <https://vimeo.com/147259371>

Danza: Eva Bertomeu (grabado en Sala Russafa, Valencia 2015)

Música: <https://soundcloud.com/bpayri/sets/seis-visiones-de-santa-teresa-de-avila>

Música y realización: Blas Payri (Valencia, 2015)

Seleccionado en la Muestra Internacional de Música Electroacústica y Video Mapping MUSLAB (México, 2015)

---

Esta video-danza surge de una creación musical previa sobre las visiones de Santa Teresa de Ávila. A partir de material grabado con la coreógrafa Eva Bertomeu, se hace un montaje con una estrategia musical, tratando en la postproducción los elementos de danza como material para un montaje musical. Se estructura en tres partes con una forma ABA (ABA' en la danza). En este caso, la música electroacústica trata tanto las evoluciones lentas con aumento de tensiones como referencia a la tensión en el alma escindida, como los cambios bruscos y dinámicos de la música basada en bucles que se rompen. La danza tiene un carácter abstracto aunque el montaje por superposición remite a la escisión/reunión del alma y el cuerpo, y a los cambios bruscos del alma desasosegada.

En este caso, la música que utilizó Eva Bertomeu se basaba en otra música y fue realizada para un experimento sobre expresión coreográfica de energía y afecto (Meschini & Payri, 2014; Meschini, 2016). La información narrativa viene generada principalmente en postproducción: por ejemplo en el tercer movimiento de la Unificación (figura 31), el fichero de vídeo de la grabación coreográfica original se dividió en dos partes a partir de un momento en la que la bailarina se queda estática de pie mirando hacia arriba. Las dos partes se superponen por sustracción de capas, que he reproducido a diferentes velocidades, invirtiendo una de las capas. Así se crea una duplicidad del personaje, y las dos versiones del personaje convergen al final del pasaje de video-danza ya que el punto de corte final de la versión reproducida a velocidad normal es el punto de corte inicial de la versión reproducida en velocidad inversa. Así se crea una narrativa sobre la escisión-unificación del alma a través del montaje de postproducción, adaptando la coreografía original al tempo, evolución e intención narrativa de la música.

Este procedimiento de superposición de capas ha sido utilizado en otras aplicaciones como en la portada de la tesis de Fabrizio Meschini sobre expresión dancística (2016) para la que hemos utilizado de nuevo la imagen de Eva Bertomeu en diferentes posiciones coreográficas para crear la portada (figura 32). Pero sobre todo, la idea original surge de la investigación realizada sobre música y danza (Meschini, 2013; Meschini & Payri, 2014) en la que se grabaron independientemente diferentes coreografías por diferentes coreógrafos sobre una música dada, y para ver las similitudes que se generaban, superpusimos los vídeos (figura 33). La fascinación de ver esas coreografías fantasmagóricas en las que dos bailarines que se desconocen y han sido grabados en momentos diferentes parecen contestarse y crear una coreografía conjunta.

Esta idea de superposición como recurso expresivo que solamente se puede generar en video-danza ha sido el motor de mis primeras obras, como las *Visiones de Santa Teresa de Avila* o el *Alma Escindida* basada en músicas originadas para estas visiones místicas.

# La sublimación



A screen-dance by Blas Payri  
Dancer: Idoya Rossi  
Valencia 2016





## La sublimación

Video-danza: 4m56

<https://vimeo.com/173055932>

Danza: Idoya Rossi

Música y Realización: Blas Payri (Valencia, 2016)

---

Esta pieza ha sido concebida en un principio como un ensayo para *Hacia el éxtasis* (una nueva serie de piezas sobre textos de Santa Teresa de Avila, cf infra) utiliza una música hecha a base de voz coral, por su aspecto ligado a la vivencia mística, en la que se modifican la intensidad, la masa espectral global, la consonancia/di-

Figura 34. Fotogramas de la *Sublimación*, con Idoya Rossi



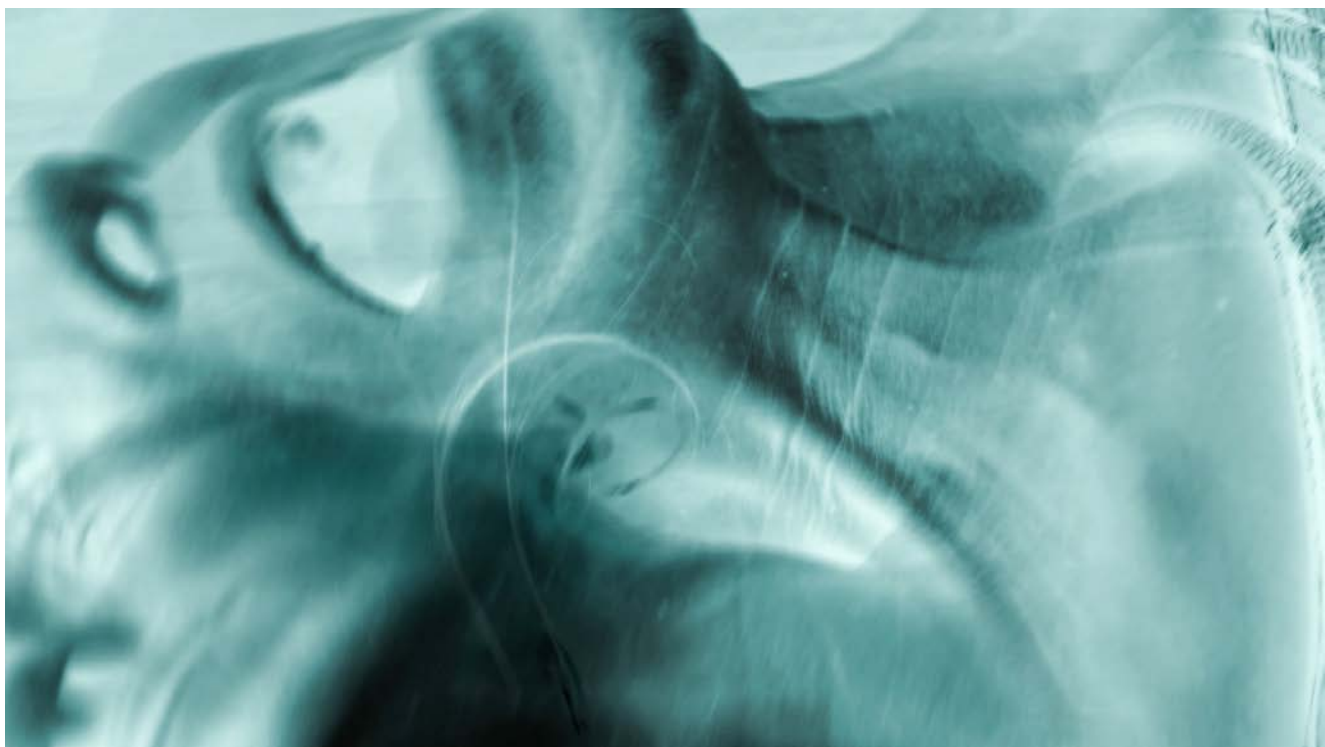


Figura 36. Fotograma de grito-gemido en *El frío en el alma*, con Idoya Rossi


sonancia, creando un gran arco que se resuelve en sonidos consonantes y con poca energía, tras pasar por una intensificación de la masa sonora con disonancias.

La bailarina (Idoya Rossi, figura 34, pero también se hizo una prueba con Rafel Arnal, figura 35, para un futuro rodaje en estudio que queda por realizar) realiza su improvisación preparada escuchando la música (música con relación generadora de la danza y del montaje/procesamiento) y realiza un progresivo alzamiento partiendo de una posición en el suelo con plano muy cerrado. La relación respecto a la luz pasa de estar iluminada en clave alta a estar completamente a contraluz. Como los colores están invertidos en postproducción, pasamos de un ser más bien oscuro a un ser completamente blanco y este cambio en el rodaje se repite para los diferentes versiones (figura 34, 35, y 36, incluyendo *El frío en el alma* basada en una música que sigue una pauta similar). Este procedimiento de ir hacia la luz responde a la misma exploración de la relación música-imagen experimentada en los *Tres estudios de textura-tono-intensidad* (cf supra), donde la consonancia y lo agudo se asocian con lo claro y la disonancia con mayor intensidad sonora se asocia con elementos más grises y oscuros. El contenido narrativo queda así asociado a la transformación de un ser cerrado en sí mismo en la oscuridad que se transforma en un ser elevado y luminoso, propio de una sublimación mística.

En el frío en el alma, he

aprovechado el grito-gemi-

do emitido por Idoya Rossi durante la improvisación danzística, que pude grabar en un plano cerrado, para introducirlo como elemento diegético que nos acerca a la acción visualizada, y confiere un contenido expresivo.



*L'obscur Ennemi qui nous ronge le coeur  
Du sang que nous perdons croît et se fortifie !*  
Baudelaire



# L'obscur Ennemi

A screen-dance by Blas PAYRI, 2016



Figura 37. Fotograma-detalle del «ectoplasma» de *L'obscur Ennemi*



## L'obscur Ennemi

Video-danza: 1m59

<https://vimeo.com/157865251>

Danza: Bacome Niamba (grabado en Spam! Porcari, Italia 2015)

Música: <https://soundcloud.com/bpayri/lunga-stanza>

Realización: Blas Payri (Valencia, 2016)

3<sup>er</sup> premio, Braga International Video-Dance Fest. (Portugal 2016)

---

El título y el concepto de este video-danza proviene del poema de Baudelaire *L'Ennemi*, y particularmente los versos « l'obscur Ennemi qui nous ronge le cœur / du sang que nous perdons croît et se fortifie ! » (Traducible como « el enemigo oscuro que nos corroe el corazón / de la sangre que perdemos crece y se fortalece! »).

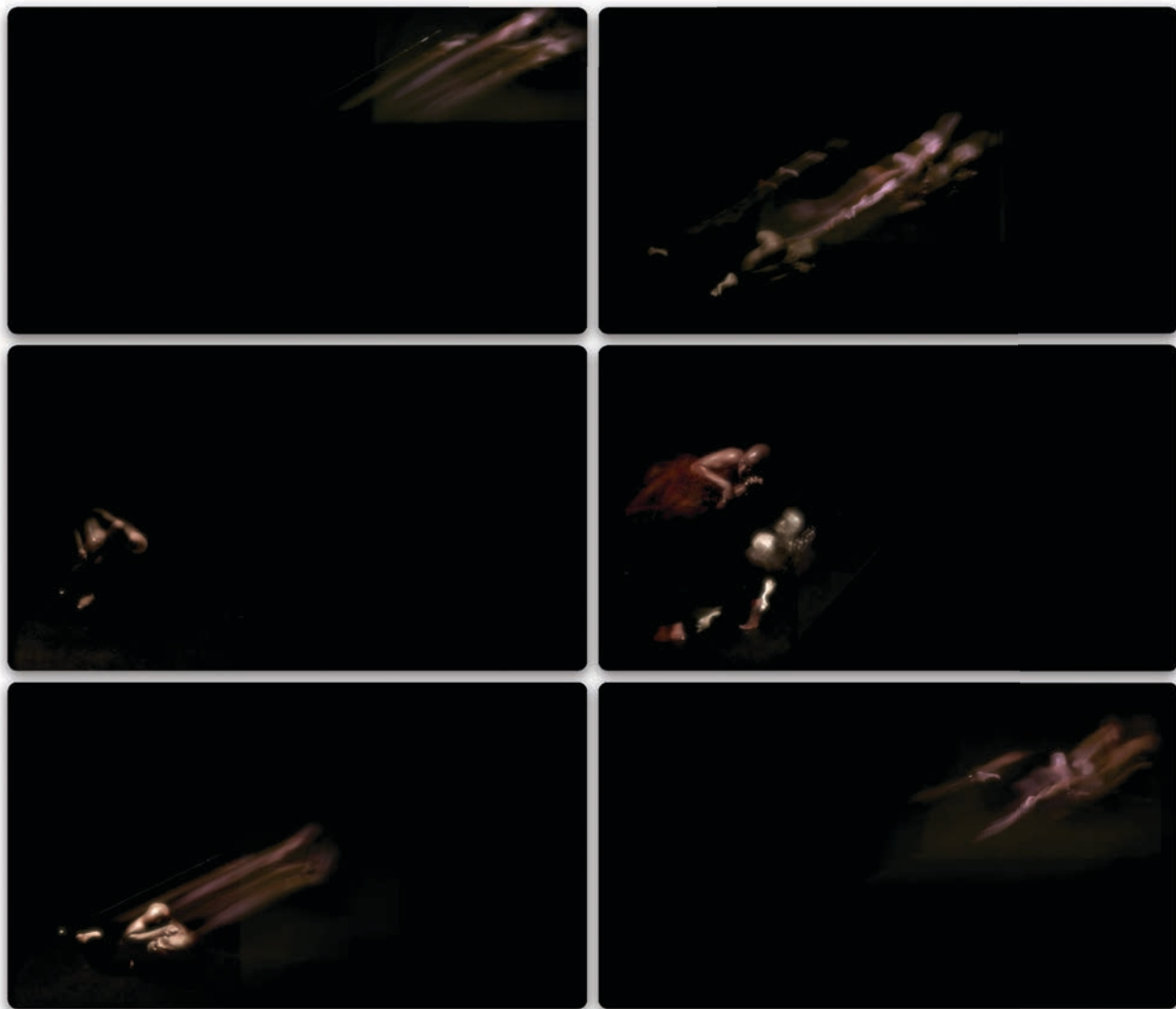
En este video-danza, el movimiento y la expresión proviene tanto de la coreografía grabada y la transformación de postproducción. Se convierte en una exploración de la transformación, la superposición y el movimiento borroso para transmitir este «enemigo» que forma parte de nosotros, una parte consustancial de nuestra mente que nos proyectamos como una fuerza exterior.

En este caso la música tiene una generación estructural con el montaje (golpes sincronizados con aparición/desaparición de planos superpuestos en montaje) y sobre todo una generación narrativa, ya que la «dramaturgia» visual de esta pieza se ha creado en postproducción (figura 38), a partir de un extracto de danza que se había realizado sobre otra música.

En este caso, se crea un «ser» con el motion blur, en forma de «ectoplasma» que aparece, se funde con el personaje, y vuelve a despegarse del personaje para desaparecer de nuevo. Este «ectoplasma» se crea desplazando en postproducción la imagen del cuerpo, utilizando velocidades y trayectorias muy ligeramente desfasadas, sobre las cuales se aplican efectos de motion blur, que vienen interrumpidos, para así conseguir a la vez una estela continua y unos planos donde se ve más claramente la silueta del personaje, como se ilustra en la figura 37. Se añaden los efectos de motion blur sobre el movimiento invertido, y luego se vuelve a invertir el sentido de lectura, de tal forma que la estela antecede al cuerpo, lo que equivaldría a una reverberación invertida en música electroacústica. Este procedimiento para crear un «ser» en postproducción lo estoy aplicando en otras obras, donde el mate-

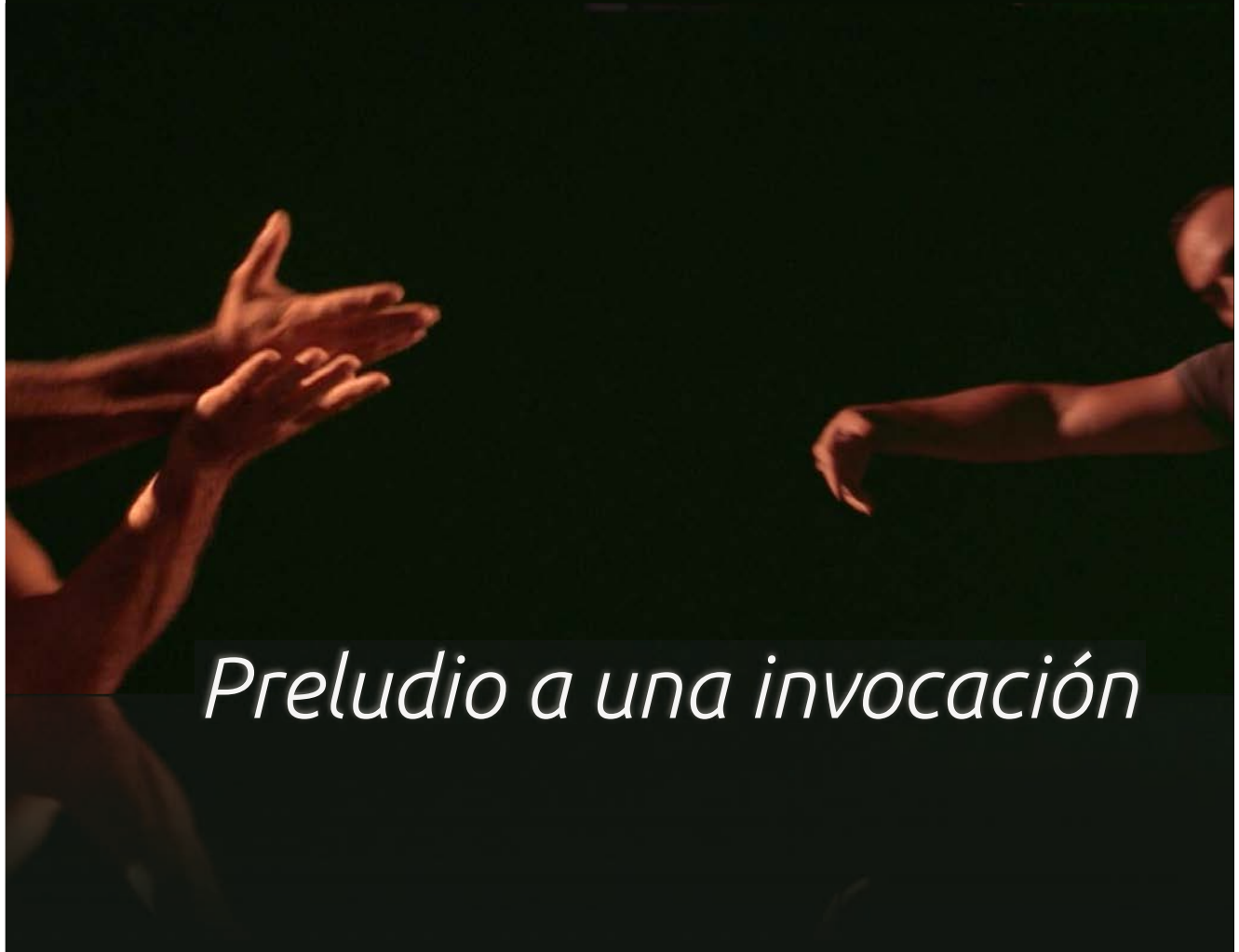


Figura 38. Fotogramas de *L'obscur Ennemi*



rial ha sido rodado para poder conseguir este efecto de manera precisa, como en las *Variaciones sobre el retrato del Papa Inocencio X* o *Hacia el éxtasis* (cf. infra), siempre con la meta de crear una disociación del espíritu y el cuerpo como en *L'obscur ennemi*.





*Preludio a una invocación*

A screen-dance by Blas Payri

Dancer: Rafel Arnal

Valencia 2016



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



## Preludio a una invocación

Duración: 2m30

<https://vimeo.com/174945949>

Danza y voz cantada: Rafel Arnal. Grabado en UPV, Campus de Gandía

Música y Realización: Blas Payri (Valencia, 2016)

---

En esta pieza he explorado la «música emanación» como nueva relación generativa entre música y video-danza. Podemos llamar “música emanación”<sup>6</sup> a la música que realmente parece salir de la escena pero que no tiene una fuente verosímil, y dejar en la definición más amplia de “música diegéticamente ambigua” a las músicas que simplemente crean confusión, voluntaria o no. La música diegéticamente ambigua tiene todas las características de la música diegética (mezcla, auricularización, género musical popular o congruente con la escena), excepto que no hay una fuente verosímil. Un ejemplo pertinente es el uso de la música tradicional de Georgia como música de emanación en *Giorgobistve* (Otar Iosseliani, 1966). En esta película, la música se utiliza extradiegéticamente pero utilizando los géneros que están vinculados a las escenas y se convierten siempre una "emanación" de la diégesis. El público puede esperar ver a los personajes reales cantan la música en primer plano.

En el caso de *Preludio a una invocación*, se ha utilizado la voz de Rafel Arnal, que también es el bailarín (figura 40), para crear realmente una congruencia de fuente del canto y el baile. También se ha grabado la voz con una distancia cercana al micrófono (figura 39) lo que crea la misma sensación de cercanía e intimidad que los planos cortos utilizados en la video-danza. Precisamente, un elemento que diferencia intrínsecamente la danza audiovisual de la danza escénica es la utilización de planos de detalle o planos cortos, que para el espectador escénico únicamente dispone del plano general de todo el escenario.

En algunas obras, el suelo no aparece porque el encuadre lo elimina como es el caso del *Preludio a una invocación* (figura 40) en el que solamente aparecen planos de las manos y de los brazos elevados, con barridos de cámara por la parte superior del cuerpo para indicar una voluntad de invocación hacia lo superior y elevado. Hemos llamado a este recurso «suelo fuera de campo» dentro de los tipos de suelo ausente (Payri & Arnal, 2016b).

---

<sup>6</sup> <http://filmmusic.blogs.upv.es/introduction/ambiguous-diegesis-and-emanation-music/>



Figura 39. Momentos de la grabación, en el estudio del Campus de la UPV en Gandía, del canto que sirve de música para *Preludio a una invocación* (Rafel Arnal y Nana Mzhavanadze).

Figura 40. Fotogramas del *Preludio a una invocación* (Payri 2016).

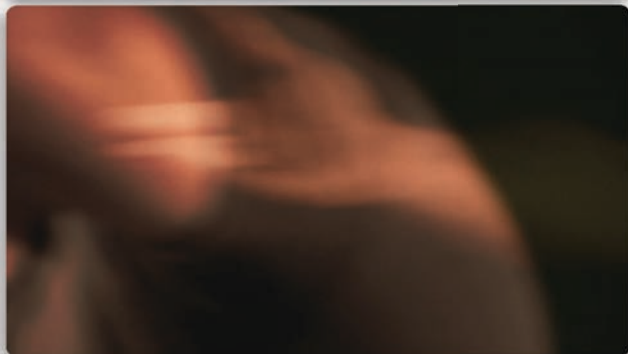
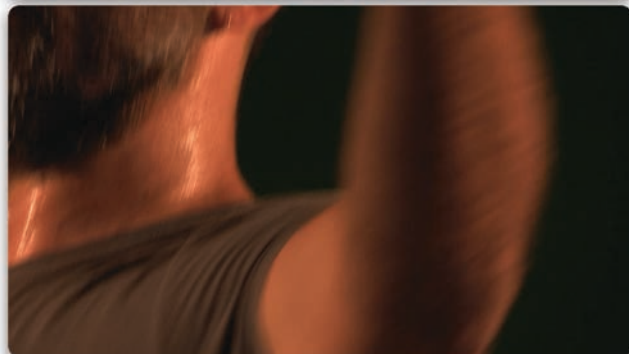
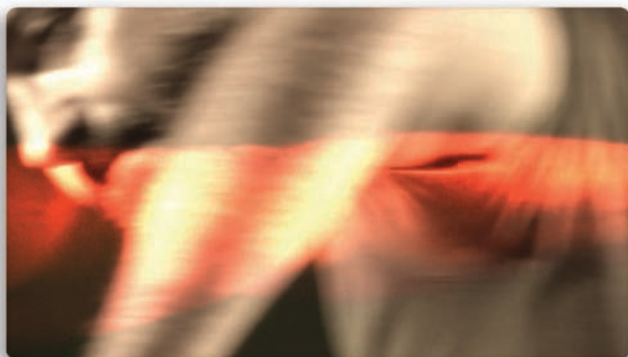
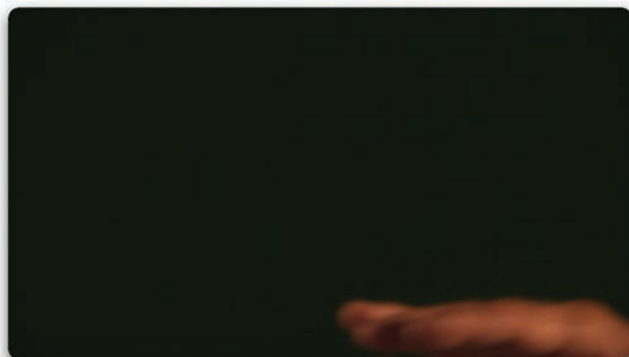




Figura 41. Fotogramas del *Adelaars* (Sudorova 2013).

Podemos ver este tipo de tratamiento del cuerpo danzante en la video-danza *Adelaars* (Sudorova, Eslovaquia 2013), cuya coreografía está inspirada en una danza ritual de Mongolia (figura 41). La creación y el vuelo de un águila es la metáfora del ciclo de la vida en la naturaleza y la cámara, en ciertos pasajes se centra en los brazos alzados y cabeza de la bailarina. En el caso del prelude a una invocación, utilicé vocablos utilizados en los cantos religiosos de la región de Svaneti (norte de Georgia) en una colaboración con la etnomusicóloga Nana Mzhavanadze que también participó en las grabaciones de canto (fig 40).

La congruencia entre contenido semántico de la música y danza aumenta. En el rodaje, pedí a los camarógrafos que hicieran movimientos continuos de seguimiento (panorámicas con la cámara fija en el trípode) centrándose en seguir las manos y recorrer el cuerpo hasta salir de plano, con movimientos en diagonal ascendentes. Esto procura un movimiento coreografiado en el que interviene tanto la cámara como la propia danza corporal.





## El entorno natural y el sonido diegético

En los ejemplos donde se rueda en entornos no escénicos, ya sean urbanos o de la naturaleza, la imagen llama a tener un sonido diegético, o alguna referencia sonora que nos ligue a la fuente de la imagen. Aunque existan muchas video-danzas que se ruedan en exteriores manteniendo una música absoluta, esto nos distancia de la escena visual ya que no emana ningún sonido de este entorno natural.

En los casos que he tratado, he ajustado la presencia y «naturalidad» del sonido diegético (que puede o no corresponder al sonido directo) en función de la «naturalidad» del tratamiento de la imagen. Por ejemplo, en el apartado anterior, *Je me souviens...* tiene sonido directo de la grabación, mientras que *Lettre de la Baie d'Yves* tiene un sonido continuo de mar (diferente a la grabación), y *Forêt circulaire* carece de sonido que se interprete como diegético, correspondiendo al grado de tratamiento visualmente perceptible en postproducción de la imagen.



# EL NÁUFRAGO DE LA AURORA



A SCREEN-DANCE BY BLAS PAYRI

BUTÔ DANCER: DENIS SANGLARD

VALENCIA 2016



## El náufrago de la aurora

Video-danza: 6m57

<https://vimeo.com/184979598>

Danza butō: Denis Sanglard. Grabado en la aurora en la playa de El Saler (Valencia 2016)

Música y Realización: Blas Payri (Valencia, 2016)

---

En referencia a los numerosos náufragos que llegan a las costas europeas del Mediterráneo, *El náufrago de la aurora* se ha grabado antes del amanecer en una playa del Mediterráneo (El Saler, València), con el bailarín butō Denis Sanglard. La obra se basa en el incesante rodar del personaje desde el agua hasta la playa, desapareciendo a veces, pero siempre reiterando el trayecto, como metáfora del flujo de personas que no cesa, y que no siempre consiguen llegar. Frente a esa repetición del trayecto, el paisaje va evolucionando con una clara referencia al expresionismo pictórico, pasando de un mar rojo sobre negro a diferentes variantes de color hasta el blanco final donde se esfuma la acción (figura 42). El sonido, igualmente realizado a partir de sonidos captados en la playa, va cambiando de una representación realista a una deformación que acompaña la transfiguración del paisaje.

En este caso, es muy relevante que el rodaje no solamente se haga en un entorno natural sino que además el personaje bailarín se hunde en el agua y va saliendo rodando por la arena de la playa, empujado por las olas y siguiendo el ritmo y cadencia de estas olas. Hemos definido en este caso el término de suelo matérico (Payri & Arnal 2016): con el adjetivo “matérico”, hago referencia a un término de artes plásticas que describe lo relativo a las obras que emplean como medio de expresión materiales distintos a los utilizados tradicionalmente en la obra de arte. Sorprende que en la revisión de las obras actuales de cinedanza seleccionadas en los festivales principales, prácticamente no se utilizan las propiedades del suelo como materia. Luce Irigaray (citada por Hunter, 2015, p.216) teoriza el concepto de “suelo líquido que resiste frente a la estabilidad, fijeza, centricidad y linealidad” e indica que el flujo del líquido influye en el flujo del cuerpo y su coreografía. La exploración del suelo matérico es más profunda en la obra de Amy Greenfield, donde pretende hacer una exploración de los cuatro elementos (Haller 2012, p.49) con *Element* utilizando la tierra (fig. 44) y *Tides* el agua (fig. 43). En el caso de Greenfield, el cuerpo se funde con la materia del suelo, y reacciona a sus propiedades de viscosidad y a su energía, ya que en *Tides* se buscó un día de olas fuertes después



Figura 42. Fotogramas del *Náufrago de la Aurora*.

de un huracán en el Atlántico (Haller 2012, p.118). Cindy van Acker también explora las propiedades de resistencia y viscosidad de la nieve haciendo una coreografía



Figura 43. Suelo matérico activo de agua en *Tides* (Greenfield, USA, 1982).

enteramente en el suelo en *Obvie* (figura 44). Separamos pues el “suelo matérico” (código “suelo reactivo”) del “suelo exterior de naturaleza” (código “suelo soporte”) aunque ambos puedan coincidir en lugares naturales, ya que el suelo matérico crea la coreografía basándose en la materia del suelo, mientras que los ejemplos de “suelo exterior de naturaleza” podrían ser bailados en un espacio escénico sin modificar la coreografía.

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

Figura 44. A la izquierda, suelo matérico de barro en *Element* (Greenfield, USA, 1973); y a la derecha, de nieve en *Obvie* (Valenti & van Acker, Suiza, 2010).





Figura 45. Fotogramas de *Love Sonnets* (De Mey, Bélgica, 1993).

ruido del suelo-teja, como los planos de detalle al suelo, aumenta la sensación táctil del espectador y la transmisión del peso del bailarín y su contacto con el suelo (2015, p.17).

En el caso de *El naufrago de la aurora*, podemos hablar de suelo **matérico activo**, ya que la energía del agua empuja y define la evolución del cuerpo, tal y como ocurre en *Tides*, y se opone al suelo matérico pasivo como la nieve o el barro que se deforman sin imponer una energía, y en este caso el concepto mismo de danza butô tiene que ver con la energía de la naturaleza. En cuanto al sonido, el suelo matérico suele ir acompañado del sonido de acción del impacto del cuerpo sobre la materia o del sonido de olas: y es que este uso del suelo como materia pierde fuerza si se impone una música extradiegética absoluta. En *El naufrago* he recurrido pues también al sonido de la olas en la playa, pero al tener la imagen un tratamiento no naturalista sino claramente expresionista<sup>7</sup>, con unas deformaciones de los colores y la luz que son extremas (ver figura 42), el sonido ha sido también procesado de manera no naturalista, utilizando filtros resonantes que mantienen la estructura temporal del sonido pero deformando la frecuencia y generando «drones», al mismo tiempo que también prolongan el sonido como una reverberación, lo que equivale al procesamiento ligero de motion blur que se ha aplicado a la imagen.

---

<sup>7</sup> Aquí, más que una referencia pictórica precisa, me he inspirado en los cambios de luz y de color del cielo que describe Flaubert en los *Tres cuentos* (1877), como la frase «*La nuit allait venir; et derrière le bois, dans les intervalles des branches, le ciel était rouge comme une nappe de sang*» extraída de la primera parte de *La légende de Saint Julien l'Hospitalier*; «*Le ciel continuellement était bleu, et les arbres se penchaient tour à tour sous la brise de la mer et le vent des montagnes, qui fermaient au loin l'horizon*» de la segunda parte. Flaubert indica haberse inspirado en un vitral de iglesia para narrar esta historia, utilizando los colores del cielo de manera más simbólica que realista.





# URBAN: LA DÉFENSE



URBAN:



LA DÉFENSE



AN URBAN SCREENDANCE BY BLAS PAYRI  
2016



## **Urban: La Défense**

Esta pieza, en curso de realización, se inscribe en un proyecto en el que quiero captar los movimientos propios de las personas en los entornos urbanos. En este caso, me centro en La Défense, el distrito financiero de París, con los acercamientos al metro y los diferentes pasadizos de entrada, con los parisinos y su típico ritmo frenético y estresado, que he grabado cámara en mano, metiéndome en el flujo humano. La video danza utiliza superposiciones de plano para aumentar el efecto de agitación y generar colores que se modifican con el movimiento de la cámara en mano (figura 46). La banda sonora consiste en parte en el sonido directo grabado con la cámara y una música puramente rítmica, alternando música absoluta, mezclada o solamente sonido directo.



Figura 46. Fotogramas de *Urban: La Défense*.

## El texto

En la historia del cine, la introducción del sonido consistió en un primer momento la introducción del habla, de la voz hablada, para dejar atrás el cine «mudo», y llegar los «talkies». En el cine se presenta este debate de manera aguda con la transición del cine mudo al cine sonoro, y críticos de los años 20 consideran que la introducción del habla lleva a una destrucción del cine como arte mientras que otros, como Eisenstein llamaron a teorizar la relación de la palabra con el cine a través de la yuxtaposición y el contrapunto, firmando un *Manifiesto del contrapunto sonoro*. Como nota Michel Chion, el audiovisual actual es en realidad un audiológico, donde la voz hablada domina todo el resto de elementos.

En contraste con el audiovisual, la video-danza (en todas sus acepciones de coreo-cine, screen-dance, film de danza...) tiende a huir de la utilización del texto y del habla y en las obras analizadas es rarísimo encontrar la presencia de voz, ya sea una voz en off o aún menos voz de algún personaje en pantalla. En mi opinión, esto se debe a una reticencia de los coreógrafos a utilizar el texto oral por miedo a reducir la capacidad comunicativa de la danza. En efecto, los ballets clásicos se basan en un argumento que se representa con la danza, que se convierte así en una suerte de teatro mudo donde todo se narra en la coreografía, y el introducir una voz narradora parece indicar que el coreógrafo no tiene las aptitudes para narrar completamente con su coreografía, y por ende, parece haberse contagiado a la coreografía audiovisual, sea narrativa o no. La cuestión del «contrapunto» sonoro-visual en el sentido de Eisenstein es esencial en la video-danza, pero además con el texto hablado debemos pensar el contrapunto o la coincidencia entre lo dicho y lo mostrado.

Michel Chion (2012) ha establecido un estudio sistemático de la relación y tipología de la palabra dentro del cine, con los conceptos de voz iconógena, voz iconógena contradicha, voz no iconógena, voz-yo o voz pensamiento, el habla-cámara y el habla-pantalla, y en la relación entre lo dicho y lo mostrado, distingue la escansión, el contrapunto, el contraste, la contradicción, la omisión y el sensori-nombramiento. Estos conceptos desarrollados para el cine sonoro pueden extenderse al análisis de las obras audiovisuales y performativas en general, creando un marco conceptual.

En los escasos ejemplos de video-danza que incluyan el habla, hemos encontrado voz pensamiento o voz extradiagética como puede ser el caso en *I see his blood* (Eoghan O'Reilly & Adrienne Brown, Irlanda, 2016) o de manera marcada como voz pensamiento en *Source* (Ferrari, Canada 2011). Fuera de estos casos encontramos voz visualizada (es decir donde se ve al personaje que habla) y generalmente es una voz-cámara (Chion 2012 §62), donde el bailarín se dirige directamente al espectador hablando a cámara, como se puede ver en *Love sonnets* de Thierry de Mey (1993) figura 45, en *I see his blood* antes mencionado, y en *21 études à danser* (fig. 47) de de Mey, también tenemos un híbrido entre voz pensamiento y voz-cámara, donde los bailarines parecen estar pensando en voz alta, pero en cualquier caso se trata de un discurso dirigido al espectador y no un diálogo entre personajes.

En todos los casos, tenemos una voz no-iconógena (Chion 2012 §59) que expresa contenidos poéticos o pensamientos filosóficos y que se dirige directamente al oyente ya sea como voz-pensamiento o como interpelación directa a cámara. Hay una ausencia total de diálogo y de voz narrativa y nos podemos referir a la dicotomía clásica entre mente y cuerpo que según Harris (1992) se ha reflejado en la separación entre actor (voz diálogo, voz teatro) y bailarín. De hecho, incluso hoy en día es sumamente raro encontrar voz en la danza escénica (Lewis, 2014) por las razones indicadas antes de que se puede considerar una apostasía de la capacidad de la expresión coreográfica para narrar y se utiliza mima antes que habla. Este rechazo entre habla y danza parece extenderse a la video-danza, y veremos que en las piezas analizadas aquí después, tenemos una voz-pensamiento no narradora y que siempre se tiende a la relación menos iconógena y menos redundante posible.

Figura 47 Fotogramas de *21 études à danser* (de Mey, 1999).



# Lettre de la Baie d'Yves



Performer: Murielle Lambert  
A screen-dance by Blas Payri  
2016





## Lettre de la Baie d'Yves

En esta pieza, basada en una carta de Jane Goodall (*Letter to the youth of Planet Earth*, cf <http://movieletters.com/>), predomina la simplicidad del tratamiento, tanto en el rodaje como en el montaje lineal continuo con raccords «clásicos» en tres planos con movimiento de cámara para acercarse al sentir del personaje o alejarse para dar paso a la visión del paisaje (figura 48). Este estilo naturalista, donde se utiliza a una persona que no es profesional de la danza o de las artes escénicas (mi madre, en este caso), que deambula en un espacio natural con sus gestos habituales y su caminar improvisado requiere un tratamiento del sonido naturalista, en este caso un ambiente de costa atlántica, continuo aunque se puedan percibir eventos dentro de la banda sonora (olas lejanas, pájaros distantes), y sobre ese fondo

Figura 48. Fotogramas de *Lettre de la Baie d'Yves*.



continuo destaca la voz, que ha sido grabada en exterior, con una proyección vocal y una distancia al micrófono similar a la que podría darse en el espacio donde se ha rodado la imagen.

Otra característica a destacar de la relación sonido-imagen es que la banda sonora antecede y continua después de la imagen, apareciendo en el blanco inicial y final y durante el largo fundido de y a blanco: en este caso el efecto es más bien narrativo, y crea la sensación de fragmento de realidad que hemos observado durante un instante y que prosigue fuera de nuestra mirada.

Rodado en la misma localización de la bahía de Yves (Charente Maritime, Francia), *Je me souviens...* es una video-danza (en curso de realización) que ha sido rodada en el momento del crepúsculo, utilizando los cambios de luz que ocurren en ese momento como elemento visual del transcurso del tiempo (figura 49a) utilizando un montaje lineal de continuidad, que tiene que ver con el concepto mismo de este trabajo sobre el recuerdo, donde la voz interior del personaje (la voz y la danza la realiza la misma persona, Lucien Chardonneau) va indicando una serie de recuerdos mientras se realiza la danza.

Para establecer el mismo estilo naturalista en el sonido, he recurrido a utilizar el sonido directo de grabación (lo cual era posible por la ausencia de viento que perjudicaría la grabación sonora), y poder tener una evolución del sonido del mar y del ambiente sonoro que se va modificando con el paso del tiempo reflejado en la imagen. Por oposición, *La forêt circulaire*, otro proyecto de video-danza en curso de montaje (figura 49b) que ha sido rodado en el mismo lugar de la Bahía de Yves, utiliza la superposición de planos que crean unas composiciones de movimientos superpuestos y sobre todo una paleta de colores saturados irrealista. El montaje deja de ser lineal y pasa a ser «circular», con una repetición de entradas y salidas del personaje (de nuevo Murielle Lambert) rodado desde varios ángulos lo que permite superposiciones donde las entradas y salidas se realizan por lugares opuestos, aunque siempre esté presente una silla como punto de referencia. En este caso, se utiliza el sonido de voz (del propio personaje) pero utilizando bucles y repeticiones que se asemejan al concepto visual y al título de «bosque circular». Tras probar voz hablada y sonidos naturalistas, se comprueba que hay una incongruencia entre el tratamiento de la imagen y el sonido: los mismos «ingredientes» de rodaje requieren una banda sonora que tiene que ver con la postproducción tanto o más que con el material rodado.

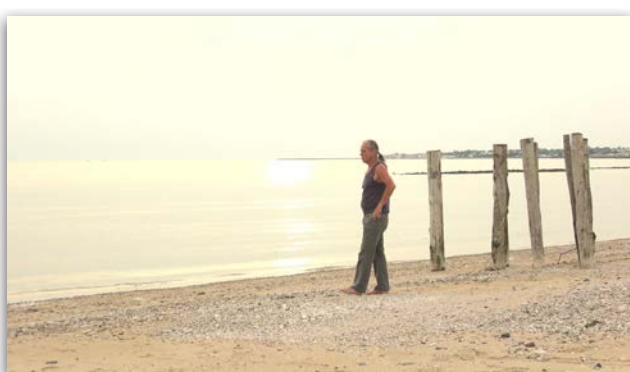


Figura 49a. Fotogramas de *Je me souviens...*

Figura 49b. Fotogramas de *La forêt circulaire...*





# La Forêt du Crépuscule

La Forêt du Crépuscule  
La Forêt du Crépuscule

Dancer: **Toni Aparisi** / Music and Screendance: **Blas Payri**





## El bosque del crepúsculo

Esta obra en curso de realización está planteada directamente a partir de un texto, más descriptivo-poético que narrativo, y plantea la cuestión fundamental de la relación entre lo dicho, lo oído, y lo mostrado. He redactado el texto en francés, castellano, catalán valenciano e inglés, grabándolo en diferentes lenguas. Pongo a continuación la versión en castellano:

### **El bosque del crepúsculo**

Existe un bosque en un estado de perpetuo crepúsculo,  
nunca ve la luz del día, nunca se hunde en la oscuridad.

Los árboles se enmarañan densamente. Su herencia los vuelve decrepitos y encorvados.  
Los árboles se retuercen al infinito sobre sí mismos, y van colgando desde lo alto.  
Enmascaran el cielo; salvo los rayos de luna que penetran vivamente.

Sin cesar, una lluvia implacable va azotando el bosque, enviada desde un firmamento recóndito.

Paradójicamente, el ritmo de la lluvia me calma y me domina.

Camino fácilmente, ya que conozco el terreno. No hay caminos, sino brechas estrechas entre los árboles.

De hecho, al no haber destino, no hay un camino verdadero.

Si quiero avanzar, mi único destino es errar sin meta en el bosque, adaptarme a su naturaleza y doblegarme.

En un claro angosto, veo una casa abandonada, arruinada, corroída por la lluvia constante. Estuvo habitada, pero todo en su interior ha sido abandonado.

Las fotografías tienen los rostros oscurecidos, y no se sabe quienes fueron.

Los techos están horadados y el agua se derrama por los agujeros. Todo se va desmoronando lentamente.

Un aire de familiaridad resuena en esta casa. Me parece haber caído aquí por azar y sin esfuerzo.

En este bosque, no puedo concebir otra casa, una casa ideal.

Vaya a donde vaya, parezco regresar a esta casa. Vaya a donde vaya, vuelvo aquí.

Porque este bosque nunca acaba, por muy lejos que viaje, la ruta regresa al mismo lugar y el bosque se cierra en bucle.

Bajo la lluvia incesante.

Entre los árboles enmarañados.

Sin camino.

En el perpetuo crepúsculo.

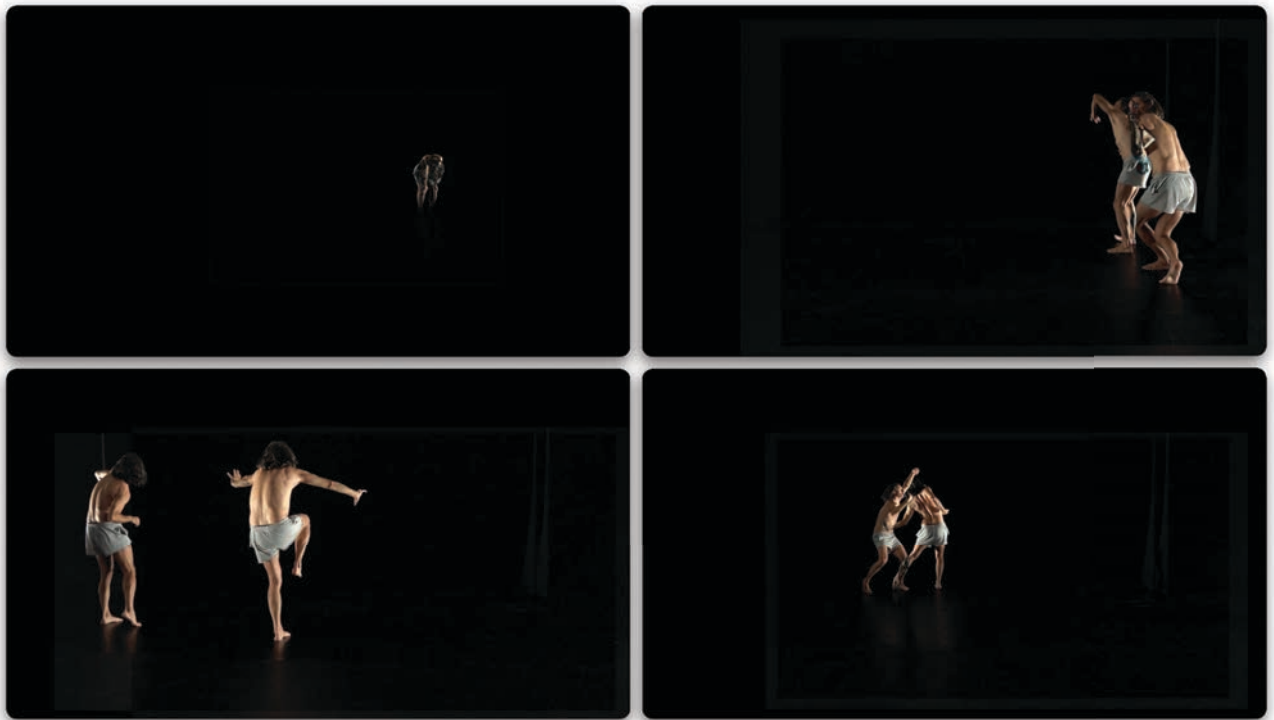
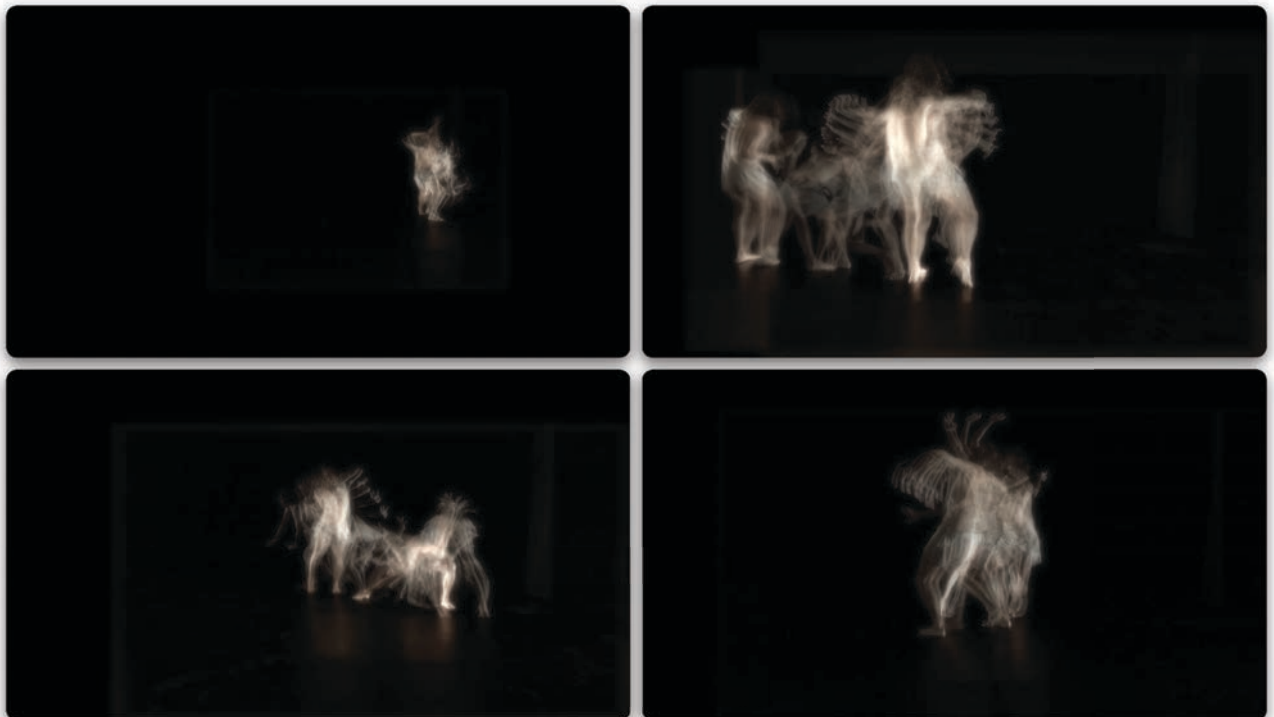


Figura 50. Fotogramas de la superposición de la coreografía circular del *Bosque del crepúsculo*.

En el caso de la ideación de esta video-danza, la primera cuestión era la relación figurativa, abstracta o metafórica de la imagen respecto al texto. En un primer momento, había pensado en oponer dos elementos visuales: la imagen del bosque

Figura 51. Fotogramas con motion blur del *Bosque del crepúsculo*.





y la imagen del personaje atrapado en el bosque, y así se rodó con el bailarín/coreógrafo Toni Aparisi, utilizando indumentaria y gestos contrastados cuando representaba el bosque o al personaje. Finalmente, he optado por utilizar únicamente lo que corresponde al bosque, es decir una imagen creada por motion blur, que va dejando una estela (ver figura 51 o la imagen del póster, cf. supra) que al superponerse crea una maraña global que representa el estado anímico del texto, la sensación de estar atrapado en ese mundo creado por la propia mente. La coreografía solicitada al bailarín Toni Aparisi (figura 50) consiste principalmente en recorrer un círculo en escena, haciendo giros lentos sobre si mismo, y manteniendo una posición corporal encorvada y un juego de los miembros también lentamente giratorio como alusión a la descripción del bosque, pero sin ningún elemento directamente figurativo.



*ONE need not be a chamber to be haunted ...  
The brain has corridors surpassing Material place ...  
Ourselves, behind ourselves concealed ...*

Emily Dickinson



A screen-dance by Blas PAYRI, 2016  
Choreography by Francesca VALERI

# LEMURIFORMES



## Lemuriformes

Duración: 4m10

Enlace: <https://vimeo.com/149941761>

Coreografía: Francesca Valeri (grabado en Porcari, Italia 2015)

Música de escena creada para la coreografía por Blas Payri

Realización: Blas Payri (Valencia, 2016)

---

Esta pieza surge de una idea coreográfica de Francesca Valeri, para quien hice la música y la banda sonora, y luego realicé una video-danza a partir del material grabado. La idea se basaba en un poema de Emily Dickinson, del cual extraje unos versos (en negrita en el extracto siguiente) que traduje al francés y al italiano:

**One need not be a Chamber—to be Haunted—**

One need not be a House—

**The Brain has Corridors—surpassing**

**Material Place— [...]**

**Ourself behind ourself, concealed—**

Should startle most—

Assassin hid in our Apartment

Be Horror's least. [...]

El texto fue grabado en francés e italiano por Bacome Niamba que también actúa como bailarina en la coreografía y realicé un montaje poniendo en bucle frases del texto y creando texturas para la banda sonora. En postproducción de imagen añadí el texto en inglés como parte de la coreografía, siendo éste una primera prueba de utilización del texto escrito como elemento gráfico que participa en la video-danza (figura 52). El texto oral plantea siempre la cuestión de la inteligibilidad en dos aspectos: primero la comprensión del idioma por el espectador, ya que a la diferencia de la danza y la música, el lenguaje oral no es universal, y, segundo, si el tratamiento electroacústico para crear elementos rítmicos o texturas debe permitir o no la comprensión del texto. Una video-danza con texto oral que no sea en el idioma del festival al que va dirigido requiere un subtítulo, y en el caso de la video-danza quizás más aún que en el cine de ficción, el subtítulo requiere una atención suplementaria del espectador y rompe el ritmo y percepción de los elementos de la obra. Incluso cuando vemos una pieza en nuestro idioma subtitulada a otro idioma, no podemos dejar de leer o al menos mirar los subtítulos. La mayor parte de festivales piden un subtítulo en inglés o en el idioma local y esto resulta un inconveniente importante cuando se concibe una obra con texto. En el caso de *Lemuriformes*, en vez de poner subtítulos utilicé el texto como elemento de la composi-



Figura 52. Fotogramas con texto escrito en *Lemuriformes*.

ción gráfica en movimiento, e igualmente utilicé la deformación y deslizamiento horizontal de los planos superpuestos, de manera perceptible para el espectador, como metáfora de los pasillos de la mente y los mundos deslizantes a los que se refiere Emily Dickinson. Se rompe pues el uso de la «cuarta pared» propio de la grabación de una coreografía escénica, y exploro el uso del plano como elemento gráfico en la video-danza, recurso que rara vez se utiliza.

# Proyectos y exploraciones





# 暗 黒 舞 踏

Estudios  
sobre el  
retrato  
del Papa  
Inocencio  
X

Danza Butō:  
Denis Sanglard

Un proyecto de:  
**Blas Payri**  
en homenaje a los  
cuadros de  
Francis Bacon





## Estudios sobre el retrato del Papa Inocencio X

La obra pictórica de Francis Bacon es un referente esencial en las video-danzas que he producido hasta ahora, por ejemplo *Essor mélancolique*, *Lemuriformes* o *L'obscur Ennemi* (cf supra) siendo esta última pieza directamente realizada a partir de una coreografía inspirada de un tríptico de Bacon. A nivel de video-danza me interesa aplicar o referirme a la obra de Bacon porque utiliza directamente el cuerpo como materia pictórica, técnicas propias de la fotografía (y por ende el vídeo) como la sobreexposición, la imagen borrosa por movimiento, la deformación, además de estudiar el gesto humano y la contorsión de las articulaciones humanas y animales. En cierto modo, Bacon utiliza efectos de «postproducción» para generar sus obras, con procedimientos de superposición, o motion blur (borroso de movimiento) que he estado utilizando con la misma intención expresiva.

Una serie de cuadros de particular interés es la que Bacon realizó a partir del retrato del Papa Inocencio X de Velázquez de 1650 como se puede ver en la figura 53 (IVAM 2003). Estas obras se caracterizan por la simplicidad del decorado, reducido

Figura 53. Diego Velázquez: Retrato del Papa Inocencio X.

Francis Bacon: Study after Velazquez 1950.





Figura 54. Jaula física en *Space/Time* (Muna 2012) y líneas generadas en postproducción en *Calm before the Storm* (Stojanovic 2013).

a un sillón con el personaje sentado ubicado en un espacio abstracto con fondo negro, en el que Bacon añade algunas formas geométricas a modo de jaula y efectos superpuestos.

Para la representación de las «jaulas» presentes en Bacon, se puede utilizar elementos de atrezzo grabados en el rodaje, lo que implica una dificultad añadida para el rodaje y postproducción, o elementos gráficos de postproducción como ilustrado en la figura 54. Finalmente, estoy combinando elementos gráficos creados simplemente con recortes de planos (en la figura 55 con colores invertidos y fondo blanco que contrastan con el fondo negro general) y elementos de rodaje como los brazos.

Figura 55. Fotograma de una prueba de montaje de elementos gráficos en *Estudios sobre el Papa*.

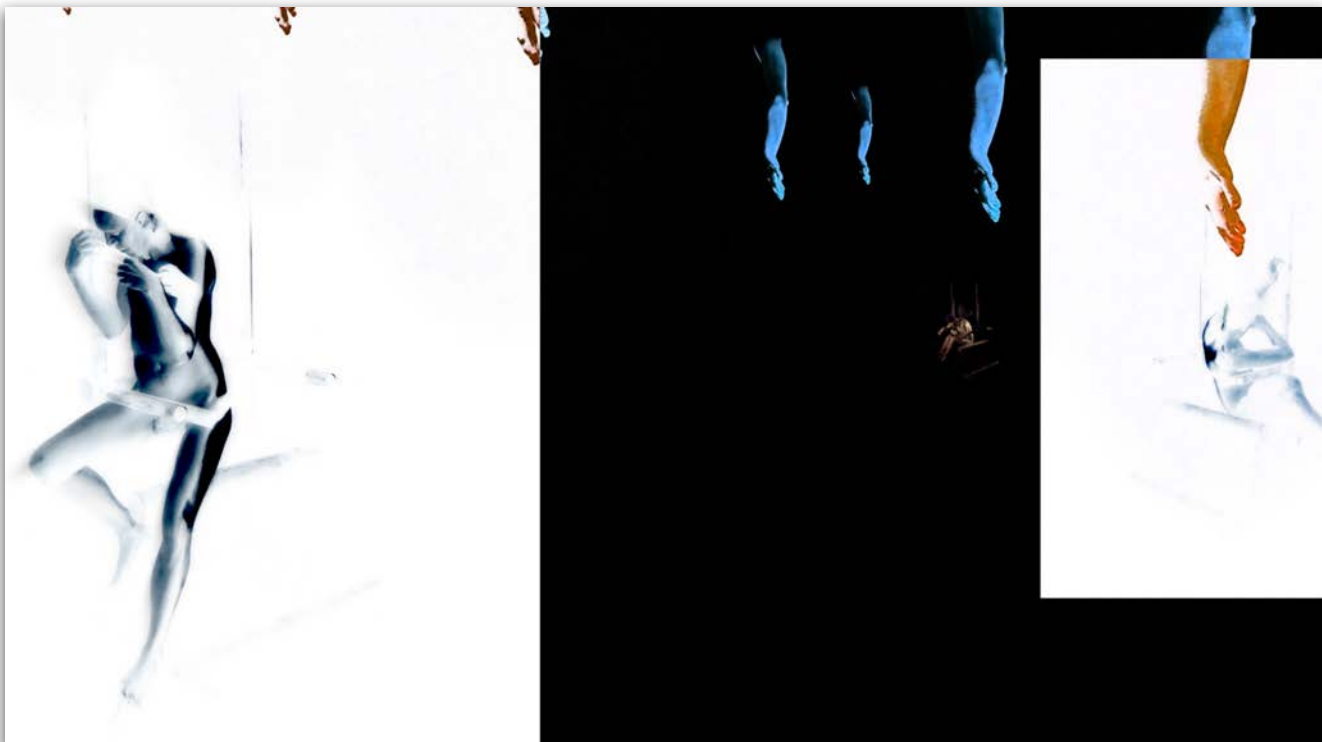




Figura 56. El trono de *RIII*, de la compañía Arden.

Respecto al atrezzo, un elemento esencial es el sillón papal, que forma parte integrante de los cuadros de Bacon (fig 53) y tiene una función dramática y expresiva, ya que el papa aparece aferrado con gran tensión a los brazos del sillón. En este caso se optó por utilizar un trono desarrollado para la compañía Arden, en una adaptación *Ricardo III* de Shakespeare realizada y dirigida por Chema Cardeña, denominada *RIII*<sup>8</sup>. (figura 56 y 57). Incidentalmente, Ximo Rojo fue el responsable de iluminación de *RIII* y de el rodaje de los *Estudios sobre el Papa Inocencio X*. Es importante destacar que la posición sentada en pintura o en danza escénica, suele estar asociada a una posición estable, de control, donde la persona sentada observa la escena a su alrededor desde el poder que le confiere el trono como en el retrato de Velázquez (fig. 53). Sin embargo, la construcción misma de este trono hecho de un ensamblaje de tubos metálicos hace que la persona que se sienta esté en una

<sup>8</sup> <http://arden.es/producciones/riii/>



Figura 57. Tres momentos de imagen con verticalidad falseada flotando sobre el sillón en *Estudios sobre el Papa*.

posición inestable o incómoda, a punto de ser eyectado (figuras 59, 60 y 61): se subvierte así el código de trono-poder y estabilidad para acercarse con la videodanza a la interpretación de Bacon que marca la tensión de la inestabilidad y la incomodidad; incluso en obras más recientes basadas en este material, el trono metálico parece convertirse en instrumento de tortura (figura 63).

La indumentaria era otro elemento crucial, y teniendo en cuenta el estilo de danza butō que utiliza Denis Sanglard, en el que generalmente el cuerpo aparece desnudo recubierto con arcilla blanca o con maquillaje blanco, optamos por utilizar únicamente la birreta como referencia tanto al cuadro de Velázquez como a los de Bacon. Se fabricó una birreta roja (Velázquez) y otra violeta (Bacon), por tener las referencias de ambos cuadros (figura 53). Se optó por un fondo absolutamente negro, con los únicos elementos visibles siendo el cuerpo del papa con maquillaje blanco y la birreta, y el trono papal.

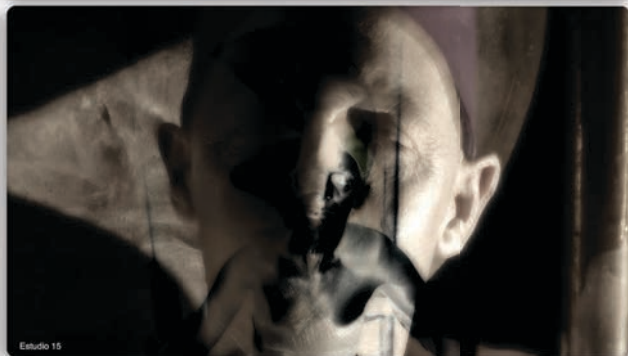
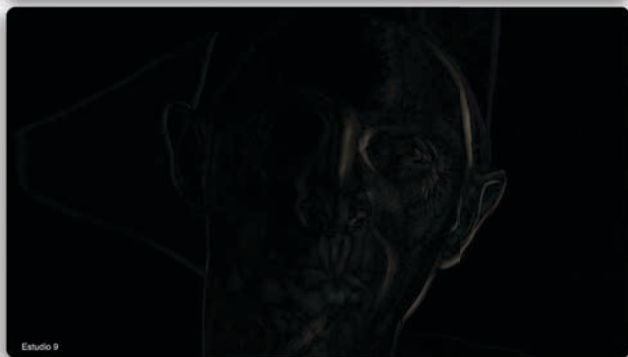
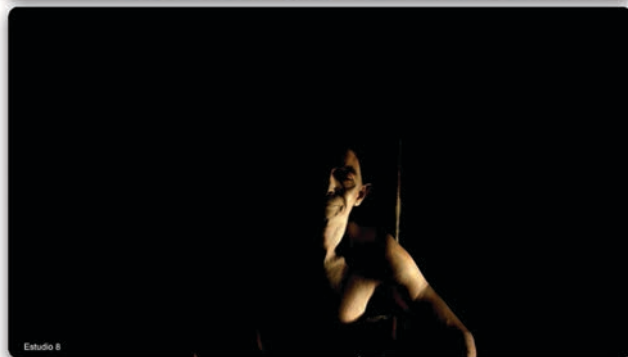
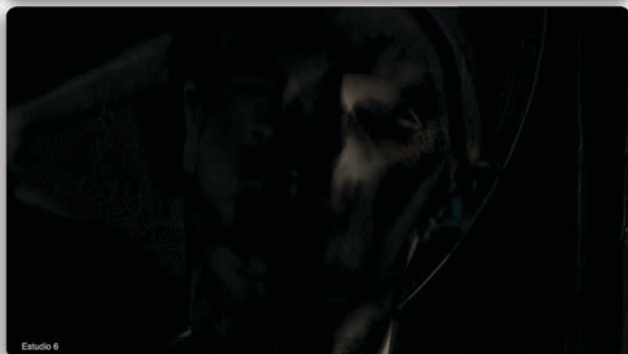
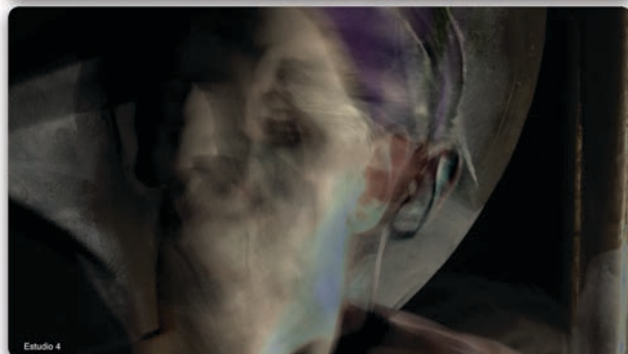
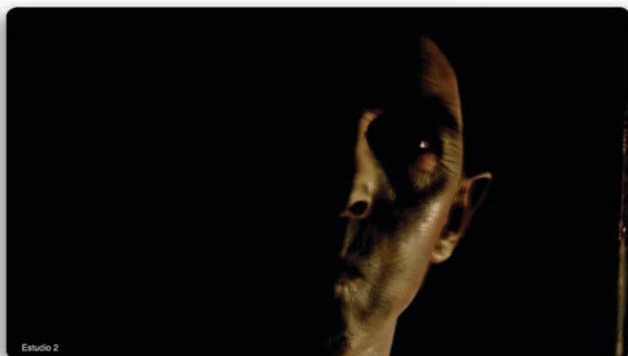
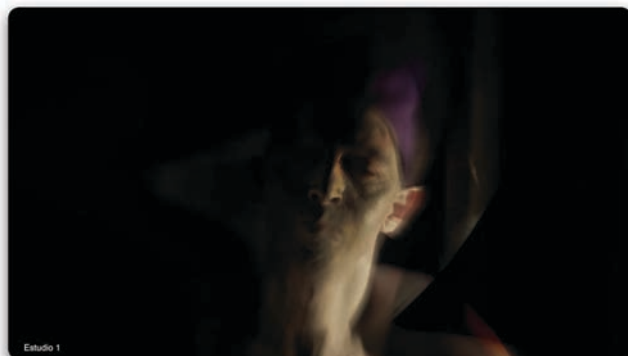


Figura 58. Fotogramas de las variaciones sobre la cabeza del Papa.



Figura 59. Diferentes planos de grito del Papa.

Se utilizó una iluminación direccional, con focos opuestos en el plano horizontal con el fin de dibujar un mundo de siluetas y de claros-oscuros pronunciados. Cada plano se rodó con cámara fija, para acentuar el aspecto de cuadro, ya preveo que la estructura de la video-danza sea en forma de una sucesión de cuadros cortos, de alrededor de un minuto, manteniendo siempre la referencia pictórica de los cuadros de Bacon. El movimiento se genera únicamente a través del movimiento del personaje, y en cada toma se modifica el encuadre, manteniendo encuadres generales o planos cortos sobre la cabeza o manos. El movimiento permite pintar el plano utilizando efectos de motion blur además de diferentes modos de superposición de capas, como se puede apreciar en las diferentes variaciones sobre un plano de la cabeza del papa (figura 58), donde los movimientos de cabeza y de boca permiten desdibujar o resaltar partes del rostro de manera evolutiva (el bailarín tenía la boca llena de caramelos pegajosos que tenía que masticar y deglutir, para tener un esfuerzo real de los músculos oro-faciales).

El grito es un elemento que caracteriza la obra de Bacon, y en el caso de los retratos sobre el cuadro de Velázquez, y de hecho, esta serie de cuadros recibe a menudo el nombre de *The crying Pope*. En la figura 59 se pueden apreciar varios momentos donde se ha rodado un grito mudo, que destaca la tensión corporal sin movimiento, esa sensación de imposibilidad de escapatoria que desprenden los cuadros de



Bacon. Aquí tenemos lo que Chion llamaría voz omitida («voix en creux» Chion 2012, §91).

El movimiento es esencial para esta video-danza aunque partamos de una premisa pictórica, no únicamente por la expresión dancística del movimiento sino sobre todo por los juegos que se crean con las luces. Como he mencionado, la luz es direccional y horizontal, con zonas marcadas de luces y sombras. Los cambios de iluminación se consiguen a través del movimiento del bailarín, ya sea a través de un recorrido espacial donde su exposición a los diferentes focos de luz se va modificando (figura 60), como se puede ver en la figura 61, colocando al personaje en un punto de frontera entre zona iluminada y oscura, y haciendo que el tronco o las manos y brazos modifiquen su posicionamiento respecto a la luz como parte de la coreografía.

Figura 60. Recorrido entrando y saliendo del foco de luz en un estudio sobre el Papa.





Figura 61. Estudio sobre las manos del Papa en el que el bailarín modifica su exposición a la luz.

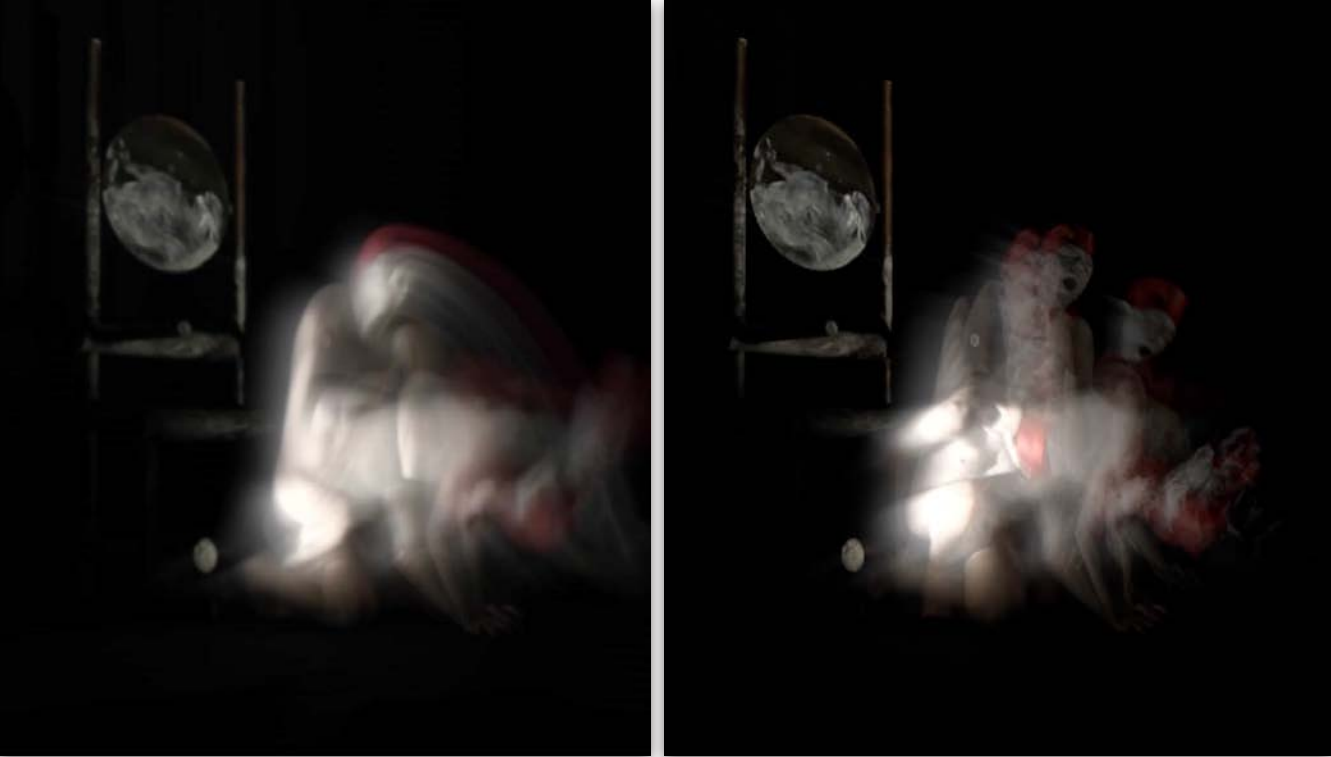


Figura 62. Utilización de diferentes combinaciones de motion blur en un movimiento del Papa.

El movimiento y su moldeamiento de la luz se puede utilizar con los tratamientos de postproducción como los diferentes tipos de motion blur que permiten crear diferentes exposiciones en diferentes momentos que acaban superpuestas (multi-exposición, figura 62 derecha), o se puede añadir un procesamiento posterior de imagen corrida por movimiento que crea un halo continuo (figura 62, izquierda). Igualmente, se pueden utilizar deformación tipo espejo (fig 63), para crear efectos surrealistas en este espacio de claros y sombras.

Figura 63. Fotograma de *Birth and Resorption of a Pope*.







# Cernée!

Proyecto de aplicación del *leitmotiv* en video-danza  
Basado en la obra acusmática *Paysage Enseveli*  
**Blas Payri**



## El leitmotiv en video-danza

Este proyecto de video-danza es mi proyecto más ambicioso a nivel de integración del discurso sonoro y visual, ya que no consiste únicamente en crear una música audiovisual basada en leitmotifs para una video-danza, sino que el proyecto consiste en que la imagen esté construida utilizando el equivalente a ese mismo concepto que viene de la música. Para ello, planteo trabajar a partir de una obra acusmática existente, *Paysage enseveli*<sup>9</sup>, en la que hay una voz narradora y una banda sonora electroacústica que compuse íntegramente basándome en el concepto de leitmotiv.

### El leitmotiv en la música audiovisual

Para esquematizar, podemos agrupar las funciones de la música audiovisual en narrativa, connotativa y estructuradora, siendo el leitmotiv el elemento musical narrativo y denotativo por excelencia, aunque siempre asociado a una connotación. En el campo de la percepción, se suele englobar en el concepto de congruencia semántica la similitud entre los significados de la música y la imagen: por ejemplo, la congruencia psicológica o los códigos de época y género. La congruencia semántica ha recibido mucha atención en el campo de la percepción, y se ha otorgado una gran importancia a los efectos psicológicos de la música sobre la imagen. Por ejemplo, el artículo frecuentemente citado de Boltz (2001) estudia la modificación de la percepción de las intenciones de los personajes y de los elementos recordados en función de la concordancia psicológica de la música y la acción en la imagen (pp. 427-454). Esta influencia ya había sido estudiada por Marshall y Cohen (1988) utilizando elementos visuales esquemáticos (pp. 95-112), y sigue siendo una de las áreas más productivas en el campo (Payri, 2009: 401-408).

No podemos tratar la función narrativa de la música sin abordar el concepto del leitmotiv, que según Chion (1997), “dominará el 90% de la música cinematográfica” a partir de la partitura de Max Steiner para *El delator* (1935). Con el leitmotiv, “cada personaje-clave o cada idea-fuerza del relato están dotados de un tema que los caracteriza y constituye su ángel guardián musical.” (p. 54). El leitmotiv – literalmente “motivo conductor” – puede generalizarse como un elemento musical

---

9 <http://bpayri.blogs.upv.es/creacion-sonora/paysage-enseveli/> en este enlace se encuentran los textos enteros, los enlaces a las músicas y a las realizaciones audiovisuales realizadas previamente.

que se asocia a un personaje o a sus sentimientos, una idea o situación, o incluso a objetos (Arcos, 2006: 34), y que además de suponer un significante musical, acumula significaciones a medida que reaparece en contextos nuevos, anticipa o recuerda el elemento significado, puede ser variado según el desarrollo de la trama y puede combinarse u oponerse a otros motivos musicales para crear nuevos significados (Grout y Palisca, 2001: 836). Rodman (2006) insiste en la doble función de denotación (nos indica un personaje o elemento de la narración) y de connotación (con la interpretación de la escena que sistemáticamente da la música, ya sea coloreándola con un ambiente triste, tenso, etc., o creando un función de expectativa, suspense o relajación) (p. 124). Román (2008, p. 129) y García Jiménez (1993, p. 263) llaman función pronominal a la denotación. El término de leitmotiv se ha utilizado abusivamente para cualquier tema que se repite, lo que Adorno y Eisler (1981) remiten a la pereza del compositor o las limitaciones de la producción (p. 18).

Chion (1998) recuerda que “la teorización y sistematización del leit-motiv se remonta a Wagner” (p. 55), pero hay que tener en cuenta que el leitmotiv wagneriano, que puede ser una fórmula melódico-rítmica que no destaca a primera escucha, requiere un esfuerzo intelectual mayor, y puede ocurrir que gran parte de la audiencia ignore la trama narrativa musical formada por los leitmotiv si no los ha estudiado detenidamente con antelación. Por oposición, es conocida la crítica de Adorno y Eisler sobre la inadecuación del leitmotiv a la música cinematográfica, refiriéndose a la brevedad del leitmotiv wagneriano que rompe completamente con la mera melodía al uso en las arias de ópera: “A la atomización del material corresponde la monumentalidad de la obra” (Adorno y Eisler, 1981: 19).

### **Los leitmotivs de *Paysage enseveli***

Oratorio acusmático utilizando fragmentos de la novela Thérèse Desqueyroux de François Mauriac, con la voz de Christine Rheys. En esta obra, he querido desarrollar una construcción basada en *leitmotivs*. Aunque en la música instrumental el concepto de tema y de variación del tema, basado sobre motivos melódicos y rítmicos, está bien establecido, no es así en el lenguaje electroacústico. Se han creado teorías y herramientas de tratamiento del sonido para delimitar y crear una oposición entre permanencia y variación, lo que permitiría la creación de temas y sus avatares. Sin embargo, estas transformaciones no son bien percibidas e interpretadas por el público, ni siquiera el público sagaz. Mi intención ha sido, pues, desarrollar unas oposiciones claramente perceptibles y, para ello, he utilizado la fuente del



sonido. Los temas se distinguen por su procedencia humana o no, y por la oposición entre fuente reconocible y sonido abstracto. Al crear esta obra, he querido realmente explorar lo que funciona porque el oyente percibe y analiza expresivamente los elementos sonoros contrastantes, y determinar lo que no es percibido o no se puede utilizar narrativa (*leitmotifs*) o expresivamente porque no tiene entidad.

Así como la obra opone Thérèse a su entorno, los *leitmotifs* se dividen en dos grupos, según provengan de la voz de Thérèse (suspiros, risas y canto a voz baja) o sean materiales exteriores (campanas, sostenuto grave o coros). El *leitmotiv* de la melancolía de Thérèse, muy presente en el preludio y los interludios, es un canto en voz baja, ensimismado, con la voz de Thérèse; son breves notas que pueden convertirse en canción de cuna. De carácter diferente, el *leitmotiv* de la rebelión de Thérèse, realizado con su risa, se opone a los otros *leitmotifs* en las secuencias “*la famille*” o “*le bonheur n’existe pas*”.

El *leitmotiv* de la opresión es un gran sostenuto grave, que va invadiendo todo el espectro, lentamente. Utilizando el mismo material, el *leitmotiv* de la desesperación es un gran sostenuto descendiente, más alejado. El *leitmotiv* de la autodestrucción lo forman sonidos de campanillas y grandes tañidos de campanas de catedral. El *leitmotiv* del deseo, presente en la secuencia “*ce corps contre son corps*”, utiliza los suspiros y susurros de Thérèse, mientras que el *leitmotiv* de las voces distantes utiliza voces borrosas, anegadas en la reverberación.

### **Los textos de *Paysage enseveli***

Esta obra está basada en un texto narrativo del cual se han extraído momentos que son más descriptivos y poéticos. Como he comentado anteriormente, la presencia de un texto no es nada neutra en video-danza, ya que se establece inmediatamente el problema de la redundancia y el peligro que la danza parezca describir o ilustrar lo que marca el texto. Para ello, es necesario hacer un rodaje con un decorado minimalista, y centrarse en una danza abstracta. La ventaja del texto es que libera a la parte visual de la necesidad de situar o explicar el contexto, sentimientos o pensamientos. Pongo aquí algunos extractos de los textos utilizados, en mi traducción desde el francés, para dar una idea de la importancia y características de la voz en la obra.

### **1 Prélude « le silence d'Argelouse »**

Quien no conoce este páramo perdido no sabe lo que es el silencio: cerca la casa, como solidificado en esta masa espesa donde nada vive, salvo a veces una lechuza ululante (creemos oír, en la noche, el sollozo que reprimíamos).

### **2 Séquence « la famille! »**

¡La familia!

En el funeral, Thérèse ocupó su rango. El domingo que siguió, penetró en la iglesia con Bernard que, en vez de pasar por el ala lateral, según su costumbre, atravesó ostensiblemente la nave. Thérèse levantó su velo de gasa sólo cuando se colocó entre su suegra y su marido. Un pilar la hacía invisible para los asistentes; frente a ella, sólo el coro. Cercada por todas partes: la muchedumbre detrás, Bernard a la derecha, Madame de la Trave a la izquierda, y eso sólo le está abierto, como la arena al toro que sale de la noche: ese espacio vacío, donde, entre dos niños, un hombre disfrazado está de pie, susurrando, con los brazos un poco apartados.

Atravesaba, sola, un túnel, vertiginosamente.

El día sofocante de la boda, en la estrecha iglesia de Saint-Clair, aquel día fue cuando Thérèse se sintió perdida. Había entrado sonámbula en la jaula y, con el estruendo de la puerta cerrada súbitamente la miserable niña se despertaba. Nada había cambiado.

¡La familia! Thérèse dejó que se apagara su cigarrillo; con la mirada fija, observaba esta jaula de barrotes innumerables y vivos, esta jaula tapizada de orejas y ojos, donde inmóvil, agazapada, el mentón en las rodillas, los brazos rodeando sus piernas, esperaría a morir.

### **3 Interlude « cette plainte indéfinie des cimes »**

¡Cuántas horas permanecía tumbada, sin que la liberase el sueño! El silencio de Argelouse le impedía dormir: prefería las noches de viento, ese lamento indefinido de las cimas entraña una dulzura humana. Thérèse se abandonaba a ese arrullo. Las noches turbadas del equinoccio la adormecían mejor que las noches tranquilas.

### **4 Séquence « ce corps contre son corps »**

Un ser estaba en su vida, gracias a quien todo lo demás le parecía insignificante; alguien que nadie en su círculo conocía; una criatura muy humilde, muy oscura; pero toda la existencia de Thérèse giraba alrededor de ese sol visible para su sola mirada, y cuyo calor su carne sola conocía. Ese cuerpo junto a su cuerpo, tan ligero como fuese, le impedía respirar; pero prefería perder el aliento que alejarlo. Se levanta, descalza; abre la ventana; la tinieblas no están frías; ¿pero cómo imaginar que pueda un día pueda dejar de llover? (y Thérèse hace el gesto de un abrazo, y con su mano derecha estrecha su hombro izquierdo – y las uñas de su mano izquierda se hunden en su hombro derecho.)

Luego el decorado se deshacía, se volvía menos preciso, y sólo quedaba una enramada, un banco frente al mar. Thérèse, sentada, descansaba su cabeza sobre un hombro, se levantaba al llamar la campana para la comida, entraba en una enramada negra y alguien andaba a su lado que súbitamente la rodeaba con ambos brazos, la atraía. Un beso, cavila, debe de parar el tiempo; imagina que existen en el amor segundos infinitos. Lo imagina, nunca lo sabrá.

## Hacia el leitmotiv visual

Desconozco la existencia de una utilización de «leitmotivs visuales» en video-danza o en el audiovisual en general, pero un referente de gran interés para este proyecto es Alfred Hitchcock, por ejemplo en una película como *Vertigo* (1958) donde el compositor Bernard Herrmann desarrolla una sólida partitura basada en leitmotivs, pero donde se apuntan a elementos visuales que también tienen una función denotadora a la vez que connotadora.

Por ejemplo, el color verde se asocia a Madeleine y a la transformación entre Madeleine y Judy, lo cual es un elemento abstracto que va más allá de la pura connotación del color verde (Potts, 2005, p.96), y conlleva una importancia simbólica denotativa propia del leitmotiv. Por ejemplo, la primera aparición del personaje de Madeleine (Kim Novak) es con un vestido verde en un fondo rojo ya que está en la interpretación de un personaje (fig. 64). En la segunda parte de la película, cuando Kim Novak reaparece como el personaje de Judy, se vuelve a vestir de verde en el momento en el que decide fingir no ser Madeleine, y finalmente, cuando Scottie la vuelve a transformar en Madeleine, se hace bajo una iluminación verde fantasmagórica (fig. 64). Cuando el personaje de Madeleine se enamora y el personaje de Scottie está investigando lo que ocurre, los colores se invierten y Madeleine aparece de rojo y Scottie de verde (fig. 64). Esta oposición verde/rojo se desarrolla a lo largo de la película de manera más simbólica que connotativa<sup>10</sup>. Igualmente, el color rojo está asociado a la experiencia traumática que vivió Marnie en *Marnie, la ladrona* (1964): efectivamente, el color rojo tiene una connotación muy clara con la sangre y la violencia, pero aquí se añade la denotación de la experiencia traumática, y cada vez que la imagen se tiñe de rojo el espectador sabe inmediatamente que el personaje pasa a revivir el recuerdo. En *Vertigo*, también destacan elementos como la espiral, que se encuentra en la introducción, en la pesadilla de Scottie y en el peinado de Madeleine, y denota precisamente la mentira del personaje de Madeleine que arrastra al personaje de Scottie a la autodestrucción. También podríamos añadir las secuencias donde Scottie sigue a Madeleine, con alternancia de planos, y movimientos circulares tanto en los automóviles como en el seguimiento a pie.

Una cuestión esencial, que tiene que ver tanto con el leitmotiv musical como visual, es la del reconocimiento y comprensión simbólica por parte del público del elemento denotador. En el caso de *Vertigo*, no sabemos hasta qué punto el espectador

---

<sup>10</sup> <http://dallocca.weebly.com/red-vs-green-in-vertigo.html>



Figura 64. Fotogramas de *Vertigo* con el personaje de Madeleine de verde y rojo (arriba) y cuando el personaje de Judy se re-transforma en Madeleine (abajo)



percibe, consciente o inconscientemente, el mensaje de la oposición entre el verde y el rojo, de la misma manera que en una ópera de Wagner, es posible que un oyente desconocedor de la presencia de un lenguaje de leitmotivos no se percate de toda la construcción narrativa y simbólica de la música. Seguramente sea necesario un análisis consciente de los temas musicales para poder apreciar toda la riqueza de la composición, de la misma manera que una mirada educada podrá encontrar nuevos significados y una riqueza en *Vértigo* que redundará en una mayor apreciación de la película. Esta es una cuestión esencial cuando se idea una obra: ¿debemos introducir una estructura o elementos simbólicos que no serán siempre percibidos por el receptor? Mi opinión es claramente que sí, que la estructura o el lenguaje de una obra debe ser más rica que lo que se percibe en un primer visionado o audición, y que el receptor de la obra deberá hacer un análisis para discernir las diferentes capas de significado de la obra. El riesgo principal es crear una estructura basada en elementos que no se perciben, que no pueden ser portadores de forma para la mente humana. Una estructura que no es perceptible no es una estructura. Por ejemplo las inversiones o transformaciones de las series dodecafónicas son percibidas de manera parcial y solamente en situaciones descontextualizadas (Krumhansl, Sandell & Sergeant, 1987). Otra consideración esencial la simetría que se percibe intuitivamente de manera inmediata en la imagen es difícilmente reconocida en la melodía musical (Mongoven & Carbon, 2016).

Un análisis de la obra de Hitchcock puede ser particularmente relevante, pero es necesario centrarse en los recursos de la video-danza para elaborar este proyecto. Primero, los recursos propios de danza, que deberán ser estudiados con la bailarina-coreógrafa, como algún movimiento específico, la posición del cuerpo abierta o cerrada, el desequilibrio de la posición, la altura corporal, el peso y la tensión corporales, las direcciones de movimiento y desplazamiento (circular, errático, lineal), etc. Esto puede ser una fuente de leitmotivos visuales. Segundo, los recursos de cámara y rodaje, sobre todo que se rodarán algunas escenas en plano fijo y otras con cámara en movimiento, y el propio movimiento y encuadre de la cámara puede ser ya otra fuente de leitmotivos visuales, desde el plano general fijo, al seguimiento de planos de detalle de alguna parte del rostro o del cuerpo. Evidentemente, la iluminación y el atrezzo y decorado son candidatos a la propuesta de leitmotivos. Finalmente, el trabajo de postproducción permite simbolizar leitmotivos de manera sistemática, tanto el montaje, por ejemplo con montaje en continuidad o discontinuidad, la utilización de fundidos o cortes, los cortes en plano, el ritmo ... también el

tratamiento de la luz y del color, siguiendo las referencias de Hitchcock, e incluso la inversión de los colores de la imagen, así como la utilización de efectos visuales como el borroso y el motion blur para simbolizar pensamientos o elementos de la misma manera que los leitmotivs musicales.

## Conclusiones

Tras este recorrido por diferentes obras de video-danza propias y ajenas para estudiar las relaciones entre música, sonido, texto e imagen podemos emitir algunas observaciones que vienen de la experiencia, sin pretender definir reglas absolutas. La relación música-imagen va a depender de las características de la música en el caso de obras con música absoluta, y en particular si tenemos una música con una base rítmica regular y predecible, como es el caso de la música tradicional, la música pop-rock-techno y otras músicas "para bailar". En el caso de la música rítmica regular, nuestro cerebro privilegia el audio sobre el vídeo para la percepción del ritmo y del tiempo como se ha establecido en los estudios experimentales en percepción. El espectador percibe ante todo el ritmo pautado de la música y puede haber una estrategia de sincronizar el montaje sobre la música (opción fácil y eficaz), de grabar una danza que esté realizada sobre la música (como es el caso en la danza escénica y los montajes de restitución) o poner una música en postproducción que no tenga una sincronización perceptible: en ambos casos el espectador percibe si el montaje o la danza están sincronizadas sobre la música. En el caso de músicas con direccionalidad o cambios muy marcados como *le Sacre du Printemps* de Stravinsky, también es la percepción de la música la que es predominante para percibir el conjunto.

En el caso de músicas sin un ritmo regular ni direcciones o cambios marcados, la percepción de la imagen domina para el espectador, y la música se convierte en música para la imagen. Incluso en las piezas de video-danza que he montado sobre músicas que había creado previamente, y después de haber ajustado la evolución de la imagen a la música, mi sensación final es que estoy oyendo una música que sigue la imagen aunque mi proceso haya sido el de imagen que sigue la música. Desconozco el proceso que han seguido creadores como Thierry de Mey en *Ma Mère l'Oye*, pero mi sensación como espectador es que la música se convierte en acompañamiento de la imagen, aunque también en este caso la música preceda a la danza y al montaje y que probablemente se haya ajustado la imagen a la música de Ravel pregrabada y no lo contrario. Sin embargo, cualquier obra de danza o video-danza sobre otra obra de Ravel como el *Bolero*, con una base rítmica marcada y gestos musicales pronunciados, requerirá que la imagen se ajuste al ritmo de la música y la música será percibida como generadora de la imagen. En cualquier caso, mi

experiencia en composición musical y montaje de imagen me muestra que en el caso de una música rítmica es más fácil montar la imagen sobre la música, pero que en caso contrario, con elementos sonoros evolutivos y estructuras largas, es más fácil hacer la imagen independientemente y ajustar la música a la imagen, de la misma manera que la música cinematográfica «al uso». La premisa de exploración aquí presentada, de crear la imagen de la video-danza como extensión de la música se ve abocada a un punto muerto o a un esfuerzo inútil en muchos casos. El resultado perceptivo final depende más de las características de la música que del proceso de realización. Aunque se utilice un proceso de montaje similar al video-clip, en el que el vídeo se adapta a la estructura de la música, solamente se percibirá como un video-clip si la música tiene una base rítmica clara.

La relación música-video-danza es esencial ya que en el recorrido por obras recientes, un 68% (fig 2) de las piezas se hace con una mezcla de música absoluta (no se oye nada más que la música en "calidad CD" sin una nueva mezcla ni sonidos diegéticos): la producción de video-danza está todavía anclada en la premisa de la danza escénica con música de acompañamiento, y la reticencia a utilizar el sonido de pasos, choques y elementos de la diégesis como fuentes sonoras. Incidentalmente, esto crea un distanciamiento entre el espectador y la imagen mostrada, ya que la mezcla absoluta de música hace que nos separemos de lo que estamos viendo ya que no hay sonido que proviene de la imagen mostrada. La ausencia de sonido diegético puede explicar en parte que mantengamos durante más tiempo la atención en la danza escénica en directo, donde oímos los sonidos de escena, respecto a la video-danza con una música absoluta que elimina el sonido de la acción.

El uso de una música rítmica tiene tanto una implicación de congruencia temporal (ritmo de imagen y música) como estilística. Un 46% (fig 2) de las piezas se hace con música con una base rítmica, pero curiosamente, la música no suele ser generadora de la imagen, sino que es añadida en postproducción sin una relación de congruencia temporal con la imagen de la video-danza. En lo referente al aspecto estilístico de las músicas utilizadas, un 40% son variantes del género "electrónica" (un 27% de *electronica ambient*) y los escasos ejemplos que hemos encontrado de utilización de música clásica o electroacústica suelen provenir de autores que exploran nuevas posibilidades como de Mey, pero en las piezas seleccionadas en festivales como Cinedans se recurre a músicas electrónicas con base rítmica o, en menor medida, a sonoridades de instrumentos étnicos de manera sistemática, sin presencia de rock, de jazz o de músicas electroacústicas o *musique concrète*. Pue-



de que sea una tendencia propia de los años recientes seleccionados para el estudio, pero claramente se busca una música sin mucha energía, "amable", que suene un poco «alternativa» e incite a reflexión más que a la acción, y cuando hace falta tener unos recursos que correspondan a escenas más angustiosas, se recurre a una banda sonora propia de cine de terror, lo que convierte a la video-danza en un sucedáneo de escena de cine narrativo de terror. Como se ha estudiado ampliamente en la literatura de percepción musical o de teoría de música cinematográfica, la música influencia marcadamente el ambiente psicológico, el género y el estilo general de una pieza audiovisual. Por ejemplo, en las dos versiones de música para la pieza *The shifting trail* de Rafel Arnal (2016), se utilizan materiales musicales/sonoros muy diferentes, lo que incide claramente en el ambiente resultante y la profundidad o superficialidad que adquiere la pieza.<sup>11</sup>

En general, para encontrar piezas basadas en músicas experimentales o de música "clásica" en su acepción más amplia, que tengan una personalidad destacada, hay que referirse a piezas de décadas anteriores, donde parece haber una experimentación destacada en la relación del sonido audiovisual con la imagen y el montaje (ver por ejemplo las obras de de Mey, con una formación de compositor electroacústico) y como compositor, tiendo igualmente a crear músicas para video-danza con una estructura o cambios sonoros menos marcados que en la música autónoma. Surge la cuestión de la utilización de músicas con una estructura muy marcada y que tienden a imponer un movimiento o montaje visual marcados, como pueden ser los experimentos propuestos por el Festival International de Vidéo-danse de Bourgogne sobre *Le Sacre du Printemps* (Stravinsky) o *Totentanz* (*Danse macabre*, de Liszt): estas piezas permanecen como creaciones puntuales respecto a la corriente dominante.

Finalmente, en la relación música-sonido-imagen en la video-danza, la cuestión sigue abierta sobre los elementos que deben ser portadores de estructura, en el caso de querer una estructura marcada. En ballets escénicos con una música programática tan contundente como *Le Sacre du Printemps*, la coreografía sigue la estructura musical y narrativa, y lo mismo sucede en las versiones audiovisuales basadas en esta música. En el otro extremo, podemos tener un efecto desestructurador de la

---

<sup>11</sup> Ver <http://bpayri.blogs.upv.es/creacion-sonora/the-shifting-trail/> o también las tres versiones para *Miss Strawberry* de Jessica Martín (2014) en <http://bpayri.blogs.upv.es/creacion-sonora/miss-strawberry/>

música cuando se juxtaponen piezas musicales de orígenes totalmente inconexos. Esas piezas van por bloques que se empiezan y se paran con fundidos a silencio: es decir que se «mata» la música en vez de seguir su estructura hasta su final. Estos bloques musicales se definen en función de la duración de los elementos coreográficos pero no siguen la coherencia de la música: esta desestructuración que puede ocurrir con cierta frecuencia en la danza escénica no la encontramos en la video-danza. En video-danza es frecuente percibir una desconexión entre la estructura de la música y la imagen, ya que la música no es necesaria para generar la danza, pero no se utilizan bloques de músicas inconexas, también porque la video-danza establece duraciones menores que la danza escénica. La creación de una música a posteriori de la creación y montaje de la video-danza puede ser también una fuente de estructuración, o de creación de una nueva estructura con la música, de la misma manera que la música extradiegética añade una estructura temporal y narrativa en el montaje de una película. Curiosamente, esta opción rara vez parece darse en la creación de video-danza.

Para concluir, no es tanto el orden de creación de la música o el sonido y la imagen lo que importa, sino las características de estos elementos. Sobre todo, es el proceso de ideación conjunta de sonido e imagen lo que va a dar originalidad y fuerza al resultado audiovisual. Más allá de una música que sirva de relleno o ambientación o de un sonido ilustrativo, la creación de video-danza debería enriquecerse con un diálogo más genuino entre sonido e imagen, explorando profundamente tanto la coincidencia como el contrapunto, que puede ser un método para desarrollar la riqueza del montaje e incluso la ideación coreográfica.

# Bibliografía

- Adorno, Theodor W.; Eisler, Hans (1981). *El cine y la música*. Madrid: Fundamentos. Traducción de: *Composing for the Films*. New York, 1947.
- Arcos, María de (2006). *Experimentalismo en la música cinematográfica*. España: Fondo de Cultura Económica.
- Aubenas, Jacqueline *et al.* (2006). *Filmer la danse*. Bélgica: Edition & imprimerie. CGRI / Ministère de la Communauté française de Belgique.
- Austvoll, André (2004). *Choreocinema*. Master's Thesis. Department of Dance Studies & Labannotation Institute. School of Arts. University of Surrey. [http://microdance.org/research/Choreocinema\\_MA\\_dissertation.pdf](http://microdance.org/research/Choreocinema_MA_dissertation.pdf)
- Berrier, Sylvie (1991). *La Vidéo-danse: Essai de définition* (Mémoire maîtrise, Université de la Sorbonne).
- Boltz, Marilyn (2001). Musical soundtracks as a schematic influence on the cognitive processing of filmed events. *Music Perception*, 18(4), pp. 427-454.
- Brooks, Virginia (2002). From Méliès to Straming Video: A Century of Moving Dance Images. En: Judy Mitoma, Elizabeth Zimmer (Eds.). *Envisioning Dance on Film and Video* (pp. 54-60), NY: Routledge.
- Burger, Birgitta; Saarikallio, Suvi; Luck, Geoff; Thompson, Marc R. & Toiviainen, Petri (2012). Emotions Move Us: Basic Emotions in Music Influence People's Movement to Music. En: *12<sup>th</sup> International Conference on Music Perception and Cognition and the 8<sup>th</sup> Triennial Conference of the European Society for the Cognitive Sciences of Music*. Tessaloniki, Grecia, 177-182.
- Camurri, Antonio; Lagerlöf, Ingrid & Volpe, Gualtiero (2003). Recognizing emotion from dance movement: comparison of spectator recognition and automated techniques. *International journal of human-computer studies*, 59(1), 213-225. Doi: 10.1016/S1071-5819(03)00050-8.
- Chion, Michel (1997). *La música en el cine*. Barcelona: Paidós. Traducción de: *La musique au cinéma*. Paris, 1985.
- Chion, Michel (1998). *La audiovisión. introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós Comunicación.

- Chion, Michel (2010). *Le son: traité d'acoulogie*. Paris: Armand Colin.
- Chion, Michel (2011). *Cours sur les transitions et enchaînements au cinéma*. <http://michelchion.com/texts>
- Chion, Michel (2012). *Audiovision: Glossaire. 100 concepts pour penser et décrire le cinéma sonore*. <http://michelchion.com/download/new>
- Damsholt, Inger (2007). Mark Morris, Mickey Mouse and Choreomusical Polemic. *Opera Quarterly*, 22(1), 4-21.
- Eerola, Tuomas, & Vuoskoski, Jonna K. (2013). A review of music and emotion studies: approaches, emotion models, and stimuli. *Music Perception: An Interdisciplinary Journal*, 30, (3), 307-340.
- Eitan, Zohar y Rothschild, Inbar. How Music Touches: Musical Parameters and Listeners' Audio-Tactile Metaphorical Mappings. *Psychology of Music*, 2011, vol. 39, no. 4, pp. 449-467.
- Evans, Brian. (2005). Foundations of a visual music. *Computer Music Journal*, 29, (4), 11-24.
- García Jiménez, Jesús (1993). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- Gilbert, Helen (1992). The Dance as Text in Contemporary Australian Drama: Movement and Resistance Politic. *ARIEL: A Review of International English Literature*, 23(1)
- Goller, Aviva I.; Otten, Leun J y Ward, Jamie. Seeing Sounds and Hearing Colors: An Event-Related Potential Study of Auditory–Visual Synesthesia. *Journal of Cognitive Neuroscience*, 2008, vol. 21, no. 10, pp. 1869-1881.
- Grout, Donald; Palisca, Claude (2001). *Historia de la música occidental*. Madrid: Alianza Música.
- Guttman, Sharon E.; Gilroy, Lee A. & Blake, Randolph. (2005). Hearing What the Eyes See: Auditory Encoding of Visual Temporal Sequences. *Psychological Science*, 16, 228-235. doi:10.1111/j.0956-7976.2005.00808.x
- Higgins, Steven (2006) *Still Moving: The Film and Media Collections of the Museum of Modern Art*, New York: The Museum of Modern Art, 2006, p. 199. <http://www.moma.org/collection/works/107407>

- Hsieh H. F. y Shannon S. E. (2005) Three Approaches to Qualitative Content Analysis. *Qualitative Health Research*, 15(9), 1277-1288.
- Hubbard, Timothy L. Synesthesia-Like Mappings of Lightness, Pitch, and Melodic Interval. *The American Journal of Psychology*, 1996, vol. 109, no. 2, pp. 219-238.
- IVAM, Institut Valencià d'Art Modern. (2003). *Francis Bacon. Lo sagrado y lo profano*. Pliego digital: España.
- Iwamiya, Shin-ichiro (2009). Subjective Congruence Between Moving Picture and Sound. En: *Proceedings of the 10th International Conference on Music Perception and Cognition*. Sapporo, Japan.
- Krumhansl, Carol L. and Sandell, Gregory J. and Sergeant, Desmond C. (1987) The Perception of Tone Hierarchies and Mirror Forms in Twelve-Tone Serial Music. *Music Perception*, 5(1), pp. 31-77. DOI: 10.2307/40285385
- Lewis, Katy (2014) Exploring the use of Speech or Text in Dance Performance. En *The Artifice*. <http://the-artifice.com/dance-performance-speech-text/>
- Lipscomb, Scott D. (1996). Cognition of musical and visual accent structure alignment in film and animation. *Proceedings of the 4th International Conference of Music Perception and Cognition*, pp. 309-313.
- Marks, Lawrence E. (1989). On Cross-Modal Similarity: The Perceptual Structure of Pitch, Loudness, and Brightness. *Journal of Experimental Psychology Human Perception & Performance*, 15(3), pp. 586-602.
- Marshall, Sandra; Cohen Annabel J. (1988). Effects of Musical Soundtracks on Attitudes Toward Animated Geometric Figures. *Music Perception*, 6(1), pp. 95-112.
- Martínez, Isabel & Epele, Juliette. (2012). ¿Cómo se construye la experiencia intermodal del movimiento y la música en la danza? Relaciones de coherencia en la performance de frases de música y de movimiento. *Cuadernos de música, artes visuales y artes escénicas*, 7, 2, 65-82.
- Meschini, Fabrizio. (2013). *La influencia de la música en los elementos coreográficos: un estudio experimental*. (Trabajo de Fin de Máster: Universitat Politècnica de València, dir. Blas Payri). Disponible en: <http://hdl.handle.net/10251/37909>

- Meschini, Fabrizio. (2016). *Estudio perceptivo experimental de la expresión coreográfica: espacio, movimiento e influencia de la música*. Tesis doctoral, Universitat Politècnica de València, dir. Blas Payri.
- Meschini, Fabrizio & Payri, Blas. (2013). Música, energía y desplazamiento: un experimento de música y coreografía. En: *Sonidos en la retina: Una perspectiva caleidoscópica* (pp.209-226). Ediciones Letra de Palo: España. <http://www-cervantesvirtual.com/obra/una-perspectiva-caleidoscopica/>
- Meschini, Fabrizio & Payri, Blas. (2014). Intención y recepción de la música para coreografía. *Situarte* 8(15), p.29-39. <http://www.produccioncientifica.luz.edu.ve/index.php/situarte/article/download/16070/16043>
- Meschini, Fabrizio & Payri, Blas. (2016). Un estudio experimental sobre la influencia de la música en la coreografía: movimiento y espacio. *Epistemos, Revista de Estudios en Música, Cognición y Cultura*, 4(1), pp. 13 - 52.  
DOI: <https://doi.org/10.21932/epistemos.4.3027.1>
- Mongoven, Casey & Carbon, Claus-Christian. (2016). Acoustic Gestalt: On the perceptibility of melodic symmetry. *Musicae Scientiae*. 20(1).  
DOI: 10.1177/1029864916637116
- Nieto, José (2003). *Música para la imagen. La influencia secreta*. Madrid: Iberautor.
- Ondaatje, Michael (2007). *El Arte del Montaje. Una conversación entre Walter Murch y Michael Ondaatje*. Madrid: Plot Ediciones.
- Payri, Blas. (2007). Auditory Scene Analysis and Sound Source Coherence as a frame for the perceptual study of electroacoustic music language. En: *EMS07 4th Electroacoustic Music Studies*, De Montfort University, Leicester, UK.. <http://www.ems-network.org/spip.php?article286>
- Payri, Blas (2008). Perceived Fitness of Music and Film Genre: Color, Light, Style and Period Combinations. En: *ICMPC10, International Conference on Music Perception and Cognition*. Sapporo, Japan.
- Payri, Blas (2009). Variations of the Perception of Mood and Tension of Music Excerpts Depending on the Visual Context. En: *ESCOM, Conference of European Society for the Cognitive Sciences of Music*. Jyväskylä, Finland.

- Payri, Blas (2011). 'Moon River' and Me: The film-song as leitmotiv in *Breakfast at Tiffany's*, *The Soundtrack*, 4(2), p.137-152.  
DOI: [http://dx.doi.org/10.1386/st.4.2.137\\_1](http://dx.doi.org/10.1386/st.4.2.137_1)
- Payri, Blas & Prósper Ribes, Josep. (2011). Aplicación de la música para estructurar el montaje: fundidos y cadencias musicales en *Desayuno con diamantes*. *Situ-Arte*. 6, (10), 20-33.
- Payri, Blas. (2015a). Tipos de congruencia temporal en la postproducción de la video-danza. En: *II Encuentro Internacional de Film de Danza*, Jesús Pobre, Alicante. <http://cinedanza.blogs.upv.es/actas-ii/>
- Payri, Blas. (2015b). Espacio y acústica. En: *Recursos sonoros audiovisuales* (web docente). <http://sonido.blogs.upv.es/espacio-y-acustica/>
- Payri, Blas (2016). La mística sonora de Santa Teresa de Ávila. En: *Chum, Chum, Pim, Pam, Pum, Olé. Pioneros del Arte Sonoro en España, de Cervantes a las Vanguardias* Miguel Molina *et al.* (Ed.), pp. 90-113. Weekend Proms, Lucena, España.
- Payri, Blas & Arnal, Rafel (2016a). Análisis del movimiento y el montaje en la video-danza generada a partir de música preexistente. En: *IV Encuentro «Lo sonoro en el audiovisual: primero fue la música»*. Alicante. Presentación disponible en <http://tinyurl.com/go3hpgc>
- Payri, Blas & Arnal, Rafel (2016b). Análisis de los tipos de suelo en la danza audiovisual. En: *Proceedings of the International Screendance Meeting*. Editorial UPV: Valencia. <https://riunet.upv.es/handle/10251/69216>
- Potts, Neill (2005). Character interiority: space, point of view and performance in Hitchcock's *Vertigo* (1958). En: John Gibbs, Douglas Pye (Eds.) *Style and Meaning: Studies in the Detailed Analysis of Film*, pp. 85-97. Manchester University Press.
- Repp, Bruno H. & Penel, Amandine. (2004). Rhythmic movement is attracted more strongly to auditory than to visual rhythms. *Psychological Research*, 68, 4, 252-270. DOI: <http://dx.doi.org/10.1007/s00426-003-0143-8>
- Rodman, Ronald (2006). The Popular Song as Leitmotif in 1990s Film. En: Powrie, Phil; Stilwell, Robynn (eds.) *Changing Tunes: The Use of Pre-existing Music in Film*. Hants, England: Ashgate, p.119-136.
- Rodríguez López, Jennifer & Aguaded Gómez, José Ignacio. (2013). Proposta metodològica per a l'anàlisi del vídeo musical. *Quaderns del CAC*, 39, 59-66.

[http://www.cac.cat/pfw\\_files/cma/recerca/quaderns\\_cac/Q39\\_Rodriguez\\_Aguaded.pdf](http://www.cac.cat/pfw_files/cma/recerca/quaderns_cac/Q39_Rodriguez_Aguaded.pdf)

- Rogowska, Aleksandra (2001). Categorization of Synaesthesia. *Review of General Psychology*, 15 (3), pp. 213-227.
- Saldaña, J. (2009). *The coding manual for qualitative researchers*. Los Angeles, CA: SAGE.
- Snyder, Allegra F. (1965). Three kinds of dance film: a welcome clarification. *Dance Magazine*, 39, 34-39.
- Sawada, Misako; Suda, Kazuhiro & Ishii, Motonobu. (2003). Expression of emotions in dance: Relation between arm movement characteristics and emotion. *Perceptual and motor skills*, 97(3), 697-708.
- Schaeffer, Pierre. (1966). *Traité des objets musicaux*. Paris: Éditions du Seuil.
- Straw, Will. (2005). Popular music and postmodernism in the 1980s. En: Simon Frith, Goodwin, A., & Grossberg, L. (Eds.). (2005). *Sound and vision: the music video reader*. Routledge.
- Teresa de Cepeda y Ahumada, conocida como Santa Teresa de Jesús o Teresa de Ávila, *El libro de la vida*, primera edición de 1562, II, 2, 8.
- Walton, S. (2015). Screendance sensation: multi-sensory experiences in Thierry de Mey's screendance. En F. Boulègue & M.C. Hayes (Eds.) *Art in Motion. Current research in screendance* (pp.2-10). U.K.: Cambridge Scholar Publishing.

## Filmografía

- Arnal, Rafel (Realización) & Payri, Blas (Música) (2016). The shifting trail [Video-danza]. España. 2m22. <http://bpayri.blogs.upv.es/creacion-sonora/the-shifting-trail/>
- Czarnecki, Gina (Dirección) & Australian Dance Theatre (Coreografía) (2004). *Nascent* [Video-danza]. Australia. 9m30. <https://vimeo.com/107685624>



- de Mey, Thierry (Dirección) & de Mey, Michèle Anne (Coreografía) (1993). *Love Sonnets*. [Video-danza]. Bélgica. 23m. [http://www.numeridanse.tv/en/video/1184\\_love-sonnets](http://www.numeridanse.tv/en/video/1184_love-sonnets)
- de Mey, Thierry (Dirección) & de Mey, Michèle Anne (Coreografía) (1999). *21 études à danser* [Video-danza]. Bélgica. [http://www.numeridanse.tv/fr/video/1192\\_21-etudes-a-danser](http://www.numeridanse.tv/fr/video/1192_21-etudes-a-danser)
- Ferrari, Pepita (Dirección) & Gillis, Margie (Danza) (2011) *Source* [Video-danza] Canada. 6m. <https://www.nfb.ca/film/source/>
- Hitchcock, Alfred (Dirección) & Herrmann, Bernard (Música) (1958). *Vertigo . De entre los muertos*. [Largometraje]. EEUU. 2h8m.
- McLaren, Norman (Dirección) (1968). *Pas de deux* [Video-danza]. Canada. 13m34. [https://www.onf.ca/film/pas\\_de\\_deux/](https://www.onf.ca/film/pas_de_deux/)
- Muna, RJ (Dirección) & Lomask, Jodi (Coreografía) (2012). *Space / Time* [Video-danza]. USA. 5m05. <http://rjmuna.com/video/space-time/>
- Muna, RJ (Dirección) & Lomask, Jodi (Coreografía) (2014). *Flock* [Video-danza]. USA. 9m30. <http://rjmuna.com/video/flock/>
- Payri, Blas (Dirección y Música) & Arnal, Rafel (Coreografía) (2016). *Preludio a una invocación* [Video-danza]. España. 2m30. <https://vimeo.com/174945949>
- Payri, Blas (Dirección y Sonido) (2016). *Lettre de la Baie d'Yves* [Video-danza]. España. 4m04. <https://vimeo.com/181428024>
- Stojanovic, Mina (Dirección) & Asanredjo, Rachel (Coreografía) (2013). *Calm before the storm* [Video-danza]. Países Bajos. 4m. <https://vimeo.com/63084090>
- Sudorova, Andrea (Dirección) & Sevcik, Jan (Coreografía) (2014). *Adelaars* [Video-danza]. Eslovaquia. 9m37. <https://vimeo.com/86883756>