



**CULTURA**  
SECRETARÍA DE CULTURA



**INBAL**

Repositorio de investigación y educación artísticas  
del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura

**Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información  
de la Danza José Limón**

**“Las Intimidades Solitarias: Haciendo cinedanza en la era de  
la reproducción digital”**

Maestro en Investigación de la Danza

**P R E S E N T A**

**Guillermo Flores López**

**Asesores:**

Dra. Zulai Macías Osorno

Mtra. María Dolores Guadalupe Ponce Gutiérrez

Mtra. Marcela García Yáñez

Ciudad de México, enero de 2022



[www.inbadigital.bellasartes.gob.mx](http://www.inbadigital.bellasartes.gob.mx)

Cómo citar este documento: Flores, López, Guillermo. *Las Intimidades Solitarias: Haciendo cinedanza en la era de la reproducción digital*. CDMX.: INBA / Cenidi Danza, 2022.

Descriptores temáticos: cine danza, montaje, decoración, set de danza, espacios reales, espacios virtuales, edición de vídeo, cortometraje.



**CULTURA**  
SECRETARÍA DE CULTURA



## **Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura**

**Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de la Danza José Limón**

### **“Las Intimidades Solitarias: Haciendo cinedanza en la era de la reproducción digital”**

Tesis

Que para obtener el grado de:

**Maestro en Investigación de la Danza**

Presenta:

**Guillermo Flores López**

**Directora de Tesis:**

Dra. Zulai Macías Osorno

**Comité tutor:**

Mtra. María Dolores Guadalupe Ponce Gutiérrez

Mtra. Marcela García Yáñez

Ciudad de México, enero, 2022



# Índice

Introducción: ¿Qué son *Las Intimidades Solitarias*?

## I. Definiendo cinedanza

1. ¿De dónde viene la cinedanza?
2. ¿Qué caracteriza a la cinedanza?
3. ¿Cómo hacer cinedanza? Reinventando una metodología

## II. Preliminares: entretejiendo las bases de los procesos creativos

## III. Preproducción: recolectando elementos

1. Presupuestando la cinedanza
2. Adaptando el concepto de guion: (d)escribiendo la(s) danza(s)
3. Segmentando la cinedanza: el storyboard como coreografía para la cámara
4. Casting: ¿actores, bailarines, o los dos?
5. Selección de locación: buscando posibilidades espaciales

## IV. Producción: materializando ideas

1. Organizando la creación: el rol de filmaciones y la planeación de tomas
2. Montaje y decoración de set: transformando espacios reales en virtuales
3. El dilema: ¿audio grabado o insertado?
4. Creando mundos: la filmación

## V. Postproducción: re-creando la obra

1. Edición de video: armando la danza
2. Corrección de color: pintando la pantalla
3. Edición y mezcla de audio: el mundo sonoro

Conclusiones: haciendo cinedanza. Análisis final de *Las Intimidades Solitarias*

## Apéndices

### 1. Carpeta de Producción

### 2. Ejemplos creativos en otras cinedanzas

- a. Melt, de Noémi Lafrance
- b. Transit, de Jeff Curtis
- c. Yo creyera para no creer, de David Rosenmann-Taub
- d. Knead, de Disa Krosness
- e. Collective Identity, de Sandra Mahiyima

### 3. Glosario de técnicas cinematográficas

## Introducción

### ¿Qué son Las Intimidades Solitarias?

Ir al cine es una actividad que cada persona realiza de modo diferente. Hay quienes gustan de la sorpresa de entrar a ver una película porque se encuentra en el horario adecuado o en la ubicación más cercana. Hay otros que preferimos planearlo al detalle, ver *trailers*, leer reseñas, buscar los asientos adecuados y el horario correcto. Para ver *Las Intimidades Solitarias* nos convertiremos, a través del presente documento, en alguien que no simplemente ha leído la sinopsis de lo que va a ver, sino que conoce a detalle la construcción, planeación e intención de la película<sup>1</sup>. Es cierto, al hacer esto corremos el riesgo de robarle todo elemento sorpresa, e incluso la capacidad de interpretarla abiertamente, y sin embargo, como lo iremos explicando poco a poco, esos, precisamente, parte de los objetivos de esta investigación. Cabe señalar que ocasionalmente, dentro de este texto se hará referencia a elementos específicos de la película, por lo cual se sugiere referirse al material grabado que lo acompaña.

*Las Intimidades Solitarias* es una cinedanza en formato de cortometraje que aborda la temática de las relaciones interpersonales a través de un caso en específico: relaciones de pareja con una cierta linealidad que va desde el cortejo o seducción, enamoramiento/apasionamiento, hasta la separación. Estas fases pueden ser analizadas a través de los estudios de la proxémica humana descrita por Edward Hall<sup>2</sup>. De acuerdo con este antropólogo estadounidense, la distancia íntima se divide en dos fases. Tenemos, pues, una intimidad de fase cercana, en la que las personas se encuen-

---

<sup>1</sup> “Película” es un término que en la actualidad se usa intercambiamente con filme. Es cierto, las “películas” como tales están desapareciendo a pasos acelerados en el sentido de que las proyecciones de celuloide son cada vez menos comunes. Sin embargo, el término se ha incorporado al lenguaje de tal manera que la RAE ([www.rae.es](http://www.rae.es)) define una película como una obra cinematográfica, y a su vez define un filme como una película cinematográfica. Es debido a esto que los dos términos se usan indistintamente en el presente documento.

<sup>2</sup> Edward Hall fue un importante antropólogo estadounidense e investigador intercultural. Dedicó su vida a las percepciones culturales del espacio, y a la búsqueda de una comunicación efectiva por encima de las diferencias culturales. Fue el primero en identificar el concepto de proxémica o espacios interpersonales, por lo que su clasificación resulta esencial para nuestra propia exploración del espacio íntimo.

tran entre 0 y 15 cm de distancia, y otra de fase lejana que va de los 15 a los 45 cm de distancia.

Hall habla de la fase cercana como un espacio en el que la comunicación verbal pasa a segundo plano, dándole prioridad a otras sensaciones como los olores y el contacto entre pieles, lo que genera un espacio idóneo para el acto sexual en el caso de dos personas que se atraen o sostienen algún tipo de relación sentimental (podríamos incluso discutir si una relación sexual tiene una distancia entre cuerpos de 0 cm, o si éste se trata en verdad de un valor negativo). En la fase lejana, se da la posibilidad de un contacto visual prácticamente dominado por la cara, y una comunicación verbal en la que preponderan los susurros; es una distancia idónea para la seducción, pero realmente incómoda para compartirse con alguien con quien no se tiene confianza, o bien con quien no se desea tener ningún tipo de intimidad. Estos dos espacios personales son los únicos que pueden existir cuando se está compartiendo una cama, y éste es el único espacio en el que se desarrolla la película. Sin embargo, aún con variaciones tan relativamente pequeñas de distancia, es la intención de *Las Intimidades Solitarias* hacer una analogía que pueda ir generando paralelismos con una relación de pareja. (Hall, 1990).

Pensemos entonces en cinco circunstancias esenciales. Al iniciar *Las Intimidades Solitarias* los personajes no comparten ningún tipo de espacio, cada uno se encuentra en su cama en situaciones desconocidas para el espectador. Después, sin que se aclare cómo es que sucede, pasan directamente a una distancia íntima en fase lejana, donde comienza un juego de seducción que deviene en una fase cercana. Después de la relación, se genera una situación de distancia íntima forzada por las limitaciones del espacio mismo: a pesar de ya no querer estar juntos, los personajes se encuentran compartiendo el espacio físico de la cama, y por tanto, obligados a sostener una intimidad en fase lejana que ya no desean. Sus cuerpos, prácticamente inmóviles y cuidadosos de evitar todo contacto físico a pesar de su cercanía, hablarán por sí solos de su situación amorosa. Al final del cortometraje, veremos a cada uno de los personajes regresar a su propia cama, en espacios a los que, una vez más, no podemos dar una ubicación específica. Lo que observamos puede interpretarse como una furtiva relación

de una noche, o bien, como analogía de una relación más larga y sus etapas a través del tiempo.

En esta película vemos a personas como cualquier otra, tratando de comprender las complejidades de una relación de pareja. Inicialmente, la película tenía un planteamiento y escenas que han sido descartadas, en las que dos individuos tenían sus primeras interacciones a través de redes sociales. Finalmente, al tomar el factor de la proxémica como preponderante, se deja a la imaginación cómo es que estos personajes llegan a entablar su relación y se elimina este primer planteamiento; realmente sólo podemos intuir que todo se da de manera muy rápida, pero sin tener una idea clara de por qué. Las escenas que no se incluyeron en la edición final también podrían haber ayudado fácilmente al espectador a situar la película en un contexto temporal que correspondiera a la tecnología mostrada (modelos de celulares, uso de *facebook*, etc.), y sin embargo, resultó más importante una cohesión visual en todo el filme, aun por encima de que se pudiera inferir el tiempo en el que se desarrolla la acción.

*Las Intimidades Solitarias* narra la historia de los cuerpos contada por sus propios movimientos, la manera en la que se conocen, se enamoran, se necesitan, se hastían, se alejan y se olvidan. El cortometraje dura tan solo unos minutos, pero las interpretaciones personales pudieran extenderse mucho más. A pesar de que pueda parecer que ésta es la historia de dos personas, esta cinedanza busca retratar roles que pudieran trasladarse a muchas otras personas: el seductor, la cortejada, la intensidad de una pareja nueva, la desencantada, el insistente, la indiferencia de una pareja que lleva mucho tiempo compartiendo la cama y la persona que reencuentra la dicha de la libertad en una nueva soledad. ¿La intimidad es cosa de dos necesariamente? ¿Estar solo es ser solitario forzosamente? Algunas preguntas quedan simplemente al aire, a modo de reflexión.

Sin embargo, el proyecto es mucho más que el producto terminado, es tal vez, más valioso por su proceso, que por su resultado. El filme, *Las Intimidades Solitarias*, es una obra que funge como la piedra angular del proyecto homónimo: ***Las Intimidades Solitarias: Haciendo cinedanza en la era de la reproducción digital***. La película tiene una doble intención: por una parte, busca describir un punto de vista respecto a las relaciones interpersonales de tres personas (es casi imposible dejar de lado el rol

de *voyeur* que la cámara nos obliga a asumir) y cómo éstas son modificadas en términos de proxémica corporal durante distintas fases de una relación amorosa/pasional; por otra parte, es una obra que desde su diseño, pretende ser desmenuzada para comprender cómo dialogan el cine y la danza en este tipo de manifestación artística, bajo el entendido de que sus manejos y técnicas generan figuras que, a su vez, conforman poéticas singulares nuevas que surgen a partir de esta interesante fusión. Así, el resultado final de este proyecto es un filme, acompañado de este texto educativo y reflexivo, en el que se abordan desde los aspectos técnicos que están ocurriendo en la pantalla, la disciplina a la que pertenecen y el modo en el que se han combinado, conjuntado y atravesado; hasta reflexiones filosóficas sobre su construcción, las sensaciones que sugieren, y las semejanzas y diferencias respecto a sus “artes progenitoras” en términos de qué efectos se logran de maneras novedosas o inéditas en una cinedanza *vis a vis* el cine y la danza como entidades independientes. La película como tal, se dirige principalmente a jóvenes, pero alude a cualquier persona que ha sentido el decaimiento de una relación manifestada en actitudes corporales y espaciales, mientras que el texto está especialmente pensado para coreógrafos que buscan un libro de referencia para incursionar en la cinedanza con un manual de apoyo técnico-práctico, que describa un proceso de creación paso por paso, mientras genera reflexiones ontológicas sobre la cinedanza.

El presente texto hace uso constante del gerundio para describir los procesos que se han experimentado durante esta investigación. Más que un asunto estilístico al escribir, se trata de enfatizar que la cinedanza (tanto en general, como para *Las Intimidades Solitarias* en específico) es una manifestación que se sigue construyendo mientras este texto se escribe. Claro, todas las disciplinas y en general toda la cultura se sigue construyendo mientras la estudiamos, pero sería importante resaltar que en la temporalidad de esta investigación, el material escrito sobre el tema palidece frente a la cantidad de producción sobre el mismo. Es decir, el fenómeno está sucediendo ahora, tanto que son pocos los documentos al respecto, en comparación con la cantidad de cinedanzas disponibles. Sería prudente señalar que mientras hay tantos haciendo cinedanza, la cinedanza no está hecha. Mientras estamos aquí, tratando de definirla, la definición no está hecha, buscamos, en todo caso, un estado del arte sobre la situación



de este fenómeno, en un contexto que va del 2015 al 2018. Para hacer esto hemos de abarcar tres aspectos fundamentales: de dónde viene y cuáles son sus antecedentes, qué la caracteriza o diferencia de otras manifestaciones similares como la videodanza y la creación de una propuesta metodológica que se genera a partir de las de sus “disciplinas progenitoras”. El énfasis de este documento es, entonces, procesual: mientras se recogían notas para sus páginas, se grababan secuencias; incluso al escribirse, se afinaban los últimos detalles de la edición de su contraparte audiovisual. Estamos siempre en “ando”, siempre “iendo”.

# I. Definiendo Cinedanza

## 1. ¿De dónde viene la cinedanza?

El arte ha acompañado al hombre a través del tiempo, desde sus primeras manifestaciones y hasta la popularización de las llamadas Bellas Artes durante el Siglo de las Luces, ha sido un factor constante y un elemento distintivo de periodos históricos. Posteriormente, estas artes han seguido evolucionando a novedosos derivados e interacciones entre ellas, y no sólo eso, también con otros campos del saber humano en épocas más recientes. La multidisciplina, la interdisciplina y la transdisciplina, que más adelante resultarán esenciales para nuestro análisis, son categorías que surgen cuando las fronteras entre las áreas del conocimiento se derrumban y generan diversas combinaciones entre ellas, haciendo que el concepto de disciplina se vuelva insuficiente para describirlas. Lo que en algún momento pudo ser claramente diferenciado como arquitectura, danza, escultura, pintura, literatura, música, y posteriormente cinematografía como séptimo arte, ahora encuentra mezclas interesantes que van desde combinaciones que resultan explícitas por su denominación como el teatro-musical o la danza-teatro, hasta fenómenos más difíciles de encasillar como el performance o el happening, capaces de incluir a todas las formas de arte mencionadas e ir incluso más allá, utilizando recursos científicos, mecánicos, tecnológicos, antropológicos, biológicos, etc. Lejos de intentar definir lo vasto que se ha vuelto el universo de la creación, precisamente intento describir un panorama en que el único límite es el que el ser humano decida ponerle a su propia capacidad creativa.

Resultaría imposible tratar de describir o ilustrar todos los puntos de interacción entre las artes que he mencionado anteriormente, por lo que es mi intención ahondar en el tema de una sola de estas intersecciones y complejidades del mundo artístico actual. He seleccionado dos ramas artísticas específicas: la danza y la cinematografía. Las conversaciones entre ellas han existido prácticamente desde la invención del cinematógrafo de los Hermanos Lumière, y las primeras películas. Carroll (2000, p.46) da una explicación contundente del fenómeno: “Casi desde su creación, las películas han

contenido danza. La razón obvia para esto es que el tema natural de las películas<sup>3</sup> es el movimiento en sí”. No es de extrañarse entonces, que desde las primeras producciones cinematográficas hubiera ya secuencias de danza (“The Great Train Robbery”, 1903) o que desde finales del S. XIX e inicios del S. XX, ya existieran grabaciones de las coreografías de artistas como Ruth St. Denis y Loie Fuller. Esta relación seguiría fortaleciéndose, inicialmente, a través de una gran variedad de filmaciones relacionadas con el ballet, desde la aparición de Anna Pavlova en “The Dumb Girl” en 1916 hasta “La Mort du Cygne”, la primera película cuya temática fue la danza clásica, en 1937 (Brooks, 2012).

Posteriormente, en 1940, surgiría la primera noción de una “coreografía animada” con la película “Fantasía” de Walt Disney, y en las décadas de los cincuenta y sesenta, con filmes como “Singing in the Rain”, “West Side Story” y “Sweet Charity” se consolidaría un género formal de cine que combinaba actuación, canto y danza: la *comedia musical* (Brooks, 2012).

A mediados del S. XX, hubo también mucha creación y experimentación alrededor del tema que se encontraba alejada del cine comercial que hemos mencionado, desde los trabajos de cineastas como Maya Deren<sup>4</sup>, dedicada a buscar reinterpretar la realidad (o “crear realidades alternas” a partir de la que estamos viviendo, un tema al que regresaremos más adelante) y el movimiento a través de la lente, hasta pensa-

---

<sup>3</sup> Traducción del término *moving picture*. Aunque en español la diferencia entre imagen o fotografía y película es coloquialmente clara, en inglés el adjetivo *moving* funciona como una desambiguación de la palabra *picture* que puede ser entendida como una imagen estática, y *moving picture*, término acuñado a partir de la creación del cinematógrafo para describir las imágenes en movimiento proyectadas en una pantalla.

<sup>4</sup> Maya Deren nació en Kiev en 1917 y llegó a Estados Unidos en 1922 junto con sus padres como Eleanora Derenkowsky. Estudió Periodismo y Ciencia Política como Licenciatura para después realizar una Maestría en Literatura Inglesa. En 1943 realizó su primer cortometraje junto con Alexander Hammid: “Meshes of the Afternoon”, después de lo cual cambió su nombre a Maya, un término budista que significa “ilusión”. Deren fue la primera realizadora de cine en recibir un premio Guggenheim por trabajo creativo en películas. No sólo fue creadora en este sentido, sino que también escribió y filosofó a profundidad sobre teoría filmica y su relación con la danza. Siendo una cineasta independiente, encargada de la producción y distribución de sus propias películas, creó el “Creative Film Foundation” para reconocer los logros de otros artistas independientes del ramo (Sullivan, 1998).

mientos como el de Yvonne Rainer<sup>5</sup>, que más bien buscaban negar todos los artificios que pudieran acompañar una danza en la pantalla con la intención de “ver realmente” el movimiento, y a la vez, aminorar la problemática sobre lo efímero de su naturaleza utilizando el recurso de la grabación. Estos serán dos puntos de vista con una importante influencia sobre el desarrollo histórico de la cinedanza.

La importancia del pensamiento de Yvonne Rainer para nuestro tema de investigación no radica únicamente en el hecho de que gran parte de su obra haya sido grabada, de hecho, su estilo creativo difiere de la visión cinematográfica que busca modificar imágenes después de su registro, incluso rechazando la utilización de técnicas cuyo fin es el de estilizar los audiovisuales. Es claro pensar que los efectos visuales, las complejas iluminaciones y diseños de sets, así como elaborados procesos de corrección de imagen son demasiado espectaculares como para compararlos con el trabajo de Rainer, y sin embargo, encontramos algunas intersecciones, tanto en la naturalidad que ella buscaba en la relación danza-audiencia, como en las técnicas utilizadas para buscar un movimiento menos efímero o transitorio.

Con frecuencia, críticos y espectadores asumieron que Rainer buscaba que el intérprete “ignorara” al público; la naturalidad y cotidianidad del movimiento, la ausencia de virtuosismo, e incluso opiniones que llegaron a describir sus obras como “aburridas”, sugerían que este tipo de creaciones no intentaban cautivar ni conectar con la audiencia. Nada más alejado de sus verdaderas intenciones. El meollo del asunto se encuentra en cómo esa relación público-intérprete puede estar libre del aparato escénico y aun así seguir existiendo. Es decir, cómo es que el espectador observa al bailarín sin que éste realice alguna gracia o truco, y a la vez, cómo es que un bailarín con tantos ojos encima supera la necesidad de ejecutar dichos artificios. ¿No puede existir una relación más espontánea? ¿Es obligación del bailarín impresionar a los demás, realizar algún tipo de magia? Estas preguntas son una parte esencial de lo que Rainer consideraba “el problema de ver”, la búsqueda del movimiento objetivo observado por alguien más,

---

<sup>5</sup> Yvonne Rainer es una importante bailarina, coreógrafa, escritora y artista audiovisual. Nacida en 1934, en Estados Unidos, fue miembro fundador del Judson Dance Theatre, un conjunto de artistas cuyos performances conjuntaron en más de una ocasión a las artes visuales y a la danza, las cuales se caracterizaron por el rechazo de la teatralidad en favor de manifestaciones artísticas más casuales y espontáneas. Rainer es una de las figuras clave en la danza en los 50s y 60s y su obra, la cual comprende varias danzas para la pantalla, se considera parte de diversos movimientos como el arte conceptual, el minimalismo y el feminismo (Getty Research Institute, 2014).

pero buscando despojarlo de la necesidad de convertirlo en algo “escénico” o “espectacular”, sin que por ello, pretendiera separarlo del acto comunicativo, muy por el contrario, es una celebración del cuerpo y su fantástica movilidad, en un acto compartido. En esta definición, tan importante es el rol del observado como del observador, por lo que la coreografía con frecuencia invitaba al público a participar, a veces de maneras activas, y a veces a través de sus propios procesos cognitivos (Lambert-Beatty, 2008, pp. 1-9).

Otro de los “problemas de ver” de acuerdo con Rainer, estaba relacionado con lo fugaz que era la danza: un segundo ahí y al otro ausente. Esta problemática hizo que varios artistas de la época recurrieran a técnicas de movimiento que los acercaran a otras de las manifestaciones artísticas más perdurables; los ejemplos más evidentes son la fotografía y el video. Varias obras dancísticas de Rainer también buscaban estos acercamientos, incluso antes de que ella misma experimentara de lleno con el video. Por ejemplo, en “Room Service” la improvisación inicial de un ejecutante trata de reproducirse por otros dos, y a su vez, éste era un proceso que se repetía varias veces. El ejecutar un mismo movimiento más de una vez, de cierta forma, lo hacía menos efímero, un poco más perdurable y presente en la mente del público, al grado en que ellos ya sabían lo que iba a suceder desde que la secuencia empezaba. Otro fragmento de su obra “Slow Motion” se centraba en la ejecución extremadamente lenta del movimiento, podía tomar a uno de los bailarines 9 minutos hacer algo tan sencillo como agacharse y volverse a poner de pie. Esta sensación de tiempo extendido también representaba una lucha contra la volatilidad de la danza. “Forward light”, otro ejemplo, utilizaba la luz de una linterna en movimiento en la oscuridad para generar figuras que después quedarán “suspendidas” en el aire. Aquí, la velocidad de la luz era una herramienta para buscar la permanencia del movimiento. Ahora bien, no es una casualidad que podamos equiparar todas estas técnicas con las de la cinematografía. El poder pausar, reproducir en cámara lenta, repetir, o adelantar, son elementos invaluable para el movimiento, pues le dan una cualidad que hasta antes, nunca había podido conseguir por

completo: la permanencia<sup>6</sup>. En estos antecedentes ya hay una clara intención de generar cinedanza en el sentido de crear danza sin “fecha de caducidad” (Lambert-Beatty, 2008, pp. 45-74).

Dentro de este contexto temporal, también encontramos la obra de Maya Deren. La legitimación que le dio al cine experimental en Estados Unidos radica en que no sólo fue creadora de obras cinematográficas, sino que también teorizó sobre el tema y generó varios escritos al respecto, además de buscar maneras de apoyar a otros artistas que deseaban incursionar en el área. Deren siempre defendió la idea de que el único uso auténtico del filme era el de “crear una realidad y constituir una experiencia”, una aseveración importante no sólo para el cine experimental, sino para toda la disciplina. En su trabajo, ella siempre hizo un énfasis en la estética coreográfica, independientemente de si el movimiento en la pantalla pudiera ser definido como “danza” (Bench, 2013).

Uno de los puntos centrales para esta investigación es la idea de la fusión entre danza y cinematografía. Dentro de su propio contexto histórico, Deren recalcó con frecuencia que varios de los intentos de combinar estas disciplinas no habían sido exitosos, señalando que los coreógrafos, al asumir una audiencia fija y frontal, importaban el encuadre del escenario y lo acomodaban así a su espacio en el medio cinematográfico, mientras que los camarógrafos distorsionaban la coreografía al moverse entre los ensambles de danza. Mientras más exitosa era la danza para presentarse en escena, menos exitosa lo era para presentarse en la pantalla, el resultado era siempre una entidad incoherente (Bench, 2013).

La combinación entre danza y cine que Deren creó, resultó en algo que ella llamó “filme-danza”<sup>7</sup>, una forma de danza que ella aseguraba se encontraba tan relacionada con la cámara y la edición, que no había manera de “ejecutarla” como una unidad

---

<sup>6</sup> La permanencia en el arte podría entenderse de muchas maneras, desde las técnicas que se han descrito en esta sección, hasta la persistencia en la memoria colectiva de obras importantes para la historia del arte. Sin embargo, aquí simplemente hacemos uso de la palabra en su acepción más simple, para describir la manera en la que el movimiento, una acción tradicionalmente efímera, ahora queda plasmada en un soporte físico de manera definitiva, y sobre todo reproducible a futuro.

<sup>7</sup> Traducción del término que Deren definió como “film-dance”. Importante el uso del guion para tratar de crear una horizontalidad entre las dos palabras y evitar que, por la estructura en inglés, la palabra que antecede a la otra se convierta en adjetivo y la otra en sustantivo, lo cual daría prioridad al nombre sobre el modificador.

en ningún otro lugar que no fuese en este género en particular. Para Deren, este tipo de creación implicaba realizar coreografía no sólo para los cuerpos, sino para los objetos y el espacio, el cual debía ser reimaginado. El tiempo también debía ser reformulado, experimentando con cámaras lentas, acciones en reversa, etc. La exploración de la imagen, como un todo, debía poder activar lo psicológico a través de lo visual. Estos principios de creación cinematográfica definieron el estilo de Deren, en el que lo “poético” y lo “mágico” resultaban parte integral de la estructura creativa. Este acercamiento a la construcción fílmica ha sido analizada a través del tiempo, y se sigue revisando hasta el día de hoy en la currícula de teoría del cine de varias universidades en el mundo (Bench, 2013).

Ahora bien, puede ser complicado señalar con exactitud el momento temporal en el que surgió la cinedanza como tal, especialmente atendiendo a que se trata de una manifestación artística que aparece a partir de distintos momentos de fusión de la cinematografía y la danza para la realización de un producto final híbrido, el cual posee características específicas que no podrían ser obtenidas a través de otro proceso creativo. La revisión hecha hasta ahora sugiere que este proceso comenzó a suceder antes en el cine experimental que en el comercial, si bien hubo antecedentes en las dos categorías. Dicha creación ha sido diseñada para su existencia, presentación y divulgación a través de la pantalla, por lo que no le es posible existir en ningún otro medio físicamente, aunque a nivel conceptual, una cinedanza pueda estar contenida en cualquier soporte digital e incluso análogo: desde el celuloide, hasta un CD/DVD, memorias flash, discos duros, etc.

A partir de este breve panorama es posible comenzar a indagar sobre la aparición de obras con algunas características de cinedanza que surgen como colaboraciones entre coreógrafos y cineastas a mediados del S. XX, como por ejemplo la versión para televisión de “Appalachian Spring” de 1958 de Martha Graham y Peter Glushanok (Brooks, 2012). Sin embargo, dentro de las obras revisadas, destacan más las de Deren y Rainer como manifestaciones que hacen dialogar a la danza y el cine, mientras que otras visiones más comerciales siguen siendo adaptaciones de danzas creadas para el escenario, documentales sobre la vida de bailarines, coreógrafos y compañías, o bien narrativas literarias acompañadas de danza grabada. En este ámbito, aun cuan-

do diversos géneros tienen semejanza y elementos comunes con la cinedanza, no llegan realmente a la manifestación artística que estamos tratando de estudiar, principalmente porque en ellos hay una coexistencia entre danza y cine, pero no se está generando una fusión ni un producto híbrido.

Pongamos un ejemplo. En el documental “Alvin Ailey: Memories and Visions” se nos presentan dos elementos alternados constantemente: introducciones a las coreografías de Alvin Ailey narradas por él mismo, seguidas por fragmentos grabados de dichas danzas. Las coreografías no han sido modificadas ni pensadas para la cámara, que a su vez, permanece casi estática realizando sólo ligeros cambios de encuadre para poder abarcar siempre a los bailarines que están ejecutando en ese momento. Realmente, nos encontramos frente a una entrevista grabada intercalada con danzas registradas. Difícilmente se podría hablar de una fusión de disciplinas.

Brooks (2012), al llegar a la parte final de su línea del tiempo (extendida para cubrir la primera parte del nuevo milenio), resalta trabajos de la década de los setenta, en los que comienzan a surgir obras en las que danza y cine dialogan de manera más intrincada, algunos ejemplos son “Dune Dance” de 1978 (Carolyn Brown), pasando por 1986 con “Points in Space”<sup>8</sup> (Cunningham/Caplan), hasta llegar a 1991 con “Roseland”<sup>9</sup> (Vandekeybus/Verdin).

Tal vez “Roseland” sea el mejor ejemplo debido a que se trata de una adaptación de coreografías que no fueron pensadas inicialmente para la cámara, pero que realmente se ven resignificadas al entrar en contacto con el lenguaje cinematográfico. En este sentido hablamos tal vez de un producto intermedio entre danza y cinedanza. ¿Qué la hace diferente del documental de Alvin Ailey? La primera diferencia que salta claramente a la vista son los movimientos de cámara. En este caso se maneja como un personaje más; se mueve entre los bailarines, enfatiza caras, pies, etc. No podemos ver la obra dancística como ha sido representada antes, vemos sólo las partes que el autor quiere que veamos en el momento en el que él lo decide. La musicalidad, como otro factor importante, no se relaciona únicamente con los cuerpos, sino que la edición,

---

<sup>8</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=qf\\_kLcdijz8](https://www.youtube.com/watch?v=qf_kLcdijz8)

<sup>9</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=P\\_6WW3nRhPU](https://www.youtube.com/watch?v=P_6WW3nRhPU)



los cambios de una toma a otra, también tienen un ritmo propio, que en ocasiones coincide con los movimientos de los bailarines y en otros no. El manejo del color sería un claro ejemplo de uso de lenguaje cinematográfico, ¿por qué algunas tomas se encuentran a color y otras en blanco y negro? ¿Podríamos ver estas coreografías en blanco y negro si las viésemos en vivo? Finalmente, pensemos en locación, ¿podríamos apreciar esta obra en un cine abandonado en Bruselas de cualquier otro modo? Probablemente no, por lo que el espacio al que la cámara nos está invitando es muy diferente al espacio escénico en el que la obra sucedió por primera vez. Es cierto que la raíz coreográfica es la misma, pero también es cierto que lo que le ha aportado el lenguaje cinematográfico la convierte en algo muy diferente, a tal punto que las dos obras ni siquiera comparten nombre; aunque haya movimientos similares, e incluso iguales, no es la misma danza. “Roseland” y “What The Body Does Not Remember”, las dos coreografías de Vandekeybus con movimientos corporales prácticamente idénticos, no son lo mismo.

Dentro de este pequeño análisis, también es relevante aclarar que la interacción entre danza y cinematografía puede suceder de diferentes maneras. La secuencia coreográfica puede combinarse con elementos cinematográficos y mantenerse sin alteraciones físicas. Por ejemplo, al llevarla de un espacio escénico a una locación, es posible que cambie la manera en que es percibida, e incluso las connotaciones que pudiera tener para el espectador, pero el movimiento se mantiene intacto. Esto es a lo que hasta ahora me he referido como fusión: una suma de partes en la que ninguna resulta alterada. Ahora bien, al mover la cámara y enfocar ciertas partes del cuerpo y dejar otras fuera, inevitablemente se modifica la coreografía debido a que fragmentos de ella han sido eliminados mientras que otros han sido magnificados. En este caso, existen dos elementos que entran hasta cierto punto en un conflicto: mover la cámara modifica el movimiento corporal, pero mantenerla estática haría que la película se acercara más a un registro de la obra que a una cinedanza. Luego entonces, existe la necesidad de establecer una relación dialéctica entre las dos partes, ya que es a través del diálogo entre las mismas que se llega a un producto final en pantalla que, de acuerdo con las intenciones del creador, utiliza algunos elementos de las dos disciplinas y descarta otros para obtener el resultado deseado.

Cuando podemos observar un filme en el que ambos lenguajes interactúan, y sobre todo, en el que queda claro que el movimiento no es privativo ni de la danza ni del cine, sino que es un elemento que ambos comparten, sin que uno sea preponderante sobre el otro, entonces nos acercamos a la cinedanza. Ahora bien, existen otras manifestaciones, como la videodanza, en las que sucede el mismo fenómeno, por lo que sería relevante hacer cuestionamientos para tratar de encontrar a nivel más específico las características de este arte. A continuación, trataré de identificar aquellos elementos clave para diferenciar cinedanza y videodanza.

## 2. ¿Qué caracteriza a la cinedanza?

La interacción entre diferentes disciplinas se ha ido convirtiendo en una práctica cada vez más común, dando origen a las categorías de multidisciplina, interdisciplina y transdisciplina.<sup>10</sup> Resulta difícil buscar encasillar manifestaciones específicas dentro de un grupo u otro, y el caso de la cinedanza no es una excepción, pero sí es posible encontrar aspectos de ella que coinciden con las nociones de interdisciplina y transdisciplina, mientras que la danza y el cine, por separado, se ajustan mejor a la definición de multidisciplina.

Antes de entrar de lleno en este tema, es necesario dedicar un momento a la idea del **cinecoreógrafo**. Este es un término que se acuña en esta investigación. Trataré de definirlo como un tipo específico de creador que genera danzas para la pantalla en un formato específicamente cinematográfico. Esto implica, crear movimiento tanto

---

<sup>10</sup>Nicolescu, B. (2010), presidente y fundador del Centro Internacional para las Investigaciones y Estudios Transdisciplinarios (CIRET por sus siglas en francés) y autor del Manifiesto de la Transdisciplinariedad, resultó una referencia imprescindible para comprender la cinedanza en relación con estas tres categorías. De acuerdo con su manifiesto, la multidisciplina se refiere al estudio o investigación de un tema desde varias disciplinas simultáneamente, en la que la variedad de perspectivas enriquece el asunto en cuestión. Aunque existe la posibilidad de cruzar fronteras entre disciplinas, las mismas permanecen, marcando claramente cuál es la visión de cada una respecto a un objeto específico. El cine como tal, es una multidisciplina, en la que diversas artes convergen para formar un solo producto, lo mismo sucede con la danza al conjuntar el trabajo de varios artistas en una obra colaborativa. Sin embargo, aquí el punto clave es que las fronteras mantienen la separación. En la interdisciplina, las divisiones entre disciplinas permanecen, pero los cruces son mucho más marcados, pues se concierne con la transferencia de metodologías entre las disciplinas, a tal punto, que incluso se pueden llegar a generar nuevas disciplinas, las cuales suelen tener una denominación que permite identificar su origen, como por ejemplo la danza-teatro. Para Nicolescu, la transdisciplinariedad rompe con la tradicional separación sujeto-objeto, y radica justamente en la trascendencia del sujeto, su interacción con el objeto, la noción de que el sujeto no puede encasillarse dentro de una única disciplina, de que no se puede ver el mundo a través de una sola mirada. Así, la interdisciplina parece tener una relación cercana con la cinedanza como manifestación artística, mientras que la horizontalidad de la transdisciplina en la que se difumina la jerarquía de conocimientos y se busca una visión más abarcadora parece ser adecuada para referirse al cinecoreógrafo.

para cuerpos humanos, como para la cámara, y de cierta manera, para el flujo de la película a través de la edición. La conjunción de esta creación de movimiento, unida al empaque de un producto final diseñado para el cine, son parte de las funciones del cinecoreógrafo, junto con la planeación general de la filmación y la asignación de roles y tareas de los colaboradores, por lo que también desempeña el papel tradicional de un director de cine. De igual modo, el cinecoreógrafo también realiza la planeación en lo que corresponde a lo dancístico, como la organización, montaje y diseño coreográfico; e incluso el ensayo y limpieza del movimiento de acuerdo con su intención creativa.

El cinecoreógrafo, un ser esencialmente transdisciplinar, funciona como un “ensamblador” cuya labor es conjuntar visiones coreográficas con cinematográficas, dos grandes categorías que a su vez engloban campos del conocimiento más específicos como fotografía, maquillaje, edición, etc. En este sentido, este artista busca una manera de ver la cinedanza como un todo más que como la suma de sus partes, de reinterpretar la realidad para formar otra, igualmente compleja, que como la primera, es atravesada por muchas disciplinas, pero uniéndolas en una particular visión artística personal. El creador debe estar consciente que desde el punto de vista transdisciplinar, en una obra converge una gran cantidad de campos del conocimiento, y aunque claramente es imposible conocerlos todos a fondo, una visión holística de su trabajo debe mantenerse abierta a poder mirarlo desde cualquier ángulo, lo cual con frecuencia significará una actitud horizontal, susceptible a interpretaciones y sugerencias, no sólo por parte de su equipo, sino también de espectadores en general (siendo esto particularmente importante en una época en la que las barreras geográficas han dejado de existir para los medios digitales).

Ahora bien, el aspecto interdisciplinar de la cinedanza es más fácil de observar a través del apartado metodológico que se encuentra descrito con más detalle en la siguiente sección. Aunque en él se utilizan los conceptos pertenecientes al cine y a la danza, tanto por practicidad como por mantener relación con las disciplinas originales, estos se transforman significativamente y genera una nueva metodología claramente creada a partir de otras, pero con distinciones propias muy evidentes. Sin embargo, en el producto final permanece la presencia de los progenitores (multidisciplinas), y es aquí donde parece que la idea de la interdisciplina no ha sido abandonada del todo;

dentro de la vorágine de conocimiento fusionado, y con las fronteras derribadas a momentos, hay un origen, un árbol genealógico que permanece, a tal punto, que no es posible pensar en otro modo de nombrarlo que no sea cinedanza. Como su denominación lo indica, la cinedanza sigue siendo la hija del cine y de la danza, aun si su creador se ha visto en la necesidad de generar una visión transdisciplinar para poder llevarla a cabo. Es por ello que podríamos pensar en la cinedanza como un híbrido que opera entre lo interdisciplinar y lo transdisciplinar. El énfasis en no evadir la pregunta de la categoría a la que pertenece la cinedanza nos ayudará a comprender, más adelante, la naturaleza de la propuesta metodológica de la investigación, así como a observar cómo durante este proceso se va construyendo la figura del cinecoreógrafo.

Tratemos de definir cinedanza a partir de los dos lenguajes complejos o multidisciplinares que la componen. El cinematográfico incluye una serie de recursos que van desde la creación de sets físicos hasta la generación de efectos visuales; mientras que la danza en el campo expandido no se limita al movimiento corporal, sino también al movimiento de cámara, y en general, a todo el movimiento que ocurra dentro de la pantalla, incluyendo la movilización de significados a través de imágenes.<sup>11</sup>

Comencemos con el cine. Utilizaré la visión de Kiwitt (2012) para intentar definirlo, precisamente porque se trata de un creador que ha incursionado en todas las áreas del cine: es escritor, productor, director y editor, por lo que su visión resulta un tanto más abarcadora que la de otros autores. En sus propias palabras: “la definición amplia de cine es: una forma de expresión compuesta de imágenes en movimiento en vivo, idealmente enfatizando la forma artística o el contenido (p.9).” Esta definición fue seleccionada y es relevante para la investigación por los motivos que se exponen a continuación.

---

<sup>11</sup> El campo expandido de las artes no sólo ha sido discutido en lo referente a danza, en su escrito “El campo expandido de la creación escénica”, Sánchez (2008) describe cómo durante el S. XX las artes han ido saliendo de espacios compartimentalizados, llegando un momento en el que es importante destacar, entre otros, dos aspectos claves de este fenómeno: “la definición de los modelos de formación de intérpretes, pero sobre todo a los modelos de formación de creadores, que deben asumir no sólo la herencia de la creación escénica pasada, sino también prepararse técnica y conceptualmente para el manejo de lenguajes e instrumentos tradicionalmente considerados ajenos a lo teatral. En segundo lugar, se deberá aceptar que la creación escénica, aun manteniendo como lugar de exhibición privilegiado la sala teatral, puede producirse en múltiples espacios y que su constricción al espacio a la italiana puede en ocasiones constituir un obstáculo para la creación.” (p. 74-76). Así, será relevante pensar en términos de cinedanza, que el instrumento en movimiento no será únicamente el cuerpo humano, sino la cámara que lo acompaña, y que el espacio en el que se desarrollará la danza no tendría por qué ser obligatoriamente físico.

Primero, que el cine trata de expresar algo, esa sería la intención del creador, una función comunicativa, la cual se da a través de imágenes en movimiento, sin importar cómo éstas hayan sido capturadas. Para mí, “forma de expresión”, también se relaciona con una interpretación de la realidad, en la que “expresar” resulta la palabra clave debido a que el verbo en sí ya implica una relación profunda con el sujeto, no se puede exteriorizar algo que no venga desde dentro, desde la visión de un individuo creador.

El utilizar la referencia “en vivo”, aclara que se graba una acción que sucede en un momento determinado. “En vivo” sucede aquí, ahora, y el propósito es capturarlo. Hasta cierto punto, no hay manera de grabar algo que no sea en vivo, ya que las cámaras sólo pueden capturar el momento presente. Por otra parte, transmisión en vivo, algo que no suele suceder en el cine, sino en la televisión, significa que la grabación se comparte inmediatamente, no hay cortes ni uniones, sólo queda el presente. El riesgo de la transmisión en vivo es tal, que ésta casi siempre se genera desde ambientes controlados, con varias cámaras simultáneas de preferencia. La fugacidad de “en vivo” puede ocasionar que llegue contenido a la pantalla que los productores no quieren que sea visto, por lo que todo el mundo siempre está alerta en caso de que se requiera cambiar de cámara. Esta acción, conocida como *switching* sustituye al proceso de edición, aunque claro, es instantáneo, poco premeditado e irreversible, se trata de un proceso siempre lineal y que se genera sobre la marcha, durante la producción y deja por completo de lado la posibilidad de una etapa de postproducción. La imagen de la cámara que abandonamos queda perdida para siempre y lo único que se comunica efectivamente, es lo que fue transmitido en ese momento. En el cine el proceso es distinto, primero “almacenamos” esos momentos en vivo, los organizamos y los dejamos como bloques de construcción para cuando llegue el momento de ensamblarlos a través de un proceso de edición.

El cine, entonces, se compone de grabaciones segmentadas que después serán reordenadas en la postproducción para lograr un producto final, que si bien se proyecta de manera lineal, presenta un orden distinto al de la captura. Es vital que haya edición en la cinedanza, ya que éste es el momento en el que el autor re-ensambla la realidad que él grabó, es decir, la reinterpreta y fortalece su relación con ella a través de dicho

ensamblaje. Se encarga, como lo propusiera a inicios del S. XX Sergei Eisenstein<sup>12</sup>, de generar montajes. Sin embargo, desde que se acuñara el término hasta ahora, esta labor creativa se ha extendido en direcciones que van más allá de suscitar reacciones a secuencias de imágenes, función esencial de lo que Eisenstein denominó montaje de atracciones.

Cuando hablamos de enfatizar la forma artística, se está haciendo una referencia a la manera en la que, precisamente, se va dando forma al producto final. El “cómo” se construye la obra, tiene que ver no sólo con la manera en la que la creación ha sido planeada por el autor, sino también con la gama de herramientas y técnicas propias de la disciplina que se encuentra a su disposición para lograrlo. Para el cine, se trata de un proceso de preproducción centrado en la creación de un guion cinematográfico, diseño sonoro, de vestuario, iluminación y de arte (*mise-en-scène*<sup>13</sup>), ensayos de ejecución, dibujo de storyboards y, tradicionalmente, se incluye aquí también la labor de los productores de adquirir financiamiento, ya que el cine, debido a sus técnicas de producción con frecuencia se asocia con altos costos. Más adelante explicaré cómo es que estas etapas se redefinen para hacer cinedanza; cómo es que, a partir de esta estructura disciplinaria, se genera una nueva que corresponde a una naturaleza interdisciplinaria.

La planeación es un proceso clave que diferencia video y cine, pero no el único. ¿Por qué hasta este momento no hemos hablado de hacer videodanza? El cine tiene diversos métodos para crear una realidad alterna altamente sofisticada, diseñada y previsualizada por su autor. No sólo esto, sino que cuenta con técnicas sumamente

---

<sup>12</sup> Sergei Eisenstein fue un importante realizador y teórico del cine soviético, pionero en la experimentación con técnicas de montaje y el primero en escribir al respecto. En su ensayo “El montaje de atracciones” de 1923, describe cómo es posible generar estas atracciones, que él define como aspectos teatrales que sujetan al espectador a impactos psicológicos específicos. A través de este proceso se daba una transmisión ideológica. Él mismo seguiría desarrollando esta teoría desde el punto de vista filmico, en el que la combinación de elementos visuales, como por ejemplo un ojo y agua, se suman para crear una interpretación más compleja, en este caso llorar. La idea de montaje se ha expandido para incluir cada vez más elementos cinematográficos e incluso se ha implementado en otras disciplinas, siendo tal vez la más relevante para esta investigación la danza, en la que el montaje se refiere también a la planeación de una sucesión de movimientos que buscan representar algo más allá del movimiento en sí, entrando de igual manera en el campo de lo psicológico y lo ideológico (Eisenstein, 1923).

<sup>13</sup> El término francés significa “colocar en la escena” y se refiere, básicamente, al arreglo y colocación de todo lo que aparezca en la pantalla. Es un término amplio ya que también los movimientos de cámara y los encuadres se consideran como cosas “dentro de la pantalla”. Podríamos entonces decir que *mise-en-scène* se refiere a la organización visual general del filme, y su uso predomina en el cine (Moura, 2014).

desarrolladas para hacerlo, se trata de generar intrincados ambientes visuales. El mundo de la pantalla suele apreciarse radicalmente distinto al mundo que fue grabado, lo cual implica que en este ámbito el nivel de diferencia entre la imagen grabada y la imagen final es altísimo. Es frecuente en el ámbito cinematográfico crear “detrás de cámaras” en los que se explica a profundidad los complicados procesos que convierten la grabación original en el filme terminado. Esto es menos común en el video, y las razones tienen que ver con la naturaleza de la creación y la selección de técnicas que lo acompañan. Pensemos en que hemos llegado a un punto tecnológico en el que la vieja diferencia entre el cine y el video: los 24 cuadros por segundo, la resolución de la imagen y el material de la película (celuloide) sobre el que se graba, se han desvanecido. Hoy en día, la ambigüedad técnica entre los dos términos es tal, que no hablamos de hacer cine por factores tangibles o numéricos como los que recién mencionamos, sino cuando las técnicas visuales han llegado a tal grado que permiten al director producir una imagen que sea exactamente igual a la que su imaginación ha concebido, aun si ésta no existe en nuestra realidad física. Corregimos el color, las iluminaciones, balanceamos blancos, saturamos, reventamos el grano, etc., para lograr un objetivo: hacer sentir que la realidad de la pantalla es distinta a la realidad del espectador, ajena a este mundo, y sólo accesible a través de la industria fílmica, lo cual es hasta cierto punto verdad.

Normalmente, las etiquetas “cine” y “video” se encuentran ligadas al presupuesto. Sin embargo, es importante señalar que la decisión de invertir o no dinero en un producto no depende exclusivamente de los recursos económicos de los creadores. Aclaremos las razones para esto. Hoy en día una producción en video tiene todos los recursos que una producción cinematográfica, en términos de posibilidades, sin embargo no en ejecución. Se encuentran separadas por un asunto monetario en el que, claramente, hay mayor inversión en el cine que en el video. Aunque las dos producciones buscan crear realidades alternas, la cinematografía tiende a utilizar técnicas sofisticadas y altamente costosas para lograrlo. La oscuridad que circunda la pantalla se encarga de apagar momentáneamente esta realidad. Sin embargo, para lograr desconectar al público de su cotidianidad, hay que sustituirla por otra; la imagen que fue grabada se modifica para generar la ilusión de que el espectador está viviendo un espacio, tiempo

o ambiente diferente al suyo. Es precisamente el tamaño de la pantalla y el contexto de la proyección el que genera una alta exigencia y escudriño respecto a la calidad de la imagen, no sólo en tanto número de píxeles, sino el cuidado y las técnicas de creación. Desde la iluminación hasta los más sofisticados procesos de postproducción, el cine gasta tremendas cantidades en buscar que la imagen sea fiel a la visión del director, más que a la realidad de la que fue tomada. El videasta buscará una imagen lo más similar a lo que él quiere, pero con recursos normalmente mucho más modestos, y normalmente mucho más parecida a la fuente original. De cierta forma, la diferencia entre cine y video siempre ha sido la misma, una menor posibilidad de manipulación de la imagen muy relacionada con la cantidad de dinero que se gasta en ella. Ahora bien, aunque esta afirmación podría sonar un tanto peyorativa para quienes crean video, sería importante señalar que no siempre la película aplica menor cantidad de técnicas visuales por una cuestión de falta de dinero, sino que bien puede ser la intención generar contenido que resulte menos “artificial” o tecnológicamente modificado, y más parecido a lo que fue grabado en un inicio. Si bien se están creando nuevas realidades, la del cine tiene carta abierta para dissociarse de su fuente, mientras que la del video retiene la conexión. Cuando dicha conexión es una imposición debido a la falta de dinero y no una decisión creativa, se corre el riesgo de un producto poco fiel a lo que se pretendía crear, lo cual puede ser razón de crítica. Sin embargo, cuando la similitud entre la imagen y el objeto inicial es una decisión consciente, hay una visión como la de Yvonne Rainer, citada anteriormente, quien rechazó tajantemente los sofisticados procesos de producción fílmica no por motivos económicos, sino porque ella consideraba existía la necesidad de un movimiento directo, objetivo, libre de estilizaciones, virtuosismo y “magia”, elementos que resultan recurrentes en las grandes producciones cinematográficas.

Ya sea que se trate de definir cine o video, es probable encontrarse con la misma encrucijada. Quiroz (2015) en su investigación “Videodanza, un campo en construcción”, toma como objeto de estudio a la videodanza, por lo que en algún momento también se ve en la necesidad de establecer una diferencia con el cine. Su conclusión no es tan diferente a la de esta investigación:



el video (electrónico y digital) es capaz de hacer visible la imagen que la cámara está captando, aunado a las cualidades de bajo coste, facilidad técnica y diversas modalidades de difusión-recepción [...] El videoarte resulta una alternativa más económica a la producción tradicional de cine. Es una propuesta más enfocada a personas que rompen con los parámetros comerciales y buscan un medio más económico, pero no por este motivo con menos valor que las formas tradicionales de producción. (pp. 36-38).

Podríamos entonces concluir que la diferencia esencial entre cinematografía y video es la cantidad de recursos invertida en la manipulación de una imagen, desde los elementos de preproducción (iluminación, mise-en-scène, etc.) hasta las técnicas de postproducción (corrección de color, mezcla de audio, etc.). En ocasiones, esta diferencia está relacionada con limitaciones de presupuesto, lo cual también genera prejuicios y suposiciones sobre el video como una manifestación inferior debido a que no hay grandes inversionistas apostando a estas producciones. Sin embargo, como ya lo hemos mencionado, éste no es el único motivo, la austeridad del video también puede tener fundamentos ideológicos y fungir como una crítica directa a lo artificial de las grandes producciones, señalando los excesos y derroches técnicos como un pastiche innecesario, puede buscar alejarse de parámetros comerciales en favor de la experimentación, puede simplemente estar buscando una técnica más inmediata, práctica y sencilla, o cualquier otra razón que lleve al artista a preferir video por encima del cine.

Como una anotación final, existe también, como ya lo hemos visto, una diferencia entre habilidades requeridas para manipular video y cine. Como lo mencionamos al citar a Quiroz (2015), el video tiende a ser más accesible, la tecnología funciona en su favor para producir imágenes de muy alta calidad, con el menor nivel de conocimientos necesarios para lograrlas. En el cine, por otro lado, la cantidad de configuraciones e instrumentos hace que operar una cámara requiera de amplia experiencia con la misma, esto debido al nivel de detalle que se puede manipular. No es que el cine busque ser complicado, más bien, busca dar muchas opciones al momento de grabar. Este nivel de manipulación de la imagen implica, necesariamente, un cierto nivel de conocimiento y habilidad técnica. El video, por otro lado, es mucho más práctico, y con fre-

cuencia utiliza configuraciones automáticas que hagan la labor del creador menos intrincada y más inmediata.

Una vez abordado el apartado cinematográfico, es momento de aproximarse a una definición de danza que ayude a entenderla en espectro amplio, que pueda aplicarse también a una danza cuya intención es ser proyectada en una pantalla. Para ello, utilizaré el acercamiento de Soto (2008), al igual que con Kiwitt, esta definición resulta relevante por el amplio espectro de disciplinas en las que se desenvuelve este autor, que no sólo ha estudiado la historia de la danza, sino áreas tan diversas como física, epistemología, filosofía política, entre otras. Dice:

Para acotar qué es lo que se encuentra en ese espacio central llamado danza, propongo el siguiente conjunto de criterios:

- a) se trata de cuerpos humanos, solos o en conjunto, parciales o compuestos;
- b) la materia propia de lo que ocurre es el movimiento. Tal como la materia propia de la pintura es el color, o la de la música el sonido. El movimiento como tal, no las poses, ni los pasos. No aquello a lo que refiere o lo que narra;
- c) hay una relación de hecho y especificable entre coreógrafo, intérprete y público. Sea ésta una relación explícita o no. Coincidan dos de estos términos, o incluso los tres, o no (p.36).

Soto está proponiendo ciertos elementos que una obra debería tener para ser considerada danza. Analicemos a la cinedanza dentro de este marco de referencia. Para empezar, tendría que tratarse de una grabación de cuerpos humanos, ya que aun si fuera creada completamente en torno al movimiento, sin la intervención de este tipo específico de cuerpo, no podría ser considerada danza para la pantalla, por no adherirse a la idea de danza como movimiento humano, y no simplemente movimiento. Hay aquí, indudablemente un factor de practicidad que me precipita a la definición de Soto y es tratar de encuadrar mi objeto de estudio. Como lo he mencionado antes, hay antecedentes de la cinedanza que no necesariamente contienen movimiento humano, como la serie "Fantasía" de Disney. Me parece que pensar en la cinedanza de dibujos animados, de la naturaleza, o de cualquier otro tipo de movimiento generaría suficiente mate-

rial para otras investigaciones, por lo que es una decisión consciente dejarlos fuera de este documento.

Respecto a la relación coreógrafo-intérprete-público, ciertamente ésta se torna compleja cuando no comparten espacio y tiempo, siendo el público el actor más disociado del proceso (es común que coreógrafo e intérprete sí compartan durante las grabaciones, aun si el ejecutante ya no interviene en la etapa final de postproducción), pero como el mismo autor lo dice, la relación no necesita ser explícita, ni necesitan coincidir los tres términos. Probablemente, la única relación adicional que valdría la pena agregar y explorar sería la de la cámara, la cual se convierte en un cuarto actor que participa activamente en el fenómeno artístico.

Este cuarto actor es el órgano mecánico de la mirada del cinecoreógrafo, es el ojo que se vuelve sus ojos, y eventualmente los del espectador. Este objeto, que parecería tan inocente en principio, es determinante. Se trata de un dispositivo tecnológico y estético a la vez, que encarna a los artistas como productores y receptores de este tipo de prácticas. Hablamos entonces de un “segundo cuerpo”, un universo híbrido entre lo natural y lo artificial que tiene implicaciones sociales, históricas y pedagógicas directas sobre los procesos creativos (Monreal, 2013). Esta idea de extensión corporal también la plantean Lachino y Benhumea (2012, p.16) en su libro *Videodanza: de la escena a la pantalla*: “La manipulación de los dispositivos y herramientas no propios de la danza genera una visión distinta del cuerpo y de su potencial creativo, con ella se establece una relación inédita entre el cuerpo y los artefactos tecnológicos, que sirven como extensiones corporales que le dan nuevas dimensiones y pautas de relación kinética”. Esta novedosa extensión del artista, puesta en práctica, transforma y encuadra ese infinito universo de posibilidades a partir de las cuales una danza para la pantalla podría ser creada. Cuando el camarógrafo comienza grabar, ese universo grande se recorta y se centra en lo que al autor le interesa, y así todos los posibles escenarios se convierten en uno solo, que cabe en un pequeño cuadro de relación de aspecto 4:3 o 16:9<sup>14</sup>, el

---

<sup>14</sup> La relación de aspecto es un término que describe la forma de una película, es decir, la relación de tamaño que existe entre el ancho y la altura de cada cuadro. El formato tradicional de televisión es 3:4 o 3x4, es decir, 3 unidades de ancho por cada 4 de alto. En ocasiones también se le denomina 1.33, lo cual se refiere al cociente de la división de 4 entre 3. El formato 16:9 o 16x9 es utilizado en todos los tipos de HD y se ha hecho más común conforme las pantallas se han hecho rectangulares, más anchas, a lo que el término en inglés *widescreen* hace referencia. (Asher y Pincus, 2013, p.15-16).

mundo se hace pixeles; la danza y el cuerpo se convierten en luz. La pantalla, como medio de transmisión es el último elemento faltante en este esquema, y es ella la encargada de incluir al público al derribar las barreras de temporalidad y distancia.

El último punto importante de la definición es entonces el de la distribución. McPherson (2003), reconocida creadora británica de danzas para la pantalla y pionera de la teoría sobre ellas, señala: “Aunque tenía inclinaciones de ser una coreógrafa, era renuente a hacer trabajo que, sentía entonces, sólo sería visto por otros entusiastas de la danza en alguno de los pequeños teatros dedicados a la danza en las grandes ciudades”. Sin buscar aquí ningún juicio de valor entre coreografía tradicional y coreografía para la pantalla, sí señalaré que la segunda, por factores físicos innegables, puede alcanzar a audiencias más diversas. Esto me lleva a reflexionar sobre los medios digitales como elementos de democratización no sólo de la información, como se ha venido sugiriendo ya desde hace bastante tiempo, sino también de la expresión y de las artes. Si existe un colapso de fronteras entre la alta y la baja cultura queda abierto a discusión, ya que no es posible asegurar que la gente que nunca se ha interesado en la danza lo hará por el simple hecho de tenerla a la mano, pero lo que sí se puede asegurar, es que los interesados en la danza que, por ejemplo, no contaban con los recursos para ir a Reino Unido a conocer el trabajo de Katrina McPherson, pueden ser partícipes de él debido a que los medios digitales rompen con las barreras geográficas y económicas que durante siglos han limitado a las artes escénicas.

Pasemos entonces a buscar algunas propuestas teóricas que se han realizado específicamente sobre las danzas para la pantalla. Los textos aún son escasos en esta área, por lo que presento los más difundidos y los que se han expuesto en los últimos años en festivales y convenciones referentes al tema. Aggiss, L. (2008) describe a la danza para la pantalla como:

danza hecha especialmente para la cámara o la pantalla, en la que la coreografía y la práctica audiovisual residen juntas. Se trata de inventar un lenguaje de movimiento que sólo puede existir en y para la pantalla. Su principal preocupación es el movimiento, el cual podría ser desde pasos de danza tradicionales o reconocibles, hasta persecucio-

nes de auto coreografiadas, movimiento de un archivo u otras fuentes, bailarines, o peleas armadas. Es importante recalcar que la danza para la pantalla como una forma de arte en desarrollo a veces es llamada danza para la pantalla, coreografía de pantalla, videodanza, o cinedanza (otros autores se refieren a este término como danza cinematográfica). Una manera más compleja de responder a la pregunta [...] sería: la danza para la pantalla es un sitio híbrido; es la fusión de dos disciplinas distintas; danza y filme en una discusión de dos vías en la que cada proceso es manipulado para producir una relación innovadora entre el cuerpo o sujeto, la cámara y la edición.

Esta definición resulta sumamente interesante debido a que aborda la relación dialéctica entre danza y cualquier manifestación audiovisual. Palabras como híbrido, fusión e invención de un lenguaje, hacen de inmediato recordar los conceptos de transdisciplinariedad y multidisciplinariedad mencionados anteriormente. Ahora, recordando que escogí la definición de Soto precisamente para acotar la cinedanza dentro del terreno de movimiento humano, descartaré el campo extendido que Aggiss sugiere en esta definición.

Pasemos a revisar otra visión de un autor con un perfil similar al anterior. Towers (2011) plantea:

Puramente hablando, una cinedanza es una en la que la danza y el cine/video son integrales a un trabajo. Esta simple definición separa las cinedanzas de las grabaciones de archivo del escenario o composiciones dancísticas específicas a un sitio. Los realizadores de las cinedanzas consideran la colocación y el movimiento de la cámara, de la luz, el balance de la profundidad de campo y la composición del encuadre de cada toma en la generalidad de la coreografía. Una cinedanza puede tomar muchas formas: documental, danza diseñada para la cá-

mara (danza para la pantalla), una adaptación para la pantalla de un trabajo escénico, animación o abstracción kinésica.

[...] La diferencia esencial entre la grabación de archivo de un trabajo escénico y aquello a lo que nos referimos como cinedanza, danza para la cámara, es el involucramiento del coreógrafo en una colaboración con un compositor, fotógrafo, editor, y director. Alternativamente, el coreógrafo puede asumir todos estos roles por sí mismo.

Esta definición es interesantísima y engloba varios de los aspectos que involucran a este estudio. Los elementos formales del cine se encuentran presentes (cámara, iluminación, encuadre, profundidad de campo), pero sobre todo, existe una cierta referencia a lo que he denominado el rol expandido del coreógrafo. Más aún, los términos “involucramiento” y “colaboración” tienen una resonancia con la definición transdisciplinar que he hecho anteriormente de este tipo de creador. Ciertamente, Towers sugiere que el cinecoreógrafo puede asumir todos los roles y nosotros hemos señalado que en caso de hacerlo, el nivel de calidad técnica estaría propenso a disminuir. Sin embargo, es perfectamente posible concebir un escenario en el que el logro de realización técnica no sea el factor preponderante de una cinedanza, siempre y cuando no altere la función comunicativa del producto, es decir, que un error o tropiezo técnico modifique algún significado de la producción accidentalmente.

Rosenberg (2006) señala un punto al respecto. Suele haber un conflicto de opiniones sobre si en la danza para la pantalla hay un papel preponderante de alguno de los dos actores involucrados: coreógrafo y director<sup>15</sup>. Aunque no llega a resolver dicha interrogante, sí menciona que por lo general, se asume que la visión artística inicial suele venir del coreógrafo, pero que el director reinterpreta e incluso reordena esta visión al pasarla por el filtro de la cámara. Se asumiría que este proceso dual crea, demuele y reconstruye un mismo producto. Es de interés esencial para el presente trabajo

---

<sup>15</sup> Es interesante que Rosenberg asuma *a priori* que existen estos dos actores y discuta el rol de cada uno así como una cierta tensión jerárquica entre ellos. Esto en sí ya es un indicador de que con frecuencia, estos dos roles están presentes en la creación de cinedanzas. Sin embargo, cabe señalar que la estructura horizontal que se está proponiendo en esta sección, también puede ser lograda a través de la figura del cinecoreógrafo en tanto una persona capaz de conjuntar la visión de un coreógrafo y un director de cine en una sola. Esto sugiere la necesidad de que esta persona tenga un amplio conocimiento de las dos disciplinas, precisamente con el fin de evitar estructuras verticales.

de investigación, la construcción transdisciplinar de la figura del cinecoreógrafo como la unión de varias figuras creativas en un nivel horizontal, lo cual no significa en modo alguno, que éste tenga que ser bailarín, compositor, coreógrafo y editor. Lo que realmente tratamos de decir, es que con la desaparición de jerarquías, esta lucha de poder entre coreógrafo y director, se vuelve hasta cierto punto irrelevante, si es que el producto realmente pretende ser transversal. Aun si se tratase de una creación colectiva, al final del proceso ambas personas deberían conocer a profundidad el trabajo de la otra y deberían haber participado activamente en más de un rol.

Finalmente, de todo lo anterior surge la clasificación de este nuevo tipo de danza, para la cual señalo la que sugiere Pearlman (2006):

**Danza en la pantalla.** Da prioridad al aspecto dancístico de la producción, lo central es la coreografía y la pantalla es meramente el modo de reproducción.

**Filme de danza**<sup>16</sup>. Un trabajo en que se traslapan las dos visiones artísticas, sin embargo, hay prioridad en la visión del director al enfatizar la utilización de recursos cinematográficos como ambientación, mezcla de sonido, etc.

**Videodanza.** Producto basado en el pensamiento de un realizador de video, es un género que parte de las escuelas y técnicas de las artes visuales y las premisas de dichas disciplinas.

**Danza para la pantalla.** Busca el espectro más amplio que abarca la danza con el cine, el video, los nuevos medios, instalaciones y posibles combinaciones futuras.

Estas definiciones no tienen que ser absolutas, y de hecho la autora, que sabe que se trata de una manifestación viva y todavía muy cambiante, ha dejado una última definición muy abierta pensando en todas aquellas mezclas que aún quedan por hacerse. Una vez más, el término “abarcarse” (traducción que no precisa el significado del término “embrace” que no sólo significa englobar o conjuntar, sino también, aceptar, incorporar, abrazar) no hace justicia a la traducción, la cual tiene una naturaleza mucho

---

<sup>16</sup> Traducción del término “dancefilm”, se ha tratado de priorizar la estructura inglesa común en la que el adjetivo precede al sustantivo, enfatizando la idea de que la danza modifica al filme, pero el producto (sustantivo) es, finalmente, un filme y no una danza.

más transdisciplinaria en su idioma original, lo que hace que nos orientemos más a esta última definición que a las otras tres por los siguientes motivos. La primera definición, claramente no comparte la visión del cine, se enfoca en el registro y en filmaciones estáticas que no implican una fusión ni una hibridación. El segundo término, filme de danza, se orienta a la idea tradicional de filme, es decir “una película sobre danza”, pero al fin y al cabo una película que, aunque contenga danza, no dialoga con ella, por lo que probablemente tenga un estilo de narrativa muy distinta a la de una cinedanza. Para ser claros, una película sobre bailarines y danza, como podría ser *Billy Elliot*, no es una cinedanza, sino un filme de danza. El movimiento no es el protagonista, Billy lo es. La videodanza, al mencionar sus escuelas y técnicas propias, mantiene la separación que ya hemos mencionado con el cine, su manera de crear mundos es técnicamente distinta a la del cine por el nivel de manipulación de imagen que se utiliza.

Así, en estas definiciones, no se encuentra la que he planteado como objeto de estudio, pero se ha construido como un derivado de los factores más importantes recopilados a través de esta exploración. Entonces, tenemos una definición más clara de nuestro principal objeto de estudio. **Las cinedanzas son danzas para la pantalla centradas en el movimiento humano, en las que se genera una relación entre cuatro elementos: cinecoreógrafo (ya sea que este rol se desempeñe por una persona o la combinación de varias), cámara, intérprete y un público que se contacta mediante una pantalla. Son danzas pensadas desde su inicio para ser grabadas y proyectadas, en las que se encuentra presente una fusión y relación dialéctica entre las técnicas formales cinematográficas y coreográficas, y un vasto universo de técnicas relacionadas como la literatura, la plástica, el teatro, etc., que además utilizan una gran variedad de recursos digitales e informáticos para su manipulación y distribución, por lo que evaden las barreras geográficas y económicas tradicionales.** Una vez alcanzada esta definición, busquemos comprender cómo es que la metodología tradicional de la creación de películas, se reinterpreta para la creación de cinedanzas.



### 3. ¿Cómo hacer cinedanza? Reinventando una metodología

El presente trabajo de investigación está basado en la experiencia de la creación de una cinedanza que he mencionado anteriormente, *Las Intimidades Solitarias*, por lo que se ha dividido en fases que corresponden a las de la realización de una película: los preliminares, la preproducción, la producción, la postproducción y la distribución. Estas cinco fases, al ser repensadas para el proceso creativo de la cinedanza, adquieren los siguientes nombres, respectivamente: “Entretejiendo los procesos creativos”, “Recolectando elementos”, “Materializando ideas”, “Re-creando la obra” y “Compartiendo contenidos en la era digital”. La quinta fase no se aborda en la presente investigación debido a que el producto final no será distribuido, sin embargo, sí se plantea como parte de la conclusión, una reflexión sobre las posibilidades de dicho proceso y el mínimo embalaje requerido para que *Las Intimidades Solitarias* pueda llegar al lector de este texto.

Aunque pudiera considerarse un tanto arbitrario, el utilizar las fases cinematográficas no pretende dar un mayor énfasis a los aspectos del cine, simplemente atiende a que el producto terminado es, de modo insoslayable, un archivo de video que requiere estos pasos de producción. Sin embargo, las implicaciones de dicho producto pueden ir más allá de las técnicas utilizadas para crearlo. Se debe considerar, además, que la coreografía encuentra ampliada su visión cuando se trata de una cinedanza, por lo que también se ha adaptado para tener una cierta correspondencia con los procesos cinematográficos. Ahora bien, bajo el entendimiento de que los nombres tradicionales de esta estructura no son suficientes para englobar todo lo que sucede al hacer una cinedanza, las etapas de la metodología han sido modificadas para darle una identidad del orden de “realización cinedancística”.

Comencemos, pues, por los preliminares. Esta fase se ha denominado “entretejiendo las bases de los procesos creativos”, encontraremos nuevamente que el gerundio es recurrente en todas las etapas y es importante por considerarse, en todo momento, algo que está sucediendo a la par que se está creando. Como ya lo he mencionado, esto forma parte de la interacción sujeto-objeto, ninguno de los dos está estático,

por lo que es importante establecer un tiempo que permita comprender la modificación mutua y constante. La frase “entretejer las bases” significa que lo que se va a plantear a continuación se configura de tal suerte que tendrá que ir creciendo conjuntamente, este planteamiento irá ligado desde su inicio hasta su final, y dada su naturaleza, intentar separarlo o diseccionarlo en cualquier momento ocasionaría un quiebre que cambiaría el rumbo de la obra por completo. Es importante recalcar que, en *Las Intimidades Solitarias*, el proceso teórico, el coreográfico y el cinematográfico fueron evolucionando a la par, y lo más importante, cada uno fue modificando sustancialmente al otro a tal punto que todos han cambiado respecto a cómo empezaron debido a las interacciones que tuvieron entre sí. Así, se parte de una idea coreográfica base que tendrá que ser desarrollada e investigada mientras se comienza un escrito que plantea lo que irá sucediendo, tanto en movimiento como en desarrollo de conceptos. Al proceso de experimentación del movimiento hay que agregarle el experimentar las maneras de ver el movimiento, los distintos sesgos que le dará la cámara. En esta primera fase el cinereógrafo debe usar sus ojos como si fueran la cámara, pensar en cómo realizaría ciertas tomas, buscar ángulos, integrarse a la coreografía. Él se moverá tanto o más que los bailarines, experimentando junto con ellos, improvisando cuando ellos lo hagan.

Sigue la preproducción, la cual se ha renombrado como “recolectando elementos”. En esta etapa, como el nombre lo indica, se busca agrupar y conjuntar todo lo que será necesario para llevar a cabo la cinedanza, es decir, sus componentes más esenciales. Comienzo por el dinero, pues no cabe duda que es necesario saber cuánto se va a gastar y cuánto se tiene. De igual manera es imprescindible contar con un guion, un concepto que, como lo demás, necesita ser adaptado para el producto planteado. Si bien el guion es un mapa de lo que sucederá en la película, no deja de ser un elemento que tradicionalmente está muy orientado a diálogos. Para nosotros será importante adaptar esto y conservar algunos de sus elementos esenciales, como indicaciones sobre locaciones, tomas, intenciones, y en vez de conjuntarlas con textos, lo más apropiado sería conjuntarlas con movimientos. No diremos si el personaje dijo algo enojado, diremos si se movió enojado, y a ello agregaremos que lo hizo en determinado lugar, en un interior o un exterior, y desde dónde lo vio la cámara. Este mapa del filme deberá tener una cierta correspondencia con la idea tradicional del guion, y ésta radica en que

la descripción se hace de manera escrita. En lo visual, en cambio, el acompañamiento gráfico es el storyboard, el primer esbozo que, mediante dibujos, revela cómo se verá cada toma, a la vez que indica los movimientos que realizará la cámara, como un mapa de su coreografía. El storyboard tradicional también me pareció un tanto insuficiente, especialmente en lo que concierne a las posiciones de los bailarines, por lo que la propuesta es que estos cuadros se realicen a través de fotografía fija y los ejecutantes sean partícipes. De cierta forma, el storyboard se genera a través de una sesión fotográfica que pretende revelar cuáles serán las tomas, sus encuadres, movimientos de cámara y su relación con los bailarines. Como un actor de cine tradicional aprende sus líneas, su equivalente en una cinedanza deberá estudiar el guion que marca las intenciones de movimientos, probablemente junto con el cinecoreógrafo en sesiones equivalentes a montajes y ensayos, en los que se especifique y se aprenda o se esboce el movimiento corporal. Finalmente, será importante saber quiénes serán las personas que grabaremos y qué habilidades requeriremos de ellos, una cinedanza es una fusión de elementos, por lo que es probable que la necesidad interdisciplinaria alcance a todos los involucrados, es decir, buscaremos bailarines que puedan o actuar, o bien actores que puedan bailar. Además de todo lo anterior, tendremos que saber dónde se filmará y cómo ese lugar será ambientado a la visión global del proyecto a través de la decoración de set/locación y el diseño de arte. No sólo es importante seleccionar el espacio, sino, a partir de él, tener una imagen mental clara de cómo lo transformaremos en otro espacio, aquel que nuestra película requiere.

La tercera fase es la producción, a la cual he llamado “materializando ideas”. Esto significa unir todos los elementos anteriores para lograr una grabación que las fusione en un solo producto, ésta es la fase en la que todos los conocimientos se unen y la que, más que las otras, evoca a la definición de transdisciplina revisada. Es cierto, hasta ahora este trabajo de equipo podría haberse realizado con mutua supervisión, pero tareas separadas; a partir de este momento esto no es posible ya: todos los colaboradores se unen en un mismo momento a realizar la fusión de sus conocimientos. Estar en la situación ocasionará todo tipo de modificaciones respecto a la planeación original. Esto es normal, y se debe estar listo y dispuesto al cambio, pues ésta es la verdadera naturaleza de la relación dialéctica: proponer, ceder y permitir la transforma-

ción. Cuando el cinecoreógrafo, armado con la cámara digital, observa el resultado de la grabación, por más planeación que haya tenido, puede encontrar que quiere cambiar algo; desde el acomodo de una luz, hasta una secuencia coreográfica, todavía no hay ningún componente fijo, todos son sujetos de cambio, sin excepciones.

La cuarta fase es la postproducción, para nosotros, éste es el momento en el que re-creamos la obra a partir del ensamblaje de fragmentos que ya no corresponden a visiones separadas, que ya son fusión. Estas secciones se rearmen para lograr una nueva configuración que las reinterprete. Los trozos de realidad se ensamblan para formar otra, basada en la primera, pero distinta, nueva. Aunque los cambios subsiguientes de movimientos corporales puedan estar un tanto restringidos, la coreografía sigue sin estar concluida. Durante la cuarta etapa todavía se pueden hacer algunos cambios, se podría alterar el orden de la secuencia en la edición, se podrían cambiar velocidades de reproducción o alterar planos. El cuerpo virtual está disponible para su modificación, ya no a través del bailarín, sino del editor. Vendrá toda una ponderación sobre si utilizaremos el sonido de la grabación o insertaremos música sobre ella (el cine nos permite tomar este tipo de decisiones), de tal modo que la música que escuchemos, podría no ser la misma que escuchó el bailarín al ejecutar el movimiento. Realmente la obra no se encuentra terminada hasta el final de la fase de postproducción, esto es, tiempo después de que los bailarines ya han abandonado la locación. Lo único que varía en lo subsiguiente es la distribución, la quinta fase, que para nosotros, será cómo estemos compartiendo lo que hemos realizado con otros. Aunque el proceso de distribución para *Las Intimidades Solitarias* aún no ha sucedido como tal, discutiremos un poco los contrastes que se derivan de cuando menos dos tipos de embalaje distintos: la plataforma física (DVD) y la red social (YouTube). Cabe señalar que estamos omitiendo todo el aspecto comercial del tema, envío a festivales, salas de cine, o reproducción y comercialización masiva, pero que sí habrá un apartado dentro de las conclusiones para analizar el producto terminado en cuanto al proceso de prepararlo para ser compartido.

Todas estas etapas irán acompañadas de las reflexiones que emanan del proceso de investigación. En las primeras hay que entender cómo cambian las semillas de la creación, cómo se modifican los procesos de experimentación para cinedanza respecto

a aquellos del cine (imágenes), la literatura (guion) y la danza (movimiento). Es durante la producción y la postproducción que se alteran los cuerpos con los que estamos trabajando. Lo que en un inicio fue la mirada del coreógrafo, se sustituye por la mirada de la cámara, que después será modificada por la mirada del editor y la tecnología; lo que fue el cuerpo físico del bailarín, cede su lugar a su cuerpo virtual, su proyección en la pantalla. Aquí podemos modificar el espacio físico y la manera en la que transcurre el tiempo, dos aspectos que también invitan a la reflexión.

Finalmente, el proceso de distribución digital permite nuevos modos de compartir el resultado final de las etapas de creación. Es raro observar cinedanzas en pantallas de cine comercial, pero el proceso sigue siendo una posibilidad. Mucho más común sería encontrar este tipo de productos en festivales y concursos destinados específicamente para ellos, y muchas veces, es en estos lugares donde una película destacada consigue ser catapultada a una distribución masiva, caracterizada por procesos de reproducción digital y producción masiva de copias (interesante pensar que muy a pesar de nuestro momento histórico, el proceso de distribución en cines aún consiste en entregar películas “físicas” a los cines, aun cuando éstas se encuentren contenidas en discos duros en lugar de cintas).

Resultará interesante también analizar el fenómeno de la distribución independiente que se abre con las redes sociales y los grupos virtuales que éstas generan. Hoy en día, el artista tiene comunicación directa con su público, con lo que genera nuevos canales de transmisión artística que vale la pena discutir. Hemos llegado a un momento de la historia en el que la “copia” corresponde sólo a la sala de proyecciones. Para las redes sociales, tenemos un concepto completamente nuevo al que le hemos llamado “la nube”. YouTube, Vimeo, Facebook, el espectador ya ni siquiera requiere de su copia individual, simplemente interactúa con ella, y cuando ha terminado, la deja flotando en ese espacio virtual, no se apropia de la obra, sólo se comparte (la descripción del proceso pareciera sugerir una democracia en la información, o al menos, la apariencia/ilusión de ella). Como podemos ver, la idea de una primera pieza, o un original, se va desvaneciendo en el aire del poderío tecnológico en que vivimos y las posibilidades que nos plantea.

Aunque tal vez fuese motivo de otra investigación, también es interesante plantear el cuestionamiento sobre si la disponibilidad del arte hace que su consumo realmente se incremente, o si existen otras barreras más allá de las geográficas y temporales que intervienen entre la producción de arte y su recepción.

Parece claro que la reflexión será nuestro acompañante constante, cuestionando cada paso del camino, contrastándolo con sus orígenes y antecedentes, a la vez que indagamos sobre las posibilidades futuras de los mismos. Sin más preámbulo, comencemos, pues, el recorrido.

***En este momento se sugiere una primera reproducción de Las Intimidades Solitarias.<sup>17</sup>***

---

<sup>17</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=OmUMK7oG3WM>

## II. Preliminares: Entretejiendo las bases de los procesos creativos

Las referencias visuales a trabajos cinematográficos serán recurrentes durante el presente trabajo de investigación, y este apartado lo empezaré citando uno de estos trabajos. ¿Cómo iniciar un proceso creativo? Se trata de una pregunta común en distintos ámbitos del arte, y probablemente carece de una respuesta absoluta. En su documental sobre el tema “The Creative Process: Where do I start?”<sup>18</sup>, Smith (2009) hace un interesante experimento que nos puede servir de inspiración. En la película, Smith hace una serie de entrevistas en las que invita a reconocidos directores a compartir el modo en el que iniciarían un proceso creativo a partir de una sola imagen que él les ofrece. En este caso, los entrevistados son cineastas, por lo que la mayoría piensa en narrativa, en la necesidad de contar una historia, pero también dan una serie de consejos que podrían aplicar a cualquier proceso creativo, y sobre todo, a la producción de una cine-danza, que es nuestro principal punto de interés. Revisemos algunos de ellos.

De acuerdo con la primera entrevista a Mina Shumm, hay que preguntar: ¿Cuál es la intención? ¿Queremos provocar o evocar algo? Por obvio que pudiera parecer, se debe remarcar que si vamos a realizar una obra es porque queremos algo, ya sea explorar, comunicar, ocasionar reacciones, o lo que fuere, debe existir algún fin. Si nos embarcamos en un proceso de producción sin este punto de partida, es probable que surjan todo tipo de interrogantes que nos hagan regresar a él. Denys Arcand, ganador de un Óscar por película extranjera, remarca lo importante que es crear algo sobre lo que conocemos. En general, es una buena recomendación evitar experiencias ajenas a nosotros, pues es probable que resulte un tanto artificial y externo a lo que buscamos comunicar. En caso de que se busque indagar sobre algo particularmente desconocido, una investigación preliminar que ayude a que al autor entre en contacto con el objeto que se va a representar resultaría ideal. Un tercer punto: estar atento a la casualidad, al accidente que resulta en genialidad. A pesar de la más estricta de las planeaciones, siempre hay momentos de suerte en los que coincidencias generan resultados asom-

---

<sup>18</sup> [https://www.nfb.ca/film/creative\\_process\\_where\\_do\\_i\\_start/](https://www.nfb.ca/film/creative_process_where_do_i_start/)

brosos; debemos permanecer despiertos a ellos para que no pasen sin que los notemos. El director Roch Carrier sugiere buscar puntos de partida que no sean historias ya descritas, sino tal vez imágenes, o sensaciones, y posteriormente ir buscando la relación entre ellos. Todos estos consejos, si bien no definitivos, pueden resultar útiles al momento de decidir crear una cinedanza; al ser parte de la experiencia de otras personas, son simples recomendaciones o guías que pudieran funcionar a diferentes creadores, en diferentes momentos (Smith, 2009).

En esta pequeña sección resultaría importante pensar en todas aquellas cosas que debemos considerar antes de siquiera iniciar la preproducción de una cinedanza. Algunos de los cuestionamientos más relevantes tienen que ver con las preguntas que hacemos antes del inicio de cualquier proyecto, muy relacionadas con las opiniones de los cineastas que hemos citado anteriormente: ¿Cuál es la idea central? ¿Para qué realizarla? Si agregamos más preguntas a su visión y pensamos en nuestra área en específico, la cinedanza, valdría la pena que nos preguntáramos: ¿Por qué no danza o cine tradicionales? ¿Cómo puede esta fusión aportar algo a la temática que se va a abordar? Vale la pena también preguntarse si dicha temática ha sido ya explorada antes en la misma manifestación artística y cuál ha sido el tratamiento que se le ha dado. Una exploración preliminar, la búsqueda de productos similares, nos puede dar una idea de cómo quisiéramos que fuese nuestra obra, o cuáles serán sus influencias estilísticas. Pensemos en cada una de estas fases con un poco más de detenimiento, y de igual manera, iremos pensando en cuál fue el modo en que todo el proceso fue sucediendo para *Las Intimidades Solitarias*.

En *Las Intimidades Solitarias* el tema central es recurrente en diversas manifestaciones artísticas, algo tan simple y a la vez complejo como las relaciones interpersonales, y especialmente las relaciones de pareja. Normalmente empezamos con temas amplios, y luego buscamos situaciones o características específicas que nos permitan conocer ciertos aspectos más a detalle. Para esta obra, la proxémica corporal es ese factor adicional; no me interesaba saber cómo se inició la relación o por qué terminó, tampoco quería saber la historia de cada uno de los personajes, la intención era simplemente la exploración sobre la relación corporal que hay entre ellos cuando se encuentran a distancia, cuando se encuentran cerca en una fase de enamoramiento,



cuando se encuentran cerca en una fase de desencanto y cuando vuelven a encontrarse lejos después de una ruptura. Esta idea le da una columna vertebral al proyecto, que adicionalmente tiene el propósito de ser una cinedanza que pueda ser desmenuzada para su estudio en el presente texto. Para alguien más, el propósito de la creación puede ser simplemente la plataforma expresiva, dar a conocer una visión sobre algo, o puede tener una intención mucho más directa, como la participación y la búsqueda de un premio en algún festival o concurso de cinedanza. De cualquier manera, resulta esencial poder responder a las preguntas ¿Qué quiero hacer? y ¿Para qué quiero hacerlo?, antes de adentrarse más en un proyecto que puede ser no solo demandante en cuanto a tiempo, sino también recursos económicos.

La siguiente pregunta resulta esencial, especialmente dentro del contexto del presente trabajo de investigación ¿Por qué cinedanza? ¿Cuál es el valor agregado de combinar danza y cine para lo que se está tratando de crear? Sería relevante preguntarnos cómo se crearía una obra con la misma premisa en estos dos ámbitos. Responder esta pregunta para *Las Intimidades Solitarias* tiene una cierta relación con ambas artes progenitoras. Utilizar danza es hasta cierto punto lógico porque estamos indagando acerca de una relación entre cuerpos, la intención es representarlos, desde la manera en la que despiertan un día cualquiera, hasta cómo comienzan a interactuar, cómo se entrelazan y cómo se separan. Podría parecer que entonces una obra dancística sería suficiente para lograr este propósito. ¿Por qué necesitamos entonces al cine? En esta obra, la atención al detalle es importante, las expresiones faciales resultan parte de la historia, pero no sólo eso, los pequeños movimientos, como los parpadeos, el arquear de un pie o el deslizamiento de una rodilla sobre un muslo, todo este detalle es mucho más fácil de capturar a través de la cámara. Hablando de proxémica corporal, imaginemos tan solo lo incómodo que sería tratar de apreciar ese nivel detalle en el cuerpo semi desnudo de un desconocido. Sin embargo, no sería una imposibilidad absoluta, pero hay una sensación más que no se podría lograr por otro medio, y tiene que ver con la manera específica en la que la cámara nos permite convertirnos en un personaje más: el *voyeur*. Para lograr la sensación que ésta da al público, tendríamos que ejecutar la danza para un solo espectador, escondido entre las sombras, mientras la escena se ejecuta bajo una única luz. En *Las Intimidades Solitarias* no somos espías

presentes como en un teatro, donde si bien la oscuridad nos protege de los intérpretes, no nos protege del espectador de junto, la distancia física respecto a los demás es muy diferente a la distancia que la pantalla interpone entre la obra y nosotros mismos: tan lejana y a la vez tan íntima como estar en nuestra propia sala o habitación. Ciertamente, lo que vemos en la pantalla se ejecutó en otro tiempo y tal vez ocurrió geográficamente distante de nosotros, pero la privacidad que nos permite, hace que la sintamos sorprendentemente cercana. Hay, adicionalmente, una sensación clandestina acerca de la película, las sombras y la iluminación insinúan que presenciamos un secreto, y por lo tanto, no quisiéramos ser descubiertos mientras lo vemos. Esa inmunidad también nos la otorga la cámara.

Continuando con otro de los aspectos mencionados en un principio, es un buen paso antes de comenzar, tratar de buscar la manera en la que una temática ha sido abordada por otros autores, con otras obras, en el pasado. Es importante contar con un *corpus* de referencia para darnos ideas sobre la realización. Valdría la pena pensar que dentro de esta exploración preliminar deberíamos buscar referencias que no sólo tengan que ver con el contenido de la obra, sino también con técnicas o diseños que estamos planeando utilizar en ella, ya sean visuales, sonoros, de edición, etc. Por ejemplo, para *Las Intimidaciones Solitarias* podríamos señalar cuando menos tres obras de referencia, dos cinedanzas y un fragmento de un filme de danza. La primera, “*OneTwoThree*”<sup>19</sup> de Jo Ann Kaplan y Dana Caspersen es una obra que explora tensiones entre bailarines, abarcando rangos que van desde la intimidad hasta la violencia. Aunque en ningún momento se hace un paralelismo con una relación de pareja, es difícil no pensar en ello en un dueto de danza, y más aun cuando existe en ella contraste entre movimientos que tienen una cierta energía íntima y sexual y otros que dan la idea de rechazo y riña: dos espectros de las relaciones interpersonales que guardan una relación con la producción que estamos estudiando. Adicionalmente, el interés por el acercamiento a partes específicas del cuerpo y la búsqueda en la interacción entre ellas, contrastándolos con momentos de distanciamiento total, nos dan excelentes referencias visuales, y también de proxémica corporal para *Las Intimidaciones Solitarias*. En cuanto a argumento

---

<sup>19</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=ZxGirMvVLOA>

y narrativa, una referencia adecuada es “Smoke”<sup>20</sup> de Mats Ek. En esta cinedanza observamos a una pareja que parece pasar por fases similares a las nuestras, un enamoramiento, un momento en el que el hombre parece ser demasiado insistente y asfixiante para la mujer, y una separación. El estilo de movimiento, las distancias entre los cuerpos y el manejo del espacio son diferentes, pero en cuanto a desarrollo y argumento, hay muchos puntos de intersección.

Finalmente, tomemos una referencia visual clara, que es una pequeña sección de “Black Swan”<sup>21</sup> de Darren Aronofsky. Esto tiene que ver sobre todo con la iluminación y el manejo de fotografía<sup>22</sup> que se buscaba para *Las Intimidades Solitarias*, en el que solo hay una luz cenital y todo lo demás se encuentra completamente oscuro. La sensación de soledad, y a la vez la de un espacio clandestino, ocurre ante la falta de iluminación en todo el encuadre, salvo un punto central. Que la luz venga de arriba, como un seguidor, da una sensación escénica, pero a la vez de persecución, como si los personajes estuviesen escondiendo algo. El dramatismo de sombras que se crea con este estilo también ayuda a generar tensión visual. El tener este tipo de referencias antes de iniciar cualquier proceso creativo, nos puede dar una idea más clara sobre qué es lo que estamos tratando de lograr y algunas maneras en las que artistas antes que nosotros han logrado resultados similares, en diferentes ámbitos de la creación. Nos ayuda a tener un punto de partida y a darnos cuenta de que no trabajamos sobre un lienzo completamente en blanco.

Una vez que hemos hecho lo anterior, también nos encontramos en un momento de hacer exploraciones preliminares para el proyecto como lo imaginamos. Aunque los procesos van entrelazados, ciertamente es válido hacer pruebas que abarquen lo visual, otras que tengan más que ver con lo coreográfico, y claro, algunas maneras de irlos conjuntando. En este caso, es difícil separar por completo una de las disciplinas de

---

<sup>20</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=EwqiUvAue5c>

<sup>21</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=5OPDQ9JofAQ>

<sup>22</sup> El término hace alusión a la cinefotografía (traducción al español que es una desambiguación del término cinematography que en inglés se llega a usar indistintamente con dirección) que comúnmente se define como el acto de capturar imágenes fotográficas en el espacio a través de elementos como el lente de una cámara y a la vez el uso de técnicas como el encuadre y la manipulación de diversas escalas y movimientos de cámara. El cinefotógrafo (al que coloquialmente simplemente se le llama fotógrafo, y se entiende su función por contextualización) es entonces el encargado de “cómo se ve” la película. (College Film and Media Studies, s.f.).

la otra, aun cuando estemos prestando particular atención a un aspecto de la obra. Por ejemplo, en la primera exploración para movimientos de cámara, la cual lleva por nombre “Cartografía del cuerpo - Pierna Izquierda”<sup>23</sup>, nos vemos detrás de una cámara que se encuentra sumamente cercana al cuerpo, a tal punto que aunque observamos la misma pierna izquierda casi todo el tiempo, hay momentos en los que la cercanía hace casi imposible decir si en verdad se sigue tratando de dicha pierna. Este tipo de tomas de *extreme close ups*<sup>24</sup> era relevante para la obra, pues durante la fase más cercana de la intimidad no debería ser posible saber exactamente qué parte del cuerpo estamos viendo, y tampoco a cuál de las dos personas pertenece. En este sentido, podríamos pensar que en esta pequeña grabación hay más movimiento de cámara que de cuerpos, ya que estamos tratando de anticiparnos a un cierto estilo visual que buscamos, aun cuando es imposible dejar totalmente fuera el movimiento corporal. Si prestamos atención a los primeros segundos del cortometraje, encontraremos la relación entre las primeras tomas y esta primera experimentación con la cámara.



Imagen 1. Este *extreme close up* en *Las Intimidades Solitarias* tiene la intención de que no haya claridad sobre qué cuerpo o qué parte se está observando, ni cuál está encima del otro. Algunos rasgos distintivos como la vello­sidad nos ayudan a seguir comprendiendo que se trata de un hombre y una mujer. En este punto, el *voyeur* de alguna manera ha logrado colarse en la cama, como si observara

---

<sup>23</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=hlMedhRnYsE>

<sup>24</sup> Para cualquier duda sobre términos técnicos en el presente documento, ver el Apéndice 3: Glosario de técnicas cinematográficas del presente documento.

En el siguiente video la situación es diferente, el movimiento de la cámara es casi inexistente, y hay un primer planteamiento coreográfico mucho más evidente. “Montaje de Secuencia Inicial para *Las Intimidades Solitarias*”<sup>25</sup>, como el nombre lo indica, tiene que ver con un collage de grabaciones que conforman un primer acercamiento a la secuencia que utilizaríamos para iniciar el cortometraje. En este caso, había una premisa coreográfica clara: si despertarse fuera una danza, ¿cómo sería? Pensando un poco en el documental “The Creative Process: Where do I start?” que mencionábamos en un inicio, ésta era una experiencia con la que podíamos relacionarnos fácilmente: el estiramiento por la mañana, la necesidad de alargar los músculos para poder levantarse y una cierta resistencia a salir de la cama. Estos elementos se convertirían en la primera secuencia “danzada” del filme. Ahora bien, desde un inicio, buscábamos mostrar un cierto paralelismo entre dos personas despertándose al mismo tiempo en lugares diferentes. Aunque en este momento no existía la imagen final, sí existía la necesidad de empezar a trabajar esta idea, y aunque la cámara se encontraba completamente fija durante la experimentación, existen diferentes maneras de dar sensaciones a través de otras técnicas propias de la cinematografía. En este caso se utilizó un juego de edición en el que dos bailarines<sup>26</sup> realizan secuencias similares, y se buscaron momentos de conexión entre las mismas que permitieran la sensación de un flujo continuo en el movimiento. La movilización de conceptos no se logra a través del movimiento de la cámara, sino del montaje, generado a través de un proceso de edición. Para el producto final, como veremos más adelante, se utilizó una combinación de edición con movimiento de cámara para lograr la sensación mencionada, pero es interesante ver este primer acercamiento, y cómo las ideas iniciales se transforman durante el proceso creativo.

---

<sup>25</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=0ba0310Ubgk>

<sup>26</sup> Pensando en la visión transdisciplinaria del cinecoreógrafo, es interesante pensar en cómo antes de haber pasado por un proceso completo de casting, me vi en la necesidad de fungir como director y bailarín al mismo tiempo, al menos para las dos exploraciones que hemos revisado.

Un video más<sup>27</sup> nos ayudará a pensar en una tercera experimentación en la que vamos conjuntando los elementos anteriores. Para este momento, resultaban necesarias tres personas involucradas en el proceso, dos bailarines y alguien que pudiera convertirse en el tercer personaje, el *voyeur* que le da vida a la cámara. Como ya ha sido mencionado con anterioridad, el proceso va generando cambios constantes en la imagen final. En este caso, decidimos experimentar con una nueva manera de buscar la simultaneidad de los personajes mientras no comparten el espacio personal. Para lograrlo, colocamos a los dos personajes en el mismo espacio de la cama, sin embargo, no interactúan en ningún momento ni perciben la presencia del otro, indicando que aunque el momento psicológico es similar para los dos, el espacio físico no es el mismo. Simplemente se trata de dos personas despertando al mismo tiempo, pero en ubicaciones geográficas distintas. Ahora bien, las fronteras de espacio no son una limitante para la cámara, por lo que como espectadores, tenemos la posición privilegiada de contemplar las dos escenas al mismo tiempo, e incluso escabullirnos entre ellas. Este ejercicio nos daría una idea mucho más clara de cómo se vería la primera secuencia ya grabada, en la que se combinaron las dos técnicas: edición y movimiento de cámara para representar un mismo momento en espacios físicos diferentes.

Como lo he mencionado con anterioridad, este texto es simplemente una referencia sobre cómo se desarrolló el proceso de un cortometraje de cinedanza en particular, y no necesita ser visto como una metodología absoluta. En la mayoría de los libros de texto sobre cinematografía se considera que antes de comenzar con trabajo sobre la imagen o secuencias específicas, se desarrollan muchos instrumentos en papel: como el guion o el storyboard. Deliberadamente hemos incluido estas primera exploraciones antes de estos ya que realmente resulta difícil generar contenido en papel que pudiera dar una idea de cómo será la coreografía, al menos sin el uso de notación especializada que sería agregar una complicación a las disciplinas que ya de por sí se están conjuntando. Una vez que tenemos un vistazo de cómo queremos que se vea el resultado final, es mucho más sencillo pensar en escribir un guion y crear un storyboard. Sin embargo, esto no significa que hacerlo en un orden diferente no sea una opción para el

---

<sup>27</sup> <https://youtu.be/NUckZpwnOBQ>

realizador que así lo desee. De cualquier modo, en este momento podemos pensar en iniciar un proceso formal de reproducción.

### III. Preproducción: Recolectando elementos

La preproducción es la etapa en la que se lleva a cabo una cuidadosa planeación y organización que permitirá que todas las fases posteriores se desarrollen exitosamente. La preproducción es necesaria para poner en claro qué es lo que se pretende hacer y cómo se va a ejecutar; saber cómo presentar estos dos aspectos de una manera atractiva es la clave para que las cinedanzas obtengan financiamiento y puedan convertirse en una realidad. El resultado de este proceso es una carpeta que incluye todos los detalles sobre la realización de la cinedanza, un mapa de toda la obra que, por una parte, ayuda a que el creador mantenga organizadas sus ideas, y por otra, a que los demás puedan comprenderlas y visualizarlas. Así, se recolectan los elementos que conforman esta carpeta, los cuales pueden variar de una película a otra, pero suelen incluir: presupuesto, guion, storyboard, casting, y scouting de locaciones (Jones, 2013). Los ejemplos específicos de cada uno de ellos en lo que se refiere a *Las Intimidades Solitarias* pueden ser encontrados dentro de su carpeta de producción, en los apéndices del presente documento.

#### 1. Presupuestando la cinedanza

Uno de los puntos más importantes antes de comenzar a filmar un proyecto, es saber cuánto se tiene, cuánto se pretende gastar y asegurarse de que haya una congruencia entre estos dos puntos y la propuesta cinematográfica que se está haciendo. Sin embargo, cabe señalar que *Las Intimidades Solitarias* es un proyecto académico que ha sido apoyado por instituciones educativas y privadas: prácticamente todo lo necesario para la filmación se obtuvo a través de donaciones e intercambios. El trabajo de postproducción también fue realizado con equipo prestado o previamente adquirido, y llevado a cabo por un equipo de creadores dispuestos a invertir tiempo y talento en el proyecto, aun sin retribuciones económicas de por medio. Aunque éste pudiera ser un escenario poco común, no deja de ser un indicador de que en ocasiones los inversio-



nistas no son la única opción de financiamiento, sino que los patrocinios y estímulos a la cultura y las artes también son una opción que considerar.<sup>28</sup>

Ahora bien, independientemente de la manera en la que se cubrieron las necesidades de la película, procederemos a realizar un presupuesto que nos dé una idea de cuánto costaría realizar una cinedanza con las características de *Las Intimidades Solitarias*, el cual nos ayudará a saber cuáles son algunos de los elementos que se deben considerar y su costo actual en el mercado. Para este fin utilizamos la lista de precios de CTT (CTT EXP & Rentals, 2016), una empresa dedicada a la renta de equipo para producciones de cine, cine digital y video que cuenta con más de 25 años de experiencia en el sector, y que anteriormente trabajaba de cerca con el Tecnológico de Monterrey<sup>29</sup>, cuando éste aún no contaba con instalaciones propias como las que nos fueron amablemente proporcionadas. También, estamos tomando como referencia el equipo y personal que *Catrina Productions* fue tan amable en proveer. Se comparan en la siguiente tabla las opciones de estas empresas que son similares a las que fueron utilizadas, y los costos en los que hubiéramos incidido en cuanto a talento si éste no hubiera sido también patrocinador del proyecto. El siguiente presupuesto no forma parte de la carpeta de producción de *Las Intimidades Solitarias* debido a que su única intención es ilustrar el costo aproximado de un cortometraje de estas características y no fueron conceptos que efectivamente se hayan pagado.

Concepto	Costo (MXN)
Operador de cámara	4,000
Renta de cámara Canon EOS 5D	4,000
Música original	10,000
Cast (2 bailarines, 3 ensayos, 2 días de filmación)	6,000
Sala de posproducción Final Cut (10 horas)	12,000

<sup>28</sup> Para una lista de estímulos y financiamientos para la creación cinematográfica en nuestro país referirse a <http://www.imcine.gob.mx/estimulos-y-apoyos>

<sup>29</sup> Para más información sobre las instituciones patrocinadoras, referirse a la carpeta de producción en los anexos del presente documento.

Total (antes de impuestos)	36,000
----------------------------	--------

De esta tabla se pueden concluir varias cosas. En primer lugar, que la producción cinematográfica es un proceso que requiere de inversiones significativas para llevarse a cabo, ya que tenemos una cifra relativamente elevada que realmente contempla lo mínimo necesario para lograr el producto deseado (un cortometraje de apenas 8 minutos de duración) y que no incluye remuneración alguna por el trabajo de creación, dirección y edición que el cinecoreógrafo estaría invirtiendo en ella. Algunos conceptos adicionales que no se han tomado en cuenta por no tratarse de un producto comercial incluyen autoría y duplicación de DVDs o BluRays (o en su caso de discos duros para salas de cine digital) y publicidad.

Cabe aquí reflexionar un poco sobre por qué se propone gastar estas cifras en la utilización de equipo y personal profesional para realizar una cinedanza. El debate sobre las diferencias entre video y cine ya ha sido abordado en el Capítulo I, y sin embargo, al entrar en detalles numéricos, es probable que se haga un poco más evidente. Si estamos buscando generar imágenes altamente manipulables en procesos de postproducción y sobre todo, plasmar en pantalla una visión específica, requerimos de equipo especializado, el cual casi instantáneamente nos obliga a contratar al personal que sepa operarlo. El presupuesto se reduciría significativamente si, por ejemplo, se utilizara una cámara casera (recordemos que hoy en día hasta un celular puede grabar en HD) y la edición se realizara con software gratuito. ¿Qué se estaría sacrificando si se redujera el costo con estas medidas? Si bien se pagaría menos de la mitad del presupuesto presentado, se estaría limitando el control que el creador podría tener sobre la imagen. Las cámaras más económicas, capaces de hacer grabaciones que pueden proyectarse en la pantalla grande sin problema, disminuyen la cantidad de ajustes y modificaciones que el operador puede realizar. De igual manera, la diferencia entre un programa de edición amateur y uno profesional, se relaciona con la cantidad de opciones, filtros y controles sobre la imagen que se tienen, no con que el producto final no

tenga la resolución que cualquier otra cinta cinematográfica. De cierto modo, mientras más se gasta en equipo y software, más son las opciones y herramientas de creación de las que se disponen, y por lo tanto, también es mayor el requerimiento de talento y experiencia para poder implementarlas adecuadamente. De nada nos sirve la cámara más sofisticada si no sabemos utilizar todas sus funciones. Entonces, podríamos aseverar que mientras más dinero invierta el cinecoreógrafo, más parecida se verá su película a lo que hay en su mente.

Finalmente, es muy importante considerar cuando se está creando un cortometraje, y especialmente cuando se trata de contenido artístico como es el caso de la cinedanza, que no existen maneras de asegurar una remuneración por este trabajo. Al tratarse de productos que no son largometrajes comerciales, no habrá ingresos de taquilla por los mismos ni venta de mercancía relacionada, y en el mejor escenario, se tratará de productos que se posicionarán bien en festivales de cine (cabe mencionar que normalmente, participar en éstos ocasionará costos adicionales de inscripción, promoción y hasta transporte). Si bien algunos festivales ofrecen premios en efectivo en caso de ganar, esto nunca debe contemplarse como una manera de costear el proyecto, ya que no es en modo alguno seguro. Tal vez la verdadera razón por la que la gran mayoría de cortometrajes para festivales son creados, es porque existen las recompensas no monetarias como son exposición, prestigio, y tal vez, el interés de inversionistas para poder crear otras películas.

## 2. Adaptando el concepto de guion: describiendo la(s) danza(s)

Usualmente, uno de los elementos más descriptivos de una película es el guion. Cuando se trata de narrativa y actuación, el guion permite saber exactamente la temática de una película, conocer a los personajes, las interacciones entre ellos, e incluso a través de anotaciones, ayuda a dar una idea de los entornos generales en los que se desarrollará la acción. El guion es por tanto, un elemento que se discute y revisa varias veces entre director y escritor, para después ser aprobado por un cliente, productor u otra fuente de financiamiento (becas, festivales, fideicomisos, etc.) Este documento es

con frecuencia el elemento decisivo para que se puedan obtener los recursos necesarios para el proceso creativo (Jones, 2013).

Ahora bien, como es de esperarse, el guion de una película tradicional y el de una cinedanza son muy diferentes entre sí. Para empezar, uno de los componentes principales de un guion cinematográfico tradicional es el diálogo. ¿Qué sucede entonces si la película carece de diálogo o si no es un elemento esencial para el desarrollo de la misma? En ningún momento de esta investigación, he implicado que una cinedanza no pueda contener diálogo, sin embargo, al ser el movimiento su principal enfoque, muchas veces no se considera necesario o relevante incluirlo. Tanto la obra creada como las obras similares revisadas con el fin de ejemplificar aspectos específicos de una cinedanza en el Apéndice 2, carecen de diálogo. ¿Cómo utilizamos entonces la herramienta de guion para describir nuestra obra?

Uno de los siguientes elementos, que es el storyboard, trabajará muy de cerca con el guion para realmente poder plasmar en papel lo que se espera que sea el resultado final. Incluso, las grabaciones de algunos ensayos como las que se describieron en el Capítulo II de la presente investigación pueden colaborar también si lo que estamos buscando es presentar una visualización previa de la obra con todos sus componentes. En este sentido, si estamos considerando hacer un *pitch*<sup>30</sup> de nuestra obra a un inversionista, debemos pensar que al tratarse de una cinedanza, el guion no será suficiente, necesitaremos acompañarlo del storyboard y de material videográfico que permita apreciar a los bailarines y el estilo coreográfico que estaremos manejando. Para esta etapa no es necesario contar con locaciones, movimientos complicados de cámara ni calidad de imagen, sino más bien demostrar que la materia prima que se está manejando, podría realmente beneficiarse de la utilización de herramientas cinematográficas profesionales.

De estos tres elementos, las videograbaciones nos ayudarán a apreciar el atractivo dancístico: bailarines y coreografía; el storyboard nos dará una buena idea sobre ángulos, tomas y movimientos de cámara sin la necesidad de llevarlos a cabo; y el guion será entonces el único elemento que, sin ser demasiado descriptivo, nos pueda

---

<sup>30</sup> Término inglés que literalmente significa lanzar, usualmente se utiliza en la industria cinematográfica (y también publicitaria) para presentar, ya sea de manera visual u oral, una idea a un inversionista o cliente potencial.

dar nociones sobre la temática de la danza y los acontecimientos o ideas a los que pueda estar haciendo referencia, es decir, todo el contenido metavisual de la cinedanza. El guion con frecuencia nos abre las puertas al mundo interior de los personajes a través de palabras, intenciones, reacciones, notas de actuación y movimientos, por lo que en *Las Intimidades Solitarias* fue un elemento importante para que antes de empezar a filmar, el talento supiera cómo sería la relación entre personajes. Sin embargo, cabe señalar que esta descripción no es en modo alguno exhaustiva, el detalle sobre la ejecución con frecuencia no queda plasmado en ningún lado, sino que se va descubriendo a través de la dirección hasta el momento de la filmación misma. Esto es debido a que la escritura de guiones es una disciplina centrada en descripciones visuales y auditivas, es finalmente un documento utilizado para crear películas, y a diferencia de otros ejemplos de la literatura, la mayor parte de lo que se escribe se relaciona con cosas que al momento de trasladarse a la pantalla será posible ver o escuchar. Es por esto que los pensamientos o sentimientos de los personajes u otros elementos que no tienen representaciones físicas, deben poder inferirse a través de acciones concretas que puedan ser finalmente instrucciones para los ejecutantes, y no tendrían que estar escritas textualmente en el guion. De esta manera, nunca escribimos que dos personas están enamoradas, dicha relación debe poderse deducir a través del modo en que esas dos personas interactúan: cómo se hablan, cómo se miran, cómo se tocan, etc. (Active Interest Media, 2016).

El hecho de que una cinedanza no tenga una narrativa tradicional o diálogo podría hacernos pensar que nuestro guion no es un elemento tan importante, sin embargo no hay que pasar por alto un punto fundamental: el guion describe la idea y temática general de la película, nos dice de qué se trata. Aunque sea un concepto que se desarrollará a través del movimiento, la idea central, de manera concisa debe estar en el guion, debe describir qué estamos tratando de comunicar; tiene la obligación de transmitir a los demás la importancia y sustancia de lo que estamos proponiendo. Puede tratarse de unos cuantos párrafos, pero no por eso deja de ser un elemento clave de la carpeta de preproducción.

Un guion cinematográfico suele tener alrededor de una página de extensión por cada minuto en pantalla, sin embargo, en el caso de *Las Intimidades Solitarias*, y pro-

bablemente la mayoría de las cinedanzas, esta proporción será mucho menor, debido a la carencia de diálogo que ya hemos mencionado con anterioridad. El guion se encargará de describir de manera breve los espacios en los que se desarrolla la acción así como las generalidades de las danzas que se ejecutan, segmentadas en escenas que podrían verse como fragmentos coreográficos. Cada uno de estos fragmentos será brevemente descrito, no en cuanto a la especificidad del movimiento, lo cual requeriría de notación dancística, sino únicamente como un panorama general de las intenciones y acciones coreográficas; el ejercicio de describir esa sección de la coreografía en unas cuantas oraciones.

### 3. Segmentando la cinedanza: el storyboard como coreografía para la cámara

El storyboard, al igual que los demás elementos de la preproducción, es esencial para tener una idea de cómo será el producto una vez que esté terminado sin siquiera haber comenzado la filmación. En este caso en particular, nos interesa vislumbrar cómo se verá la película en cuanto a la cámara se refiere: sus encuadres, movimientos e interacciones con el campo visual en general.

No existe un método absoluto para crear el storyboard. La mayoría se dibujan, y la complejidad de estas creaciones puede variar enormemente de acuerdo con el director, desde ilustraciones sencillas realizadas por él mismo, hasta la contratación de dibujantes expertos si se está buscando un mayor detalle, o incluso el uso y adaptación de imágenes fotográficas ya sean específicas del proyecto o ajenas al mismo y contextualizadas en él. Si bien no hay una regla específica que diga qué técnica es la más adecuada para crear el storyboard, resulta esencial que éste cumpla su función: debe estar hecho de tal forma que quien lo vea pueda visualizar las tomas tal y como el director las ha pensado, no sólo para poder compartir la sensación de cómo se verá el producto terminado, sino para que el equipo de producción, y especialmente el departamento de fotografía, sepa cómo se va a realizar cada toma, ahorrando así tiempo, esfuerzo y explicaciones innecesarias en el set (Albright, 2012).

Consideremos entonces las implicaciones de crear un storyboard para una cinedanza. En primer lugar, es importante tomar en cuenta los tipos de encuadre y movi-

mientos de la cámara que existen, para poder hacer referencia a ellos. En el Apéndice 3 del presente texto se puede encontrar un glosario con todos los términos relevantes al respecto. Su aplicación al storyboard es también en sí, un ejercicio creativo. Se puede anotar junto a cada cuadro cuáles son las instrucciones para la cámara a través de una descripción escrita, o bien, indicarlo sobre la misma imagen utilizando flechas, recuadros, abreviaturas y cualquier otro elemento que pueda ser útil para dar a entender el movimiento deseado para la cámara. Debemos recordar que no hay un código específico, lo importante es que sea lo más claro posible, sin olvidar que no se necesita un nivel exagerado de especificidad, después de todo el director estará ahí en la filmación para explicar cómo se realizará la toma, el storyboard debe ser una herramienta que ayude a hacer esto más sencillo, como lo sería una diapositiva para un expositor.

En una cinedanza como *Las Intimidades Solitarias* se prescindió de dibujantes debido a razones que podrían ser comunes a otros productos del género. Por una parte, existe la complicación de requerir un artista con excelente conocimiento del cuerpo humano e incluso un cierto bagaje dancístico para poder representar correctamente todas las posiciones, pero más aún, ¿qué sucede si la obra no es del todo fija, sino que ha dejado espacios abiertos a la improvisación? ¿Qué habríamos de dibujar si no sabemos con exactitud cuál será la acción? Para resolver este predicamento, recurrimos al elemento adicional de la etapa de preproducción que no es recurrente en otro tipo de películas: las grabaciones en video que se tomaron durante el montaje coreográfico.

Durante el montaje coreográfico se tuvieron todos los elementos necesarios para la realización del storyboard. Los bailarines estuvieron presentes ejecutando secciones de la coreografía que permanecerían iguales para el producto final, e improvisando también en los espacios destinados para ello. Ya que se habían plasmado tanto las secciones fijas, como creado guías para las secciones improvisadas, la referencia de la música ayudaría a conocer la duración de la secuencia, sus puntos de inicio y final, así como códigos de tiempo específicos para realizar cambios de posiciones o intenciones coreográficas. Que todo esto, una vez montado, pueda ser realizado sin la necesidad de instrucciones del cinecoreógrafo, le otorga la libertad de dedicarse a crear la coreografía para la cámara, danzar con ella libremente alrededor de la escena que ya ha sido planeada, explorar los movimientos que podría realizar y generar varias versiones

preliminares de la cinedanza. De estos videos de experimentación se extrajeron capturas de pantalla específicas, que acompañadas de explicaciones escritas sobre el movimiento de cámara que estaba sucediendo en su respectivo momento, ayudaron a crear el storyboard que se puede encontrar en la carpeta de producción de *Las Intimidades Solitarias* (ver Apéndice I). Esta metodología busca únicamente ejemplificar una variante de storyboard que se adapte a las necesidades de una cinedanza *vis a vis* las de un filme tradicional, sugiriendo que puede haber muchas otras maneras de llegar a resultados similares.

#### 4. Casting: ¿actores, bailarines o los dos?

El proceso de seleccionar a los ejecutantes de un cortometraje tiene un gran número de aspectos a considerar. Debemos saber exactamente qué es lo que vamos a requerir de ellos y cuánto estamos dispuestos a pagar por estas habilidades. Más aún, la selección muchas veces no sólo se relaciona con las capacidades, sino con el renombre que los actores puedan aportar a la cinta. Son decisiones en las que hay varios factores inmersos: ¿el actor puede representar el papel correctamente? ¿Está dispuesto a hacerlo sólo por un incentivo monetario o podemos atraerlo al presentarle una historia interesante, un reto, una oportunidad creativa? ¿Utilizar contactos servirá para encontrar la gente más adecuada o sólo la gente que tengo a mi alcance? ¿Qué tan apropiado es utilizar una agencia de casting? (Brown, C., 2013).

El asunto se vuelve más complicado cuando necesitamos que además de poder representar un personaje, el ejecutante tenga ciertas aptitudes físicas y lenguajes de movimiento. Adicionalmente, los guiones describen personajes con características específicas que deben ser encarnados por el talento, lo cual nos obliga a seleccionarlos basados en factores como el género o la edad, y mientras más específico sea el guion, más serán las coincidencias que tengamos que cumplir. Entonces, ¿será posible encontrar a alguien que tenga un reconocimiento en el medio actoral y dancístico como para atraer atención al producto, que se ajuste al perfil del personaje y pueda representarlo fielmente, que domine los lenguajes de movimiento que requerimos, que se encuentre dentro del presupuesto que poseemos y que tenga interés en realizar el pro-



yecto? Cumplir con todos estos puntos sería idóneo para el cinecoreógrafo, pero es probable que la mayor parte del tiempo, esto no pueda lograrse al 100%.

Aquí también la decisión final es del creador, pero resulta adecuado pensar en realizar una lista con las características que hemos mencionado y ordenarlas por orden de importancia para el proyecto. Por ejemplo, si para una cinedanza en específico no es de ningún modo negociable que el personaje principal sea una mujer caucásica en sus treintas, entonces este rasgo irá hasta arriba de la lista, si resulta sumamente deseable que tenga un buen entrenamiento en técnicas contemporáneas, esto irá después, y así iremos ordenando los factores, asumiendo que mientras más abajo se encuentren, más fácilmente podríamos prescindir de ellos. Como se hace comúnmente, se podría entonces convocar a una audición en la que ya esté claro qué es lo que se busca, y en la que también se haya dejado claro cuál será la remuneración económica (esto para evitar que alguien que sea seleccionado posteriormente se niegue a aceptar el trabajo por desconocimiento de esta cláusula). Si existe interés específico en algunas personas, ya sea por una relación preexistente o porque se considera que pueden traer beneficios adicionales al proyecto, puede ser prudente enviar invitaciones especiales o contactar a sus agentes en caso de que los tengan. Es en estos casos donde moverse a través de agencias de casting puede ser útil, especialmente si se está buscando a talento específico al que sólo se puede acceder por este medio.

Para *Las Intimidaciones Solitarias* se requerían dos personas, el guion establecía una relación heterosexual entre un hombre y una mujer que estuvieran entre 20 y 30 años de edad. Debido al estilo coreográfico, era necesario que los dos tuvieran bases de técnica contemporánea y la capacidad de improvisar bajo ciertas premisas, en tanto que la parte actoral, aunque menos demandante, también requería que se pudieran interpretar ciertas actitudes y gestos en *close up*. Era muy deseable que hubiera una relación preexistente entre los dos bailarines para ayudar a que hubiera un ambiente de confianza en una grabación que contaba con tiempo limitado y requería de mucho contacto físico. Como es común con los cortometrajes estudiantiles o sin financiamiento, las remuneraciones funcionaban por intercambios (espacios de ensayo, menciones curriculares) y la relación preexistente con los intérpretes fue esencial para que el proyecto se pudiera llevar a cabo.

## 5. Selección de locación: buscando posibilidades espaciales

Conseguir la locación adecuada para una filmación es una labor que requiere de tiempo y de una minuciosa exploración de las áreas elegidas. Probablemente lo más importante sea conocer a fondo el guion y los ambientes y lugares que éste describe, para poder identificar claramente cuando nos encontramos en un espacio que podría representarlos adecuadamente.

Teniendo esto en mente, se puede comenzar el *scouting*<sup>31</sup> con lugares que de preferencia, se encuentren cerca de la zona de producción (habría que considerar que elegir espacios en otra ciudad o incluso en las afueras de la misma implicaría complicaciones logísticas como transportación y hospedaje, y evitarlos a menos que resulten imprescindibles). Hay varios aspectos a los que se debe poner atención. Las locaciones cambian mucho en distintas horas del día, desde factores naturales como las condiciones climáticas y la iluminación que provee el sol en distintos momentos, hasta las condiciones humanas como la cantidad de gente presente en ellas y las restricciones de acceso de acuerdo con horarios establecidos. También, el ruido ambiental de un lugar puede variar mucho, hay que asegurarse de antemano que se podrán obtener audios sin interferencias. La grabación de material implica la necesidad de múltiples aparatos como cámaras, lámparas y grabadoras de audio. Aunque casi todos cuentan con versiones que funcionan con pilas, normalmente es necesario tener acceso a alguna fuente de poder. Finalmente, también es prudente saber si el lugar requiere de permisos especiales para utilizarse en grabaciones, hay espacios públicos que se encuentran restringidos o que necesitan autorización de instancias gubernamentales (Fisher, B., 2002).

Una vez que se tienen algunas opciones seleccionadas, será muy importante asegurarse de las condiciones específicas para las fechas de filmación. Hoy en día la tecnología nos permite saber con antelación si en esos días habrá eventos especiales en el área, el pronóstico del clima, hora de amanecer y ocaso y hasta la dirección en la que se predice que estará soplando el viento. Aunque esto pudiera parecer exagerado,

---

<sup>31</sup> Término en inglés para describir la búsqueda de locación

conocer a detalle la situación del lugar nos ayudará a evitar problemas durante las grabaciones. A veces es mucho más sencillo simplemente ajustar las fechas que tratar de resolver problemas como viento excesivo o una iluminación de día que no se ajusta a la que teníamos planeada. Si bien los interiores son un poco más estables en este respecto, no se deben ignorar del todo estos factores y hay que tomar en cuenta la presencia de ventanas y entradas de luz dentro de los mismos.

Por último, y no menos importante, recordar que al hablar de cinedanza, esperamos que nuestras locaciones sean amigables con la coreografía. Esto se deja al criterio del cinecoreógrafo, pero siempre se deben considerar factores como: ¿El espacio es suficiente para el desenvolvimiento de la coreografía? ¿El espacio es seguro para la ejecución de todos los movimientos? ¿En caso de requerirse, el piso es adecuado y no representa riesgos o imposibilita el movimiento de algún modo? Todo esto se debe contrastar con los factores antes mencionados, pensando además, cómo las condiciones del entorno (clima, personas, pisos encerados, etc.) afectan directamente a la coreografía.

Para el caso de *Las Intimidades Solitarias*, por ejemplo, se requería de un lugar completamente cerrado donde la luz se pudiera controlar al 100%, por lo que un estudio resultaba ideal. Aunque ya se había conseguido e incluso contaba con algún equipo adicional al que nos había proporcionado la productora, existía una dificultad. La coreografía estaba pensada para ejecutarse en un colchón *queen size*, y pensar en transportar uno al estudio en el Tecnológico de Monterrey resultaba mucho más complicado que transportar equipo y luces a una casa en la que ya hubiera una cama de estas características, ¿cuál sería la vía más factible? Al final nos decidimos por traer el estudio a la casa en vez de la casa al estudio, como veremos en el próximo capítulo, esto implicó trabajo adicional en cuanto a preparación del set, pero ciertamente resultó más sencillo que pagar un camión de mudanza que transportara una cama de ida y vuelta al estudio. Es importante que detalles como estos queden resueltos y afinados durante la etapa de preproducción, ya que tratar de resolver problemas de este tipo el día de la grabación podría fácilmente ocasionar retrasos importantes en el proyecto e incluso pérdida de días completos de llamado, que bien podrían ser irre recuperables.

Esto concluye nuestro apartado sobre preproducción. Si bien es imposible anticiparse a todas las situaciones que podrían ocurrir durante la etapa de producción, mientras más minuciosos hayamos sido durante la planeación, mucho más sencillo será resolver cualquier situación que pudiera presentarse *a posteriori*. Además, nuestra capacidad de organizar ideas y otorgar una visión detallada sobre las fortalezas y retos del proyecto puede ser la clave para conseguir el apoyo de instancias externas.

Existen algunos puntos adicionales que, a consideración del cinecoreógrafo podrían incluirse en una carpeta de preproducción. Se puede hacer mención del equipo creativo además de los ejecutantes si se considera que su currículum puede hacer más atractivo el proyecto (mencionar premios o películas de renombre que se encuentren dentro de su trayectoria), de igual manera, si se planea implementar alguna nueva tecnología o innovación del ámbito cinematográfico, sería recomendable hacer hincapié en ello. Es prudente también en esta etapa tener ya considerado el equipo específico que se va a utilizar, aunque, si no se trata de algo particularmente novedoso, probablemente no habría motivo de mencionarlo en la carpeta (más allá de establecer si el formato es análogo o digital y la resolución que se usará: HD, Full HD, 2k, 4k, etc.). Vale la pena recalcar que las decisiones sobre cámaras, equipos de audio, iluminación y edición requieren de un amplio conocimiento sobre estas tecnologías, y no entraremos a profundidad en el tema por considerar mucho más práctico formar un buen equipo técnico que pueda aconsejar y guiar al respecto que revisar los cientos de combinaciones que existen.<sup>32</sup>

En este momento del proceso se cuenta con una carpeta, que no debiera ser demasiado extensa pero sí concisa e incluir de manera clara y corta información sobre los puntos que hemos mencionado. Ejemplos concisos de varios aspectos revisados pueden ser encontrados en La Carpeta de Preproducción de *Las Intimidaciones Solitarias* la cual está disponible en el Apéndice 1 del presente documento.

---

<sup>32</sup> Brown, B. (2012) *Cinematography. Theory and Practice. Image Making for Cinematographers and Directors* y Ascher y Pincus (2013) *The Filmmakers Handbook: A Comprehensive Guide for the Digital Age* son dos referencias técnicas utilizadas para la presente investigación que pueden consultarse en caso de desear información a profundidad sobre el tema.

## IV. Producción: Materializando Ideas

Para los siguientes dos capítulos, extraeremos gran cantidad de información del texto “*The Filmmakers Handbook: A Comprehensive Guide for the Digital Age*” en su edición del 2013 (tratándose de información tan técnica, es importante buscar siempre la edición más actual, ya que la tecnología avanza rápidamente y con ella la manera en la que se hacen las películas). Utilizado normalmente como un libro de referencia, es un texto que aborda a detalle todo el aspecto técnico sobre la realización de una película. Mientras que pudiera parecer sobrado para alguien que cuenta con un equipo de profesionales, resulta una herramienta ideal para quien necesita empaparse de todos los procesos involucrados en la realización de una película. A continuación, utilizaremos algunas de las sugerencias prácticas del texto y las combinaremos con la experiencia en set de *Las Intimidades Solitarias* para lograr una buena guía teórico práctica que además esté enfocada en cinedanza. Si bien no entraremos a profundidad en todos los detalles técnicos, la lectura independiente de este libro puede ser sumamente útil para un cinecoreógrafo que realmente quiera adentrarse en el cómo hacer una película, desde información sobre elegir qué equipo se va a utilizar hasta técnicas y tips extraídos de la experiencia de reconocidos profesionales del mundo cinematográfico.

Una vez que la planeación general de la película se encuentra lista, podemos comenzar a grabar imágenes con la cámara. Esta parte del proceso se conoce como producción. Debe existir una correspondencia cercana entre preproducción y producción, aunque en ocasiones es imposible que todo salga exactamente como fue planeado, en la primera fase hemos detallado exactamente qué es lo que queremos obtener, así que idealmente querríamos resultados que se asemejen lo más posible. Nuestro *storyboard* nos da la pauta para la grabación de tomas, que son las unidades más pequeñas que recopilaremos durante este proceso, y las cuales utilizaremos como base estructural para planear la forma más eficiente de obtener todo el material que necesitamos. Es importante recordar que el tiempo es dinero y que los días adicionales de filmación elevan los costos sustancialmente, por lo que hay que ajustarse a los tiempos que se plantearon desde un inicio.

Antes de entrar de lleno a la filmación, sería prudente volver a revisar el glosario de términos cinematográficos que se encuentra en el Apéndice 3 del presente documento. Estar familiarizado con todos los términos que allí se describen será indispensable para lograr una buena labor de dirección, por lo que se debe manejar con naturalidad la terminología que involucre encuadres, efectos visuales, movimientos de cámara y cualquier otro aspecto necesario para dar instrucciones al equipo.

El cinecoreógrafo se enfrenta a una tarea que involucra muchos procesos simultáneos y por tanto requiere de muchas instrucciones a la vez. Se debe dirigir al camarógrafo y/o director de fotografía en cuanto a las tomas que está haciendo, asegurar que el sonido se está grabando como se desea, dirigir a los ejecutantes tanto en lo actoral como en lo dancístico, y en caso de que el equipo se extienda hasta especialistas en dirección de arte, vestuario e iluminación, también verificar que estos elementos se encuentran acorde a lo que había planeado, o en su defecto, hacer todo esto por sí mismo. Estos factores deben ser cuidadosamente revisados para dar a la película la sensación de continuidad que permite el seguimiento lógico al espectador.

La continuidad es un elemento importante de cualquier película, en ocasiones incluso se tiene a una persona encargada de verificarla. En ocasiones, y para reducir costos, el cine se graba con una sola cámara, que se coloca en diferentes posiciones y graba las mismas acciones desde diferentes ángulos. Las tomas que conforman la escena deben mantener una coherencia interna que no llame la atención del espectador de manera negativa. Cada vez que se hace un cambio de cámara y se vuelve a grabar la misma toma desde otro ángulo, todos los elementos deben regresar a su lugar original, como si rebobináramos el tiempo. Supongamos que al iniciar una conversación entre dos personajes hay una vela alta recién encendida. Conforme la conversación acontezca, la vela se irá derritiendo y haciendo más pequeña. Una vez que se ha terminado de grabar una toma de la conversación desde un ángulo, se repite y se graba desde otro. Esto puede ser porque queremos tener los puntos de vista de las dos personas que conversan y tal vez una toma abierta en la que veamos a los dos, para ir alternando entre los tres puntos de vista al momento de ensamblar la escena. Si la conversación se inicia de nuevo, luego entonces la vela debería estar en la misma posición en la que comenzó la primera vez. Descuidar detalles como estos haría que el espectador

pueda notar que la secuencia en la que se grabó la película, y la secuencia en la que las tomas fueron finalmente ordenadas, no son la misma, distrayéndolo así de la acción en general al cuestionarse por qué las velas se derriten en reversa en esta producción. A esta sensación de fluidez en un tiempo que realmente se grabó fragmentado le llamamos continuidad. Para este punto también es importante señalar que mientras menos tiempo haya entre los días de filmación, más fácil será que exista continuidad, por lo que es recomendable, especialmente tratándose de un cortometraje, tener días de filmación consecutivos para la obtención de todo el material (Ascher y Pincus, 2013, p.341-343).

Cuando hablamos de danza, hay algo importante que mencionar en lo relativo al punto anterior. Las tomas en las que la coreografía se encuentra establecida, requerirán de una cuidadosa limpieza del movimiento, especialmente si habrá varios cambios de ángulo para una misma sección coreográfica. Los bailarines deben asegurarse que siempre están ejecutando los movimientos con mucha precisión, de tal manera que si se graban varias veces, estos puedan ser ensamblados en la edición sin que se note que no se trata de una sola secuencia continua. Por otra parte, si habrá secciones que puedan variar, o en las que suceda algún tipo de improvisación, el cinecoreógrafo, al momento de capturarlas, debe contemplar que la grabación sea exactamente lo que él quiere en cuanto a punto de vista, movimientos de cámara, etc., considerando que será imposible que la acción se repita idéntica. Muchas veces, una buena toma de una secuencia improvisada será una combinación de anticipación, respuestas ágiles a la acción del otro, y un poco de suerte.

El proceso de producción requiere, en sí, una preparación especial, pues queremos reducir al mínimo los cambios de último momento y la toma de decisiones importantes mientras estamos grabando. Como ya lo hemos mencionado con anterioridad, esta fase ya implica en sí la realización de muchas tareas con tiempo limitado y la eficiencia es un punto clave para la misma. Para esto se recomienda la redacción de un nuevo guion más técnico que el inicial, en el que se indique claramente cada movimiento que la cámara deberá realizar, así como instrucciones de en qué momento hacerlos gestos, textos, etc. También, se recomienda preparar con antelación planos de iluminación que permitan que la colocación de luces no sea algo con lo que se esté experi-

mentado en el set, sino que haya sido definido con anterioridad y no consuma tiempo útil. Evidentemente, que todo esté ensayado y listo para ejecutarse también es de suma importancia, ya que no habrá tiempo para corregir errores técnicos o de intención más allá de lo indispensable. En otras palabras, todo lo que pueda prepararse deberá estar resuelto, para dejar tiempo libre útil para las secciones que se sabe de antemano tendrán improvisación (Ascher y Pincus, 2013, p.362-364).

## 1. Organizando la creación: el rol de filmaciones y la planeación de tomas

Hemos repetido ya en varias ocasiones que la eficiencia y el aprovechamiento del tiempo son factores esenciales en el proceso de producción. A continuación, veremos algunas técnicas específicas sobre cómo lograr esto y también la manera en la que se aplicaron a *Las Intimidades Solitarias*. Cabe señalar que la mayoría de estas herramientas están pensadas para grandes producciones en las que hay que coordinar a mucha gente, tanto talento como técnicos de diferentes áreas. Es probable que para un proyecto pequeño, como un cortometraje de cinedanza que tuvo un total de cinco personas involucradas no se requiera hacer todo lo que se describe a continuación, pero es importante conocer estos métodos de organización en escalas relativamente complejas, y después eliminar o simplificar los aspectos que no consideremos necesarios.

Lo primero que se debe hacer es organizar la filmación para saber en qué orden se van a grabar las escenas. Evidentemente, grabar en el orden en el que el guion está escrito no es lo más conveniente, se debe aprovechar el talento, las locaciones y cualquier otro recurso que pudiera no estar durante toda la filmación al máximo. Por ejemplo, si un ejecutante cuenta con tiempo limitado, se tratará de grabar primero todo lo que lo incluya, para después poder continuar en su ausencia. Si el principio y el final de la película suceden en la misma locación, obviamente es mucho más práctico grabar todo junto que ir dos veces. Por esto, atendiendo cuidadosamente a los recursos que cada escena requiere, la organización de las mismas buscará optimizar el trabajo y tratar de evitar la repetición de labores (decoración de set, arreglos de iluminación, etc.). Ahora bien, aunque este es el factor más importante, también se deben tomar en cuen-



ta otras sutilezas, por ejemplo, normalmente un equipo de trabajo tarda tiempo en acomodarse, por lo que comenzar por escenas técnicamente complicadas puede ser un reto que debería guardarse para cuando ya exista un flujo de trabajo establecido. De igual manera, los ejecutantes suelen irse acostumbrando entre ellos, por lo que siempre es más recomendable guardar escenas íntimas para fases finales de la producción cuando ciertos niveles de confianza ya se han desarrollado. Por último, también se debe considerar que es mejor comenzar con mucha gente y terminar con poca, es decir, resulta preferible utilizar extras y personajes que no sean muy importantes al inicio e irlos liberando, a tener grandes cantidades de gente esperando su participación. Debemos recordar también que el trabajo implica un cierto cansancio, por lo que dejar escenas clave al final puede ocasionar que éstas no tengan la calidad óptima que un cinecoreógrafo esperararía de las secuencias clímax de su película. Al terminar este proceso de priorización y organización deberíamos tener un documento, o un archivo si se va a utilizar software especializado, que describa el orden en el que se va a grabar cada escena y sus tomas, qué recursos se estarán utilizando en cada una (talento, técnicos y equipo) y cuál es el tiempo máximo que se dispone para recolectar las imágenes, algo particularmente importante tanto si vamos a utilizar momentos específicos del día como si queremos evitar complicaciones climáticas (Ascher y Pinkus, 2013, p. 368-370).

Los puntos anteriores, en el caso de *Las Intimidades Solitarias* implicaban muy pocas complicaciones logísticas en el sentido de que sólo se necesitaban cuatro personas de las involucradas durante la filmación, que los dos ejecutantes estaban en cuadro prácticamente todo el tiempo, y que sólo había un set y una iluminación. Los movimientos de cámara se habían anticipado, la coreografía estaba ensayada a conciencia y el audio sería insertado (algo que discutiremos a detalle más adelante). Sin embargo, la utilización eficiente del tiempo era importante debido a que la mayoría del trabajo era patrocinado y se buscaba ocupar tiempos relativamente cortos, por lo que sólo se establecieron dos días de filmación de aproximadamente 6 horas cada uno, y no se esperaba requerir nada más.

Otro punto importante es la relación que cada creador establece entre la cantidad de material que recoge y el tiempo final que dura la película. Por ejemplo, *para Las Intimidades Solitarias* se grabó aproximadamente una hora de material que finalmente

se convirtió en 8 minutos netos de pantalla, una relación de aproximadamente 8:1. No hay una regla establecida para este aspecto, y se deberá ir descubriendo con el tiempo y la práctica. Sin embargo, es importante señalar que sí es recomendable que cada toma se grabe al menos dos veces, por simple practicidad, ya que alguna puede estar dañada o contener un error. Evidentemente, mientras más material haya, más serán las opciones a la hora de realizar la edición, pero se debe considerar tanto que no siempre se tiene el tiempo de hacer todas las tomas que quisiéramos, como que tener demasiado tiempo grabado también puede hacer que las decisiones al momento de editar sean confusas y tardadas. Finalmente, tratemos de recordar que todo lo que hemos detallado en esta sección debe tener un cierto grado de flexibilidad. Crear tablas de tiempo demasiado rígidas hará casi imposible resolver cualquier situación de imprevisto y puede llegar a poner en riesgo la producción. Siempre se debe calcular un cierto margen de error que permita responder ante cualquier eventualidad.

## 2. Montaje y decoración de set: transformando espacios reales en virtuales

El montaje y decoración para una película es algo que se supervisa al menos en dos procesos que se entrelazan durante toda la realización. Por una parte, el diseño de producción que se plantea desde la preproducción, indica el estilo visual general que tendrá la película, sobre todo en cuanto a temporalidad y sensaciones que se pretenden evocar. Es posible incluso que desde el *storyboard* existan indicios sobre lo que se está buscando en este aspecto. Por otra parte, el director de arte, al llegar el momento de la filmación, es el responsable de ejecutar toda esta planeación con los elementos que la producción le ha dado. La decoración del set implica conseguir todo lo necesario y luego acomodarlo de tal manera que el espacio se transforme para adaptarse a la historia que se está presentando (Variety, 2013).

Por ejemplo, una calle cualquiera se puede convertir en un mercado medieval si se conjugan las condiciones necesarias. Para un director de arte esto implicaría desde coordinar la creación de algunas cosas que tal vez hoy en día ya no existan o no se encuentran fácilmente (todo el trabajo de carpintería para hacer carretas, puestos, etc.),

hasta conseguir los productos que se van a filmar (en el ejemplo que hemos puesto lo más probable es que verduras, carne, quesos y demás fueran de utilería ya que no quisiéramos que las cosas se descompusieran durante la filmación), y trabajar muy de cerca con el departamento de vestuario y maquillaje para que haya una coherencia entre todo lo anterior. Cuando se trabaja en interiores hay que considerar adicionalmente la iluminación y el efecto que queremos que dé la misma: ya sean ambientes cálidos y luminosos, lúgubres y misteriosos, nostálgicos y tenues, etc.

Para la iluminación es importante tomar en cuenta que la manera en la que la luz se utiliza da significado también a las imágenes que se proyectan, ya que por naturaleza nuestros ojos se enfocan en las zonas más iluminadas en todo lo que vemos. Los tipos de luces provocan sensaciones que van desde las cosas más evidentes como la hora del día o la estación del año hasta detalles como texturas o resaltar profundidades y sombras. Cuando se trata de evocar un sentimiento específico se debe tomar en cuenta la intensidad y posicionamiento de las luces cuidadosamente, ya que esto puede ocasionar tanto una mayor intensidad de colores, o un contraste más detallado entre luz y sombras, o bien hacer que una toma se vea plana, que algunas zonas importantes queden sin resaltar, u otros problemas que ocasionan que la película no tenga los efectos que se buscan. Como otros aspectos que hemos revisado hasta ahora, es importante que cualquiera que sea la iluminación que se utilice, ésta vaya acorde a lo que se ha planteado para la película desde la preproducción. Para cualquier luz presente en el set en determinado momento debemos preguntarnos si hay tres factores trabajando juntos para que la imagen se vea como lo queremos: la fuente (artificial o natural), el ángulo (entendido como la posición de la luz en relación con el objeto que se ilumina, considerando dónde se coloca la misma tanto en el eje vertical como el horizontal), y la intensidad. Otros factores que considerar son si la luz es directa y “dura”, lo cual genera sombras definidas y efectos dramáticos, o difusa y “suave”, si queremos texturas más lisas y ambientes delicados (Ascher y Pincus, 2013, p.472-478).

Pensemos en todo lo anterior para el caso de *Las Intimidaciones Solitarias*. El set era un pequeño salón de danza dentro de una casa, el cual afortunadamente, no tenía ventanas, por lo que la entrada de luz natural era casi nula salvo por dos puertas que se cubrieron por completo. Ahora bien, al tratarse de un salón de danza, existía tam-

bién la desventaja de la refracción de luz por los espejos, por lo que hubo que cubrirlos también. El punto inicial aquí era oscurecer el espacio a tal punto que este no pudiera reconocerse, y que la acción estuviera completamente circundada por negrura. El piso también se cubrió con tela para dar la sensación de alfombra alrededor de la cama. El vestuario, que no proponía grandes complicaciones, era simplemente ropa interior, ya que esta podía utilizarse en las dos situaciones que presenta el cortometraje: tanto como ropa para dormir, como algo que se revela durante un encuentro íntimo. La cama debía ser un espacio totalmente neutro, adecuada tanto para el hombre como para la mujer, como para un cuarto de hotel. Por esta razón se optó por sábanas blancas sencillas que pudieran adaptarse a cualquier situación y nada de ropa de cama adicional. La iluminación, algo dura y con un ángulo cenital constante (se trataba de una sola lámpara perpendicular a la acción y enfocada con una pantalla cilíndrica negra) pretendía dar a todo el cuadro la sensación de clandestinidad, como la luz de un interrogatorio. La luz dura daba también mucho contraste a las pieles, y a la vez, su alineación cenital mantenía las caras relativamente ocultas todo el tiempo, ya que nunca se iluminaron de frente. Los sujetos se veían en todo momento con una cierta cantidad de sombra, como si escondieran parcialmente el rostro. Todos estos factores ayudaban a transmitir la idea central de *Las Intimidades Solitarias*: un encuentro y seducción corpo-

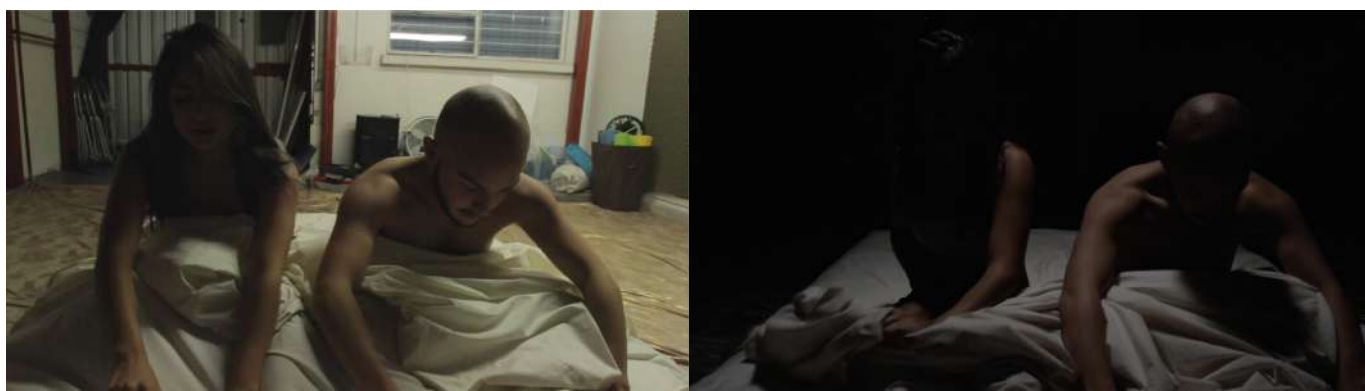


Imagen 2. Comparación del mismo momento de *Las Intimidades Solitarias* en un ensayo en el set el día de grabación y en el producto final. El trabajo de iluminación durante el proceso de producción y de manipulación de la imagen en postproducción hacen que una misma situación luzca completamente diferente.

ral que se va desvaneciendo en una sensación de soledad que persiste incluso cuando la cercanía física permanece.

### 3. El dilema: ¿audio grabado o insertado?

Para la gran mayoría de los realizadores de películas, el audio se comprende como una mezcla entre estas dos categorías: el audio grabado durante el proceso de filmación y todos los sonidos pregrabados que agregamos a la película posteriormente, en la etapa de edición. Prácticamente cualquier largometraje cinematográfico combina estos dos elementos, sin embargo, es probable que la cinedanza sea de los pocos géneros en los que a veces, las obras contienen sólo sonido insertado.<sup>33</sup>

Empecemos desglosando algunas de las razones que nos llevan a que este fenómeno suceda. En casi todas las películas existe menos audio proveniente de las filmaciones del que imaginaríamos, y esto se debe a varias circunstancias. No todos los sonidos que escuchamos corresponden a las acciones específicas que se ejecutaron al momento de filmar, y esto es porque a veces estos sonidos “naturales” no son lo suficientemente claros para una película. Por ejemplo, el sonido del caminar con zapatos, el correr de agua de una regadera, el abrir y cerrar de una puerta, son sonidos que aunque un micrófono ambiental logre grabar, con frecuencia no sonarán como los estándares cinematográficos nos han acostumbrado. La mayoría de estos sonidos se agregan a lo que vemos en la pantalla en las salas de edición y se utilizan efectos especiales que han sido grabados de acuerdo con las ideas de “cómo deberían sonar estas acciones”. De cierta forma podemos decir que lo que escuchamos en el producto terminado son los *clichés* auditivos de las cosas. La obviedad de estas grabaciones ayuda a que los significados se transmitan claramente.

---

<sup>33</sup> Una vez que un filme ha sido terminado y empacado, es sumamente difícil para el espectador saber qué parte de la mezcla de audio es insertada y qué parte fue grabada en la filmación. Sin embargo la aseveración es válida considerando que en varios de los cortometrajes de danza que se revisaron para la presente investigación, no hay más sonido que el track musical, el cual siempre es insertado (no se escucha ningún ruido ambiental, como suele suceder en las grabaciones de estudio) al igual que en el caso de *Las Intimidades Solitarias*.

Si dejamos que la película tenga todos los sonidos naturales que ocurrieron en la filmación, lo más probable es que algunos no sean reconocibles y resulten confusos. Esto es porque así ocurre regularmente en la vida cotidiana, el ruido ambiental, la distancia, los materiales del entorno y otros factores pueden hacer que un sonido se confunda con otro, algo que podría entorpecer la narrativa de una película, en la que se espera que el audio ayude a contar la historia: una puerta que se abre significa que alguien ha llegado, el agua de la regadera se escucha sólo porque es importante recalcar que alguien está tomando un baño. Los sonidos aleatorios que no son importantes para el desarrollo de la trama normalmente permanecen como fueron capturados y no se editan. Es por esto el audio que se recolecta durante las grabaciones (en ocasiones con la misma cámara, aunque por motivos de calidad normalmente se hace con equipos de grabación de audio especializados independientes) incluye solo sonidos naturales que no sean relevantes. Para los diálogos se utilizan micrófonos especiales, ya sea inalámbricos ocultos en los actores o *booms*, micrófonos que se acercan lo más posible a la acción sin introducirlos a cuadro mediante largos postes sostenidos por un operador. Los sonidos importantes que aportan a la narrativa se obtienen por separado, ya sea de una biblioteca de efectos de sonido, o bien, algunos directores, con el afán de ser un poco más realistas, graban sus propios clips de sonido, pero normalmente se hace por separado de las escenas y dirigiendo los micrófonos hacia las acciones para poder capturarlas claramente, lo cual bien puede hacerse hasta la postproducción (Ascher y Pincus, 2013, p. 637-639).

Sería prudente pensar en cómo esto se adapta a una cinedanza. ¿Qué pasa si no hay diálogo en la obra? ¿Para qué tendríamos micrófonos o equipos de audio entonces? El movimiento produce gran cantidad de sonidos, pero es cierto que no todos se generan ni con la misma intensidad ni a la misma distancia al micrófono, lo cual podría dar como resultado una grabación con volúmenes muy dispares y falta de claridad entre la acción y el sonido. Debido a esto, el cinecoreógrafo puede preferir eliminar por completo los micrófonos cuando se graban las secuencias dancísticas y agregar el audio posteriormente en la postproducción. El audio bien puede ser clips de sonido que hayamos recolectado de la grabación, como roces de los pies con el piso, cualquier tipo de percusión que se genere ya sea por golpeteos con objetos o entre cuerpos; o bien,

efectos de sonido que hayamos conseguido independientemente y correspondan a las acciones que se están ejecutando visualmente.

También, se suele agregar la música en la edición para que podamos utilizar la versión con mayor fidelidad de la misma, en lugar de una grabación de la grabación original, que sería lo que tendríamos si utilizáramos la que se usó en set o en locación, y a la que probablemente se sumaría el ruido del lugar en el que trabajamos. La posibilidad de controlar el audio completamente es lo que hace que la opción de trabajar las mezclas con sonidos de estudio de gran calidad sea mucho más atractiva que lidiar con las complicaciones de recolectar audio junto con el video. Sin embargo, no se debe ignorar que al trabajarse de manera independiente y un tanto artificial, se necesitará prestar gran atención al detalle para obtener un diseño sonoro que sea realista y que concuerde con las imágenes que se están presentando. Una opción más que nos permite el mundo de la cinedanza, y que con frecuencia se hace, es simplemente descartar todo el audio y sólo dejar la música de base, como se ha hecho con frecuencia ya desde hace tiempo en los videos musicales. Esto es posible cuando es el movimiento, y no el sonido, el que lleva el hilo conductor de la obra, porque es un elemento enteramente visual. Si la narrativa que estamos sugiriendo dependiera de algún grado en efectos sonoros, sería necesario incluirlos y realizar un diseño y mezcla para los mismos (Ascher y Pincus, 2013, p. 646-648).

Para el caso de *Las Intimidaciones Solitarias*, el audio recuperado de la filmación era un tanto confuso y poco claro. La danza situada en el contexto de la cama hacía que hubiera muchos sonidos de roces con las sábanas, algunos sonidos un poco bruscos en ciertas caídas y rebotes con el colchón, y otros pequeños sonidos de golpeteos entre los bailarines. Realmente ninguno de estos sonidos era particularmente útil para el desarrollo de la obra y agregaban ruido y distracciones al filme, por lo que finalmente se tomó la decisión de eliminar todo el audio adicional y dejar únicamente la música, la cual se insertó directamente sobre el video en la edición. Se realizó una mezcla de audio con un solo *track* que fue bastante simple y en la que la única preocupación fue la sincronización con el video y una pequeña edición musical, debido a que en las etapas finales del proyecto la música resultó demasiado larga para la coreografía.

#### 4. Creando mundos: la filmación

En este capítulo hemos buscado abordar los elementos básicos de lo que sería necesario para preparar una filmación. Como lo hemos mencionado antes, el saber qué es todo lo que hay que hacer, en modo alguno es un sustituto para saber cómo hay que hacerlo, por lo que el creador debe tomar la decisión de si quiere involucrarse y conocer a fondo los procesos técnicos implicados al hacer una película, o rodearse de un equipo con experiencia que lo pueda asistir. En cualquiera de los dos casos, tener nociones claras tanto de los procedimientos como de la terminología será esencial ya sea para hacerlo él mismo, o para poder dirigir a alguien más.

Hasta este momento, un cinecoreógrafo debería tener varios elementos bien definidos para iniciar una filmación: cuántas escenas necesita grabar y en cuántas tomas planea hacerlo (de acuerdo con un detallado análisis de su *storyboard* y su guion); una planeación de dichas tomas, en qué orden se grabarán (organizadas para optimizar la utilización de recursos), así como las locaciones y sets de cada una (todas las rentas y/o permisos deben estar solucionados de antemano) y los requerimientos de las mismas (en cuanto a equipo, técnicos y talento); todo lo que el departamento de arte necesitará para la ambientación y decoración de cada escena, así como vestuario y maquillaje; y un diseño sonoro en que al igual que en la planeación de tomas, desglose qué grabaciones se realizarán de acuerdo con cada escena descrita en el guion y si esto se hará con la misma cámara con la que se capturarán las imágenes visuales o si se utilizará equipo de audio independiente. Tener todo lo anterior preparado ayudará a que el tiempo rinda eficazmente y a minimizar los conflictos que, sin duda, surgirán durante las grabaciones.

El proceso de filmación como tal implica grabar tomas específicas que serán la materia prima para el ensamblaje de la película. El director de fotografía es regularmente el indicado para manipular la cámara, conoce todos los controles de la misma y de acuerdo con sus pláticas con el director sabrá cuáles son las configuraciones necesarias, de igual forma, se encargará de que la iluminación sea la adecuada. Al iniciar, es



probable que el director quiera revisar cada toma y ver que efectivamente se está logrando lo que él había visualizado. Aunque especialmente al inicio esto es conveniente



Imagen 3. En esta secuencia, la cámara emula un *dolly circular* que en verdad realizó el cinematógrafo caminando en círculo alrededor de la cama con un *steadycam*. La precisión tanto de los bailarines como de la cámara fue necesaria para que los *crossfades* de la edición dieran la sensación de una sola toma, en vez de varias superpuestas. La intención es comunicar que los dos personajes están viviendo el mismo tiempo en espacios diferentes.

para hacer ajustes, lo cierto es que sería casi imposible revisar todo el material conforme éste se obtiene. El cinecoreógrafo tendrá que estar pendiente, en primer lugar de este proceso y de asegurarse que está consiguiendo las tomas ideales que después utilizará en edición para crear su película, pero de acuerdo con su presupuesto puede estar dirigiendo a otras personas para que se encarguen de otros factores, o haciéndolo él mismo. Si bien ambas opciones son demandantes, es más fácil coordinar a un equipo que tratar de hacer todo uno mismo.

Las labores que supervisar incluyen pero no se limitan a: la verificación de que se estén cumpliendo los tiempos asignados para cada escena y que al final del día no se vaya a quedar nada sin grabar; que la decoración de set, el vestuario y maquillaje sean continuamente retocados en caso de ser necesario, especialmente si van a existir variaciones en diferentes tomas; revisar constantemente la continuidad que se discutió al inicio de este capítulo; la coordinación y preparación del talento de acuerdo con su participación; y si se está manejando por separado, también corroborar que los encargados de audio estén obteniendo material con la calidad requerida. Evidentemente, hacer todo esto solo sería una labor muy complicada, pero más que eso, se presta a que

haya pequeños errores que podrían ir desde algo sencillo como un detalle sutil de continuidad hasta algo realmente grave como que se haga de noche sin haber terminado de grabar las escenas de luz de día en una locación que sólo se había rentado 24 horas.

Como es de esperarse, no siempre se puede comenzar a filmar inmediatamente, muchas de las tomas se ensayan antes de grabarlas. Ya hemos mencionado que una cinedanza implica coreografía en distintos niveles, así que será importante no sólo que los ejecutantes tengan el movimiento corporal preparado, sino que éste se ajuste de manera adecuada al set o locación y que se le hagan modificaciones en caso de ser necesarias. Factores que tal vez hasta ahora no se habían incorporado como el vestuario o la iluminación también pueden ser causantes de otros ajustes. El director de fotografía, quien tal vez también tenga una idea clara de los movimientos de cámara pensados para cada toma, ahora tiene que realizarlos de manera física. Éste es movimiento que, como cualquier otro, requiere ensayo, y que muchas veces, resulta corporalmente demandante. Una toma estable y controlada implica esfuerzo físico o incluso la utilización de herramientas como *steadycams* o *dollies*<sup>34</sup>.

Se debe tomar en cuenta que mientras menos cortes existan en una escena las tomas se harán más largas y más difícil será la ejecución del director de fotografía, quien podría, al igual que los bailarines, cometer algún error. Un tropiezo o una pequeña sacudida de la cámara puede ser suficiente para que una toma completa quede inutilizable. Los planos secuencias en el cine, las tomas que se prolongan durante varios minutos sin cortes ni edición, son normalmente consideradas como ejemplos de virtuosismo en técnica cinematográfica pues requieren minuciosa planeación, ensayo y sincronización en la ejecución tanto del talento como del equipo técnico. Como podemos ver, tomando en cuenta los ensayos, más dos o tres grabaciones de cada toma, el aprovechamiento del tiempo en las filmaciones resulta un tema delicado que debe encontrar un balance entre la calidad y el respeto a la planeación. No por seguir buscando

---

<sup>34</sup> Revisar glosario de técnicas cinematográficas en el Apéndice 3 del presente documento.

una “versión perfecta” que tal vez no llegue, podemos sacrificar minutos valiosos. El cinecoreógrafo debe ser muy objetivo en estos aspectos para evitar contratiempos.

*Las Intimidades Solitarias* tuvo un proceso de filmación bastante sencillo en parte porque la obra no implicaba mucha complejidad técnica y en parte porque los involucrados contaban con el equipo y la experiencia necesarios para la realización<sup>35</sup>. Como



Imagen 4. Algunos momentos de la coreografía se ajustaron de acuerdo a la iluminación. Un plano americano desde la espalda baja a la cabeza nos muestra a los dos cuerpos interactuando en las sombras. La luz se ha intensificado y los hace más brillantes, como si a pesar de estar ocultos, la energía que se está acumulando los hiciera más visibles.

lo mencionamos antes, se programaron dos días de filmación de aproximadamente seis horas cada uno. Las escenas se grabaron prácticamente en el orden de la película debido a que no existían cambios de vestuario, maquillaje, iluminación ni locación. Al ocurrir toda la acción en el mismo lugar, no hubo necesidad de alterar el orden. Eso sí, la secuencia de apertura implicaba grabar a los dos bailarines por separado pero en el mismo espacio, para después poder combinar las secuencias independientes en la postproducción, de acuerdo con lo planeado en el guion.

Al tratarse de secuencias dancísticas, muchas veces la cantidad de ensayos antes de la grabación aumenta; se busca, en algunos casos, mucha precisión en la ejecución respecto a la música, la posición de la cámara en momentos específicos y la utilización del espacio respecto a la iluminación. Mientras que el primero de estos aspectos

---

<sup>35</sup> Se puede encontrar la semblanza del equipo creativo en la Carpeta de Producción de la obra en el Apéndice 1 del presente documento.

ya había sido cuidadosamente ensayado con anterioridad, el segundo había sido practicado con cámaras amateurs que no eran iguales a las de la filmación y para las que hubo que hacer algunos ajustes menores, mientras que en el caso de la iluminación nunca se había trabajado con ella. Esto nos hizo buscar en el momento de la filmación la manera de compaginar la espacialidad de la coreografía con la manera en la que la luz interactuaba con los cuerpos en diferentes posiciones. Varios momentos específicos de la obra se situaron en puntos estratégicos de la cama para lograr diferentes efectos de iluminación. En contraste, las partes de la coreografía que eran improvisadas simplemente se grabaron más veces, para tener más opciones al momento de elegir en la edición, sabiendo de antemano que al no haber dos tomas idénticas entre ellas, sería casi imposible tratar de empatarlas durante la edición.

Existen también otros detalles logísticos que no se han mencionado hasta ahora y que se deben tomar en cuenta dependiendo de las necesidades del proyecto. Si las locaciones no se encuentran cerca de la residencia de algún integrante del equipo, se deberá supervisar la transportación y el hospedaje de esas personas, y de igual manera, si las horas de grabaciones son largas, se debe asegurar que haya servicios de comida disponible para todos los involucrados. De cualquier manera, al terminar el calendario de filmaciones, el cinecoreógrafo deberá contar con toda la materia prima que necesita para poder comenzar a ensayar su proyecto en el proceso de postproducción.

## V. Postproducción: re-creando la obra

El proceso de postproducción normalmente se considera el más sencillo de los tres procesos que involucra la realización de una película, esto debido a que con frecuencia es el que requiere menos personas y menos actividades simultáneas en comparación con los otros dos. Sin embargo, esto no quiere decir en modo alguno que no requiera de creatividad, horas de trabajo, y a veces, al igual que los anteriores, de dinero. Si bien esto es verdad para la gran mayoría de las películas, no está de más mencionar que en una época en la que cada vez hay más elementos digitales en el cine, la postproducción ha ido ganando terreno en cuanto a su influencia en el resultado final de la película. Si se trata de un filme en el que escenarios, maquillaje o incluso extras serán sustituidos por sus contrapartes digitales, entonces no estamos hablando de una postproducción sencilla que implica sólo reorganizar los elementos obtenidos en la fase de producción, como había ocurrido tradicionalmente, sino de lo que bien podría verse como una extensión de dicho proceso hacia esta fase final. Como siempre, el avance de la tecnología nos hace repensar la manera en la que la obra se construye, aunque es cierto, la cinedanza hasta ahora no ha sido un género en el que predomine un gran derroche de efectos visuales<sup>36</sup>, lo cual en modo alguno lo descarta como una posibilidad para el futuro.

Dejando un poco de lado para futuras investigaciones a las nuevas tecnologías de postproducción que permiten reducir costos de producción y generar gran cantidad de material digital que se integra a la película hasta esta tercera etapa, pensemos en un enfoque más tradicional en el que en este punto se realiza el trabajo de edición de video, mezcla de sonido, corrección de color, embalaje y corrección de errores suscitados durante la fase de producción (de los cuales nunca estamos exentos). Es importante considerar todos estos pasos y, con base en ellos, planear un flujo de trabajo que

---

<sup>36</sup> La aseveración se hace con base en que se seleccionaron para revisión 20 cortometrajes de diferentes festivales de danza para la pantalla creados entre el 2010 y el 2015 y se observaron varias decenas más. En el Apéndice 2 del presente texto se encuentra un análisis detallado de cinco de ellos, considerados relevantes para la presente investigación por motivos expuestos en esa misma sección. De todos los cortometrajes observados, sólo uno sugiere trabajo digital de inserción de contenido en la fase de postproducción, “American Overture” de John. T Williams, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=dujS7p7wfDo> Aunque este cortometraje no fue uno de los que se analizaron a fondo, sugiere todo un tema para subsecuentes investigaciones que busquen acercar todavía más las nuevas tecnologías para la postproducción y la creación de cinedanza.

nos permita ir ensamblando las distintas partes de la película en el orden ideal. Igual que en otras áreas, el cinecoreógrafo tiene la opción de conseguir buenos manuales tanto de programas de edición de audio como de mezcla de sonido y darse a la tarea de hacerlo él mismo, o bien, contratar a especialistas de cada uno y considerarlos dentro de sus gastos. Afortunadamente, hoy en día gran parte de los efectos visuales sencillos, como pequeñas variaciones en la exposición y el contraste de la imagen, así como la corrección de color, ya se pueden llevar a cabo de manera bastante profesional en los mismos programas de edición. Sólo quien busque imágenes de calidad de salas de cine de alta resolución tendría que hacer estos procesos en laboratorios especializados. El audio, por otra parte, puede resultar difícil de corregir en postproducción, normalmente si hay segmentos que no se escuchan bien o no se comprenden fácilmente, estos deben ser re-grabados, por lo que si hay diálogos tal vez haya que volver a llamar a los actores, o si se trata de efectos de sonido, existen artistas especializados que se dedican a crear *tracks* enteros de sonido para escenas de películas, que se conocen como “foleys” (Grove, E. 2014).

El orden en que se realizan todos estos pasos puede variar dependiendo de las necesidades del proyecto y de la revisión final del material obtenido en la etapa de producción, la secuencia que describimos a continuación es la que fue utilizada en *Las Intimidades Solitarias*, simplemente a modo de sugerencia.

## 1. Edición de video: armando la danza

Hoy en día hemos dejado atrás la edición análoga en la que las cintas se cortaban y pegaban literalmente para producir las películas terminadas. En un mundo que ha transitado casi por completo a tecnologías digitales, lo común es utilizar sistemas de edición no lineales, es decir, software de edición de video. Existen desde las aplicaciones gratuitas y sencillas como Movie Maker para Windows y iMovie para Mac hasta sus contrapartes profesionales como Adobe Premiere y Final Cut. Al igual que con otras tecnologías, mientras más sofisticada es la herramienta, más conocimiento y estudio previo se requiere para manipularla. Un software de edición profesional, lleno de controles, menús y botones puede resultar más intimidante que inspirador si no se puede

explotar su funcionalidad. De igual manera, tal vez el proyecto no requiera de todas las capacidades de dichas herramientas, es cuestión de seleccionar la opción más adecuada para la situación en la que estemos. No hay que olvidar que aunque el software que escojamos tendrá un efecto predominante en el proceso de edición, el hardware de nuestro equipo de cómputo y sus periféricos (especialmente discos duros externos y unidades de dvd) también tienen una influencia sobre la experiencia de postproducción, en la que existe una relación bastante directa en la que a mayor capacidad del hardware, más fluido y eficiente es el proceso de edición.

La edición de video tiene sus propios procedimientos, dependiendo de la cantidad de material generado y la calidad del mismo, el proceso puede hacerse *online* (en línea) y *offline* (fuera de línea). Aunque estos términos son una herencia de la transición entre lo análogo y lo digital en la que parte del proceso se hacía en la computadora y parte se hacía sin ella, hoy en día sirven principalmente para referirse a si estamos trabajando sobre el material en su versión final (es decir la de mayor calidad posible), o si hemos creado una versión alterna sobre la que podamos trabajar con mayor agilidad. Una vez más, esto se relaciona con nuestro hardware, ya que si utilizamos computadoras muy poderosas, es probable que podamos trabajar *online* con calidades de video tan altas como 2K o 4K, sin embargo estos equipos son sumamente costosos. Una opción más realista normalmente implica hacer una versión de menor calidad para poder trabajar cómodamente con ella en equipos más modestos y generar un primer borrador de la película que nos permita ahorrarnos el tener que manipular archivos demasiado grandes en computadoras caseras que no cuentan con esas capacidades. En cualquiera de los dos casos, mantener los archivos originales en un disco duro externo, diferente al de la computadora en la que se va a trabajar, también mejorará la velocidad de edición. Asimismo, es prudente recordar que ya sea que se use un disco duro externo para la edición, o no, hay que tener al menos dos copias del material por seguridad (Ascher y Pincus, 2013, p.675).

En el caso de *Las Intimidaciones Solitarias*, se tenía más de una hora de material en resolución de 1920x1080 (FullHD) y una computadora iMac del 2012 (2.7 GHz Intel Core 15, 8GB de Memoria RAM, 1TB de disco duro) con Final Cut Pro instalado, además de otro disco duro externo de 1TB. Esta configuración hizo que el trabajo se reali-

zara de la manera que describimos a continuación. Comencé con una selección de material, que bien puede hacerse sin utilizar el sistema de edición. Lo único que necesitamos es una aplicación que pueda reproducir el material que grabamos, como WindowsMedia, QuickTime o VLC. La gran mayoría de las cámaras modernas generan archivos individuales separados para cada toma, por lo que es posible seleccionar la toma que más nos convenga simplemente haciendo un listado de archivos o resaltándolos en el explorador de nuestro sistema operativo. Muchas veces los nombres que la cámara asigna a las tomas no son muy amigables, por lo que siempre es bueno mantener una relación de qué hay en cada archivo (por ejemplo, DMG\_00043=Escena2Toma3). Para el caso de cámaras que aún graban todo en un solo archivo, lo ideal es seleccionar códigos de tiempo que contengan el material que vamos a utilizar (por ejemplo, anotaríamos que vamos a seleccionar la grabación del 00:05:40 al 00:08:14, y que eso corresponde a Escena2-Toma3). Este proceso es de suma importancia, ya que aquí es donde se va a descartar todo el material que no queramos para la película y donde habrá una reducción importante del tiempo neto de filmación que pasará al sistema de edición. El importar los elementos seleccionados y ordenarlos en nuestro sistema de edición genera un primer borrador al que normalmente se le llama *rough cut*.

Una vez que tenemos una línea del tiempo (o *timeline*, así es como la mayor parte de los editores de video se refieren a la ventana en la que los clips se ordenan y se pueden modificar) que está bien armada y organizada, podemos adentrarnos en cortes más detallados. Existe una ventana en la que los clips se reproducen y se visualizan, llamada visor (o *viewer*), que es en la que podemos ir revisando cómo va quedando la película. Si bien la secuencia que hemos creado tiene varios clips organizados a una temporalidad que corresponde ya a la de la película y no a la de la recopilación del material, siguen habiendo varios ajustes que se deben hacer. Existen dos maneras de hacer un corte a un clip en un editor de video, la primera consiste en colocar el cursor donde queremos realizar el corte y aplicar el comando *trim*<sup>37</sup>, y la otra opción es recorrer el inicio o el final del clip para ajustarlo a donde queremos que comience o termine

---

<sup>37</sup> Para todos los comandos de *software*, utilizaremos los términos más comunes en idioma inglés que suelen ser los mismos en diferentes marcas. Como siempre, información más detallada y específica sobre cada editor de video debería ser buscada en el respectivo manual del usuario.



esa toma. Cuando hemos realizado los cortes que queremos en diferentes clips y luego queremos unirlos entre sí, basta con acercarlos en la línea del tiempo y el editor los pegará como si fueran dos imanes en un proceso automático que se conoce como *snap*. Este tipo de edición funciona cuando tenemos muy claros los cortes que queremos hacer. Sin embargo, existen otras opciones cuando lo que buscamos es interactuar con dos clips simultáneamente para examinar distintas posibilidades. Por ejemplo, si tenemos la misma escena grabada desde dos ángulos diferentes y escogeremos qué partes de la escena corresponden a cada uno. Cuando estamos haciendo edición de esta naturaleza, lo más común es aprovechar que en la mayoría de los editores de video se pueden superponer varios tracks de video, como si uno estuviera encima del otro. Trataremos de sincronizarlos lo más posible para que la acción sea lo más similar entre ellos, sólo que con un punto de vista diferente. En el *viewer* sólo veremos la capa que se encuentre más arriba. Por esta razón, en la capa de arriba haremos los cortes pertinentes e iremos revelando la otra toma, que habíamos colocado debajo. Este tipo de edición se conoce como *overlay edit*, y como el nombre lo indica, se refiere a colocar varias capas de video encimadas y después ir las cortando para ir alternando entre niveles superiores e inferiores. Finalmente, un tercer modo de edición, el *roll* y *ripple*, se utilizan cuando existen dos clips adyacentes en un *timeline* y queremos variaciones simultáneas en los dos. Estas herramientas toman como punto de partida dos clips que han sido previamente cortados y unidos (esto significa que en los dos clips, existe más material al inicio y al final). Cuando hacemos un *ripple*, el punto de unión se va recorriendo hacia atrás o hacia adelante, agregando material de un clip y empujando al otro sin modificar al que se está manipulando. Esto nos permite encontrar momentos de corte precisos en sólo uno de los dos clips, cuando ya estamos seguros de que el otro termina o inicia en el momento adecuado. En caso de que no hayamos definido inicio o fin para los clips, el comando *roll* permite ir desplazando simultáneamente el final de un clip sobre el inicio del otro, o viceversa, modificándolos a los dos al mismo tiempo, extendiendo a uno y encogiéndolo al otro. Cuando utilizamos cualquiera de estos dos comandos, normalmente la ventana del *viewer* se divide en dos, lo cual nos permite ver cómo se va modificando el final de un clip y el inicio del otro al mismo tiempo, y nos ayuda a visualizar el corte con más claridad.



Imagen 5. La transición de una pantalla negra a esta primera toma de *Las Intimidades Solitarias* es un *fade in* a un *close up* de una mano a través de un *blur* o desenfoque. La sensación que provoca esta transición es la de despertar, abrir los ojos, y encontrar esta imagen de inmediato. Los pequeños movimientos, junto con la música, sugieren que esta persona también está despertando.

Estos cortes, que son mucho más específicos que la simple selección y organización de material deben resultar en una secuencia que sea muy similar a la película final, al menos visualmente. En este punto, sólo nos faltaría agregar transiciones entre tomas, si es que así lo queremos hacer. Los cortes significan un salto entre clips, y cuando están planeados, dichos saltos no llaman la atención, por el contrario, dan dinamismo a la imagen. En ocasiones, el autor puede querer que estos saltos no sean directos, sino que existan transiciones. El difuminar una imagen a blanco o negro antes de ir a la siguiente o ir superponiendo el final de un clip con el inicio de otro (mejor conocido como *dissolve*) son ejemplos de transiciones comúnmente utilizadas en películas.



Imagen 6. Este *close up* posterior a mano y cabeza es el primer contacto físico entre los dos personajes, y por tanto, elimina la distancia entre los dos cuerpos.

Una vez que se han agregado transiciones y se han diseñado e insertado secuencias de créditos, se puede decir que tenemos un *fine cut* o borrador final. Cuando estamos seguros de que no se realizará ningún cambio más a la parte visual, hemos llegado a la etapa de *lock picture*, y sólo entonces podremos comenzar a agregar el sonido, esto con el fin de que principalmente el audio diegético pueda ser integrado con la seguridad de que no se desfazará después por alguna modificación en la secuencia de imágenes (Ascher y Pincus, 2013, p. 696-702).

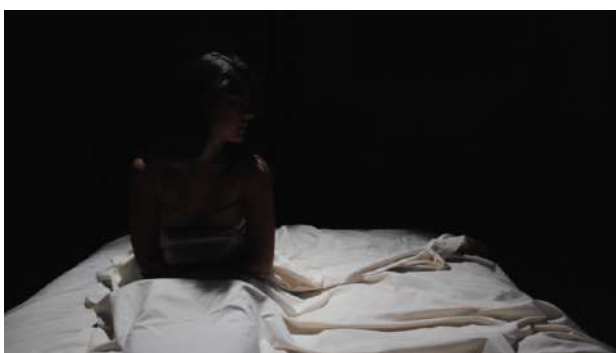


Imagen 8. Este *medium shot* de la última sección, revela el espacio vacío que ha dejado el cuerpo masculino, mientras ella lo mira desde su propio espacio. Se reafirma entonces una separación incluso más pronunciada que la que se presentó al inicio.

La edición en *Las Intimidades Solitarias* fue un proceso interesante en el que trabajé de manera individual. Después de un descanso al terminar la filmación, regresé a evaluar todo el material, escoger las mejores tomas e ir armando poco a poco la cinedanza como la tenía pensada. La secuencia, como sucede con frecuencia con este género, estaba hasta cierto punto determinada por la manera en que la coreografía se había realizado acorde a la música. Existían momentos muy específicos que tenían que coincidir con ciertos acentos musicales, y que incluso había que sincronizar cuidadosamente para mantener esa coherencia con el montaje inicial. En este sentido, el orden de todos los elementos estaba claro y no suponían mucha variación respecto al producto final. La continuidad del movimiento había sido cuidada desde las grabaciones, siempre dejando margen de error en todas las tomas, incluyendo un poco más del mo-

vimiento que estaba planeado en el *storyboard* con el fin de evitar cualquier corte abrupto y dar la posibilidad de tener transiciones lentas en algunos casos.



Imagen 7. Este full shot lateral es parte de la secuencia que se grabó de distintos ángulos y de la cual se seleccionaron las mejores tomas para cada sección coreográfica. En este cuadro, el contraste entre líneas diagonales y horizontales transmite a la vez riesgo y control sobre el cuerpo, manteniendo al espectador en su posición de *voyeur*.

Probablemente, la secuencia de inicio de *Las Intimidades Solitarias* es la más interesante en cuanto a manipulación de la imagen para generar significados. Estaba buscando una manera en la cual, sin ser demasiado obvio, se pudiera comunicar un espacio compartido y dividido a la vez. La coreografía estaba diseñada para ser completamente independiente entre cada uno de los personajes, pero a la vez, para que si sucedía simultáneamente, fuera perfectamente compatible. La edición tendría que permitir, entonces, alternar a los personajes mientras se sugería que si bien no compartían un espacio físico (todavía), estaban en el mismo momento temporal: cada uno se estaba despertando a su manera, simultáneamente, en el contexto de su propia cama. Tenía varias tomas de las secuencias alrededor de la cama, algunas solo del hombre, otras solo de la mujer, y otras con los dos, por lo que ir intercalándolas a través de *dissolves* les daba una sensación de simultaneidad, pero a la vez de separación. No es sino hasta que sucede el primer contacto físico entre los dos personajes que podemos estar completamente convencidos de que están compartiendo el mismo espacio.

Una vez que esto sucede, comienza una segunda sección de la coreografía en la que, al contrario de la primera, el contacto físico es lo que va guiando al movimiento. En este caso, para la edición lo más importante era armar toda la secuencia pero a la

vez poderla observar desde diferentes ángulos, todos sumamente cercanos a los personajes, lo que da la sensación de que alguien los observa entre las sombras, incluso situando al espectador en ese lugar. Para poder tener completa libertad de jugar con estos ángulos, esta segunda secuencia, específicamente, se grabó completa desde todos los ángulos, pero la precisión en la ejecución hizo posible realizar varios cortes y unirlos sin problema para seguir transmitiendo un flujo ininterrumpido.

La tercera parte se compone de *extreme close ups*, la idea era crear una alternancia rítmica de imágenes de distintas partes del cuerpo en las que por momentos la cercanía fuera tal que no se pudiera reconocer con precisión lo que aparece en la cámara, por lo que la edición, bastante sencilla, simplemente buscaba saltar de un acercamiento a otro sin un orden en particular y simplemente tratando de hacer que todos tuvieran la misma duración (una consigna que tenía que ver con la música en ese momento de la película, aun cuando ésta no se hubiera agregado todavía). La cuarta parte del filme es muy parecida en estructura a la segunda, por lo que también se trata de una secuencia coreográfica unida por tomas en diferentes ángulos. Con un *dissolve* más, pasamos a una quinta sección, muy breve, en la que, a través de tomas en las que de nuevo vemos a los personajes por separado, tratamos de volver a sugerir la sensación de distancia física entre ellos. Como podemos ver, a su propio modo, la edición también va tratando de reforzar la narrativa de la historia en la manera en la que ésta se construye visualmente.

## 2. Corrección de color: pintando la pantalla

La corrección de color es un proceso de postproducción en el que damos a la imagen los últimos retoques de acuerdo con parámetros como brillo, contraste, saturación y temperatura de colores. Esta técnica, al igual que las demás que hemos mencionado hasta ahora, no tiene un criterio específico sobre lo que es correcto o incorrecto, sino que también se involucra con la manera en la que el director quiere presentar su película. Dependiendo del tratamiento general del filme, se podrían querer colores intensos y brillantes, o tal vez más tenues y en una gama de pasteles; podríamos buscar

sombras y luces duras y contrastantes en las que negros intensos ocultaran algunos detalles y dieran misterio a las tomas, o buscar un balance entre los dos que le den más claridad a los cuadros; podríamos buscar una paleta de colores fríos para evocar nostalgia y anhelo o una orientada a rojos y rosas que den sensaciones más románticas o candentes. Lo que hagamos en esta fase de la postproducción para resaltar ciertos aspectos de las imágenes que ya tenemos, tiene más que ver con cómo queremos presentarlas y qué queremos transmitir, que con una metodología específica que se deba aplicar para corregir el color. Evidentemente, existen algunas pautas que es recomendable seguir, por ejemplo, no queremos elevar tanto el brillo como para que la imagen se vea deslavada o sobreexpuesta, por otro lado, un exceso de contraste puede ocasionar sombras y luces tan intensas que se pierdan zonas completas de la composición, los colores demasiado saturados pueden ser cansados por tiempos prolongados, y el otro extremo podría resultar aburrido, etc. Lejos de pensar en esto como errores, debemos suponer que si hemos decidido exagerar cualquier característica en un momento del filme, es porque tenemos una justificación para hacerlo. Evidentemente, el único aspecto realmente restrictivo es cuidar que la imagen no sea tratada de tal forma que verla pueda lastimar al espectador o que resulte incómoda físicamente para los ojos. De hecho, para televisión y cine existen restricciones en este aspecto, y aunque las mismas no se pueden aplicar a los nuevos medios como celulares o tabletas, es un hecho que la intención del creador rara vez será que la gente deje de ver su obra porque le lastima o le resulta molesto mirarla. Un punto adicional es que buscaremos, por lo general, que haya uniformidad y coherencia entre la manipulación del color a través de la película completa, para que se genere una unidad y que no parezcan tomas sacadas de diferentes filmes, incluso si existen variaciones intencionales entre ellas (Ascher y Pincus, 2013, p.687).

Una función adicional de la corrección de color, que evidentemente no es la más deseable y sin embargo sucede con frecuencia porque existen muchos factores involucrados al momento de la filmación, es que si alguna toma se dañó levemente al momento de ser grabada, ya sea por sobre o subexposición, ésta puede ser corregida durante este proceso. Evidentemente si el daño es tal que hay partes de la toma que no se alcanzan a apreciar para nada en el original, ningún proceso de postproducción po-

drá recuperar esa información que se perdió en la captura original. Sin embargo, algunos pequeños ajustes pueden ayudar a que no tengamos que descartar algún fragmento en el que, por ejemplo, una coreografía haya salido particularmente bien y haya habido algún error de iluminación, balance de blancos, etc.

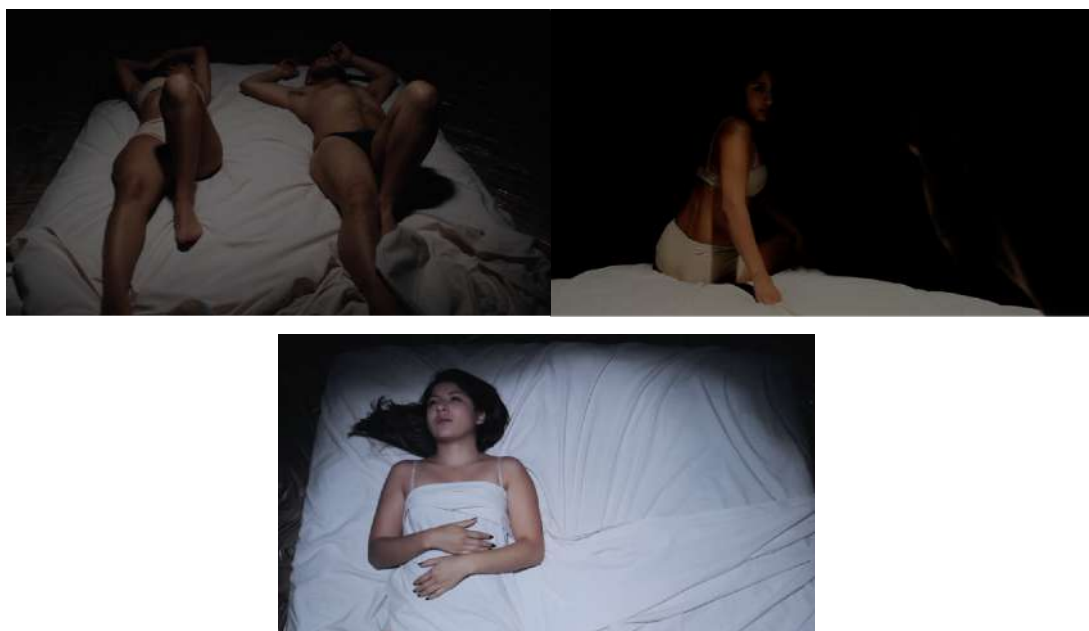


Imagen 9. Estos tres momentos de *Las Intimidades Solitarias* nos permiten ver la historia del personaje femenino contada a través de la corrección de color. Comenzando con un tono neutro, sin alteración respecto a la grabación original, cuando la relación aún no ha comenzado, tonos rojizos para la secuencia de la seducción y finalmente azules para el momento de la separación.

La corrección de color también fue un proceso en el que me tuve que involucrar por completo y sin ayuda. La visión que tenía para la película era la de un cenital que revelara una pequeña parte de la vida de dos personas, dejando todo lo demás como un misterio. Es decir, en esta danza podemos conocer a estos personajes, su interacción y el seguimiento de su relación, pero no podemos saber nada más. Quiénes son, qué hacen y todos los demás detalles de sus vidas están perdidos en esa oscuridad que envuelve a la cama en todo momento. Incluso es probable que esa información tampoco la hayan compartido entre ellos. Para dar esta sensación era importante oscurecer toda la orilla de la pantalla profundamente mediante un brillo moderado y un contraste bastante alto para acentuar las formas. Es cierto, al utilizar únicamente una ilu-

minación desde arriba, esto también ocasionó que con frecuencia, perdiéramos el detalle de la cara de los bailarines, pero de cierto modo, me parecía congruente con todo este ambiente de clandestinidad que estaba tratando de crear. Ya sea que esta relación fuera un encuentro furtivo de una noche, una infidelidad, o cualquier otra situación que el espectador pudiera imaginar, era importante que tuviera la sensación de ser prohibido, en un ambiente que no se sintiera como el de una pareja estable que no tiene nada que ocultar. Esta era la estética que debía dominar el cortometraje por completo, independientemente de las demás variaciones que a continuación menciono.

Me parecía imprescindible que los colores y la luminosidad también contaran una historia. Comenzamos con una paleta poco saturada en la que todos los colores se ven un poco apagados, hay una relativa homogeneidad visual, la cual poco a poco se va desvaneciendo a medida que la paleta cambia a colores cálidos como rojos y naranjas y el contraste y la saturación se incrementan para resaltar la acción que sucede en la cama y hacer todavía más profunda la negrura que la rodea. Para el momento de los *close ups*, las pieles dan la sensación de tener un brillo propio y los tonos rojizos las cubren por completo. Después de la mitad del filme, cuando comienza la separación entre los personajes, comienza un viaje inverso en el que rápidamente pasamos por la configuración con la que iniciamos pero seguimos descendiendo a colores azulados y blanquecinos que dan un ambiente de frialdad y distanciamiento. Al final, regresamos al punto de partida una vez que los personajes se han separado por completo y retoman su individualidad. De cierta forma, la historia también se va contando en las transiciones de contraste, saturación y temperatura que vamos recorriendo.

### 3. Edición y mezcla de audio: el mundo sonoro

Pasaremos a la parte auditiva del filme, en la que existen dos procesos involucrados. Por una parte, la edición se encarga de trabajar los sonidos de manera individual, refinarlos a través de un proceso de postproducción para que queden listos para insertarse en la película. Ahora bien, al proceso de balancear todos los sonidos y tratar de que en conjunto suenen de la mejor manera posible, de acuerdo con lo que el direc-



tor ha planeado, se le denomina mezclar. Para las producciones más grandes puede existir un departamento, completamente separado del visual, que incluya varios ingenieros de sonido trabajando en cómo sonará el producto terminado. El elemento del audio, aunque es de los que se dejan para el final de la producción, también es sumamente importante para la transmisión de significados. Aunque tal vez su uso más común radique en la utilización de diálogos, no podemos ignorar el hecho de que la correcta utilización de sonidos (o ausencia de los mismos) también puede evocar sensaciones que bien pueden ir desde un pacífico correr de agua hasta la emoción de fuertes explosiones e incluso la tensión de silencios prolongados. Además, la práctica común de musicalizar las películas es otra manera en la que los creadores refuerzan la comunicación de ideas en las películas, o incluso agregan significados subyacentes a éstas (Ascher y Pincus, 2013, p.637-638).

Comencemos por la edición. Al igual que con otras fases, la complejidad de la edición dependerá de las necesidades del proyecto. Para las opciones menos costosas y más sencillas, el audio probablemente vendrá de la misma cámara, como ya lo hemos mencionado anteriormente, y en cuanto a la fase de edición, es probable que se utilice el mismo software de edición que para el video. Aunque con frecuencia estas aplicaciones no son altamente especializadas, lo cierto es que pueden ser suficientes si no se está manipulando el audio demasiado. La contraparte sería registrar el audio por separado desde la grabación y luego realizar la edición en software especializado para audio como ProTools o AppleLogic. En este escenario, evidentemente se tiene un control mucho más detallado sobre los niveles de audio, así como más posibilidades de modificar el mismo, incluyendo la reducción del ruido y la utilización de canales. Hoy en día el audio ha evolucionado tremendamente hasta el grado de considerarse también 3D, es decir, ya no sólo hay canal izquierdo y derecho, sino que el sonido, cuando se tiene el equipo adecuado para reproducirlo, puede ser envolvente: venir de hasta siete direcciones (lo que se conoce como sonido 7.1) y moverse a través de ellas. Este tipo de tecnología sólo se encuentra disponible en salas de cine específicas, por lo que hay que crear pensando en la plataforma final de reproducción, ya que no tendría caso editar el sonido para una mezcla tridimensional, si al final se va a reproducir en un celular en el que no se va a poder apreciar (Ascher y Pincus, 2013, p.642-645).

Durante el proceso de edición lo que hacemos es preparar varios *tracks* que después serán mezclados. Lo que queremos es lograr que los sonidos se escuchen claramente, que sus niveles sean correctos para su intención (una explosión evidentemente suena con muchos más decibeles que un murmullo, y sin embargo los dos deben entenderse claramente), y una ecualización<sup>38</sup> que destaque lo importante del audio y mitigue el ruido o las frecuencias molestas. En un ambiente profesional, esto se hace en un estudio en el que el sonido pueda estar completamente aislado y con bocinas que reproduzcan el sonido con la mayor fidelidad posible, lo importante aquí es darse una idea de cómo lo va a escuchar el espectador. Al utilizar todas estas herramientas, el sonido se va modificando hasta que quede al gusto del director y editor.

La mayoría de editores no lineales como los que ya hemos mencionado cuentan con una ventana en la que el audio se puede apreciar en estéreo, es decir, con dos canales, el derecho y el izquierdo. Si bien en el caso de la música, que ya ha sido previamente mezclada, lo más sencillo es trabajar los dos canales al mismo tiempo, si durante la grabación se utilizaron dos micrófonos, uno por cada canal, lo correcto será también mantenerlos por separado durante la edición para tener mayor control del material. Por ejemplo, si algún ruido entró a un micrófono y a otro no, podríamos reducir el nivel de éste, para aclarar esa sección sin tener que afectarla por completo. Como ya hemos mencionado anteriormente, en los editores las dos ondas se muestran con controles separados, por lo que este tipo de edición, llamada en “mono dual”, es bastante sencilla de hacer (Ascher y Pincus, 2013, p.649).

Al alterar directamente las líneas superpuestas sobre las ondas en el editor, estamos afectando la ganancia del audio, es decir, con qué intensidad se escucha. Para un estándar cinematográfico, buscaremos que los picos, o los puntos más altos de las ondas, no pasen la marca de los 0db jamás, ya que las salas lo proyectarán con mucho más volumen y además de perder calidad, puede ser muy molesto al oído. En general,

---

<sup>38</sup> El término ecualizar, a pesar de significar igualar porque en sus inicios se utilizaba para hacer que los sonidos transferidos por cable no perdieran su calidad a través de largas distancias, hoy en día se refiere más a la utilización de esta técnica no sólo para igualar el sonido, sino para mejorarlo. A través de la manipulación de las bandas bajas, medias y agudas de frecuencia en el sonido, se busca darle una mayor nitidez y reducir los extremos o picos de frecuencias que hayan sucedido naturalmente durante la grabación. Por ejemplo, si una voz muy aguda llega a resultar molesta, se reducen las frecuencias en las bandas altas para mitigar el efecto y hacerla más cómoda al oído, mientras que si queremos resaltar y darle cuerpo a las notas bajas de una guitarra, incrementaremos las frecuencias bajas (Andrews, 2016).

los picos de diálogos se trabajan sobre los -10db, y solo los sonidos más intensos rebasan esta marca, sin exceder nunca el límite ya mencionado. El manipular los niveles de audio de este modo puede ser considerado el proceso central de la edición de audio, ya que es aquí donde escogemos exactamente qué sonidos se escuchan con mayor o menor prioridad. Normalmente aquellos que dan sentido a acciones, como por ejemplo el sonido de una puerta que se abre mientras vemos que esto está sucediendo, serán preponderante, mientras que algún sonido que no aporte a la narrativa, como el canto de un pájaro que se grabó accidentalmente podría ser eliminado del todo si no aporta algún significado a la escena. No debemos olvidar aquí que normalmente, en el cine tradicional, el elemento más importante es el diálogo, y que en el caso de la cine-danza, esto no sucede así, es más, con frecuencia las obras ni siquiera contienen diálogo, por lo que el punto focal del audio es por completo una elección del cinecoreógrafo (Ascher y Pincus, 2013, p.662).

Existen dos aspectos más que considerar en la postproducción de audio. En primer lugar, cuidar siempre la sincronía del audio, especialmente si la grabación de video se realizó de manera separada. Para esto, se utilizan códigos de tiempo precisos en el equipo, o bien claquetas, las cuales ya también existen en formato digital. El segundo aspecto, es el de agregar audio externo a la película, ya sea en la forma de música, efectos de sonido, etc. A través de la función “importar” de la mayoría de los editores, este sencillo proceso genera un *track* adicional de audio en el que se coloca el sonido en cuestión. Su edición es muy similar a la del video: se pueden arrastrar por la *timeline* hasta el lugar que queramos, se pueden superponer a otros, y se pueden insertar transiciones entre ellos. En cada caso, el apartado anterior en el que hablamos sobre niveles de audio, deberá ser usado como referencia.

Para *Las Intimidades Solitarias* no hubo grabación de audio en locación. Desde el principio tenía claro que el *track* de audio sería solamente la música y que no quería que hubiera sonido diegético, por lo que todo el material de audio recogido por la cámara se descartó. En este aspecto en particular, me parecía que la ausencia de los sonidos naturales que se dieron durante la filmación, los cuales eran bastante simples como el roce de las sábanas, no agregaban nada en particular a la narrativa de la obra, y que el silencio, por otra parte, daba una sensación de lejanía que me parece adecua-

da, como si el espectador estuviera viendo del otro lado de una ventana, poniendo una barrera más entre él y la acción, pero a la vez, permitiendo que su rol de *voyeur* continuara. En cuanto a la inserción de la música, la pieza seleccionada es más larga que la coreografía, pero desde el inicio se habían definido las secciones del tango con las que se iban a trabajar, por lo que en FinalCut se llevaron a cabo los *crossfades* en la música que correspondieran con las secciones coreografiadas.

## Conclusiones: haciendo cinedanza. Análisis final de Las Intimidades Solitarias

Hasta ahora, he abordado el proceso de creación de una cinedanza tomando como referencia los elementos tradicionalmente utilizados en toda creación cinematográfica; los he relacionado con elementos de la creación coreográfica y he sugerido maneras de llevarlos a la práctica a través de un cortometraje de cinedanza hecho específicamente con ese propósito: *Las Intimidades Solitarias*. Recordando los cuatro elementos presentados en la introducción del presente texto, cabe mencionar el recorrido que se ha hecho por los aspectos que competen al creador (entendiendo al cinecoreógrafo como el director del proceso creativo, quien a partir de su idea general, organiza y conjunta las creaciones del colectivo), al movimiento humano (coreografía y ejecutantes) y a la cámara como entidad técnica (proceso de producción). Sin embargo, aún no he tratado nada sobre el proceso final, el embalaje, el cual de cierta manera determina, o al menos delimita, el rol del cuarto y último actor: el público.

La cinedanza, aun cuando sea una multidisciplina que parte del cine y la danza, genera un producto final que no puede ser más que una película. Claro, la danza se encuentra contenida dentro de la misma, pero el objeto final es característico de la cinematografía, y no de la danza. ¿Cuál es dicho objeto? Esto dependerá de a quién se quiera dirigir la cinedanza. Si bien aún existen medios análogos como los rollos de filme de 35mm, o precursores digitales como los discos (DVD, BluRay), hoy en día, con la creciente digitalización del cine, es más y más común que las películas terminen en uno o varios archivos informáticos. Para la mayoría de las salas cinematográficas comerciales, y las de festivales, el contenedor de dichos archivos es un DCP<sup>39</sup>. Para medios más informales, como televisión, computadoras, tabletas o celulares, el contenedor es un archivo sencillo en formato de video digital que en la mayoría de los casos ha

---

<sup>39</sup> Por sus siglas en inglés *Digital Cinema Package*, o Paquete de Cine Digital. El DCP es el conjunto de archivos de video que conforman una película completa, y que se reorganizan a través de software especializado que los ensambla al momento de la proyección. Aunque existe la posibilidad de que un DCP se envíe por internet, debido al gran tamaño de los archivos, éste suele estar contenido dentro de un disco duro, el cual se entrega directamente a las salas de cine para su exhibición (The DCPMaster, 2016).

sido compartido mediante redes sociales. En este último formato es que concluye, al menos hasta este punto, el camino de *Las Intimidades Solitarias*. Los aspectos sobre su distribución, ya sea en festivales de cinedanza, de manera independiente a través de redes sociales o su proyección en cualquier otro medio, así como las implicaciones que tendrían cada una de estas actividades, es material que bien podría ser desarrollado en una investigación a futuro en la que se aborden todo tipo de cuestionamientos acerca de cómo la cinedanza llega a distintos públicos y qué implicaciones tiene esto para la relación audiencia-arte en la era de la reproducción digital. Una vez aclarado este punto, procedo a realizar algunos comentarios finales sobre la presente investigación, así como un análisis sobre el producto final, con la intención de compaginar el proceso creativo que se ha descrito con las imágenes resultantes.

En primer lugar, y a raíz de la discusión ontológica sobre la cinedanza, la primera conclusión obtenida es que se trata de una multidisciplina que conjuga el trabajo de varios artistas, dentro de los cuales predominan dos roles esenciales: el de director cinematográfico y el de director coreográfico, apoyados por un equipo de diferentes técnicos y artistas como bailarines, vestuaristas, maquillistas, compositores musicales, ingenieros de audio, editores visuales, y todos aquellos que se requieran para cada proyecto en específico. En un enfoque tradicional (y probablemente también en uno con un financiamiento generoso), cada rol lo desempeña una persona que se ha especializado en su área, y sin embargo, resulta recomendable que la dirección general de la cinedanza se conjugue en una sola persona que pueda ofrecer una visión que no solo posea un enfoque multidisciplinario que sume distintos tipos de conocimiento, sino que también pueda ofrecer un acercamiento transdisciplinario a la misma y que, de una manera holística, encuentra la manera de conjugar el mundo de las artes visuales y las artes escénicas para ofrecer una visión transversal de las mismas y entregar una obra híbrida, fundada en el cine y la danza como principales progenitores, pero atravesada por muchas otras. Este personaje ha sido denominado cinecoreógrafo y ha sido pieza clave de la investigación.

En un punto de vista alterno, en el que no sólo he tratado de definir a la cinedanza en cuanto a sí misma, sino en tanto diferente a la videodanza, también he podido llegar a la conclusión de que, si bien estos dos géneros tienen en común, como sus

nombres lo indican, la danza en la pantalla como protagonista, difieren en lo que se refiere a las técnicas empleadas para la creación visual. En un mundo en el que la tecnología permite grabar video de alta resolución con algo tan accesible como un teléfono celular, la desambiguación entre los dos géneros ya no obedece a la calidad de la imagen o al soporte tecnológico utilizado para su reproducción, sino a las técnicas de generación de contenido visual que a cada una compete y cómo éstas han sido utilizadas anteriormente en la construcción de cada uno de los géneros. De aquí, ha sido posible detectar una tendencia en el video por buscar imágenes reales y retratadas a partir del mundo cotidiano, mientras que en el cine, el esfuerzo por la generación de realidades alternas ha dado como resultado técnicas de producción y postproducción mucho más complejas que permitan al autor modificar las imágenes que han sido registradas por la cámara. Quisiera hacer aquí un énfasis en la palabra tendencia, ya que es evidente que en el ámbito creativo no hay reglas definitivas sobre lo que se puede hacer con determinado tipo de herramientas, y surgen obras que juegan completamente con estos elementos. El mejor ejemplo que puedo citar es el género de falso documental, en el que los recursos cinematográficos se mezclan con los del video para tratar de hacer que algo que es ficción cinematográfica, no lo parezca a los ojos del público, con lo que se crea una ilusión de realidad que emula el video *amateur* por ser considerado el estilo característico de imágenes reales o fidedignas, es decir, que no han sido creadas por la industria del cine (me parece que la suma de contradicciones que lo cruzan lo convierte en un género interesantísimo). Tal vez aquí la verdadera conclusión sea que con el paso del tiempo, cada vez resulta más difícil establecer fronteras precisas entre diferentes disciplinas y diferentes géneros, que se cruzan y entrecruzan más y más, a medida que existe más experimentación alrededor de ellos.

Ahora bien, para el último punto de las conclusiones, quisiera ahondar en por qué decidí estructurar esta investigación con base en la parte cinematográfica de *Las Intimidaciones Solitarias*, y se ha hecho poco hincapié en el trabajo coreográfico que se realizó con los bailarines. He aclarado ya, que uno de los factores preponderantes para esta decisión es que el producto final es una película y no una danza escénica, y aunque esto en sí, ya parece un argumento de peso, también es importante regresar a la idea del cinecoreógrafo a la que se ha dirigido esta investigación. Este sujeto puede

conformarse de una gran cantidad de maneras, el orden y la profundidad de sus conocimientos puede ser ecléctico, y también lo puede ser su obra. Sin embargo, la cinedanza es un género aún en busca de ser explorado, y es por esto que la presente investigación se dirige a cualquiera con interés en el tema, pero sobre todo, al cinecoreógrafo que se forma desde el ámbito dancístico, a aquél que ya conoce sobre coreografía, pero que aún se encuentra explorando los recursos para llevarla a la pantalla a través del producto híbrido que es la cinedanza.

Sería, tal vez, parte de la intención, y por ende conclusión de este trabajo, apoyar la creación de cinedanza en México. Sabemos que se trata de un género que se difunde a través de festivales y redes sociales, principalmente. Algunos estudios comparativos sobre los géneros que más se ven en las salas de cine comercial arrojan que la cinedanza es un género prácticamente inexistente en nuestro país. El género comercial con mayor cantidad de espectadores en México que contiene danza es probablemente el musical, y éste tampoco figura dentro de los favoritos de la región, como lo hace el horror y la comedia (Ortiz, 2018).



Si la cinedanza se encuentra prácticamente excluida del cine comercial, entonces, ¿qué estimula su producción? En el 2018, ocurrieron aproximadamente unos 170 festivales de danzas para la pantalla en el mundo, esto sin entrar en categorías específicas que subdividan un género en el que, de por sí el *corpus* de obras no es tan amplio (resultaría casi imposible pensar en festivales de cinedanza y videodanza por separado). De estos 170 festivales, sólo un 16% se desarrolla en la región de Latinoamérica, por lo que hablamos de menos de 30. Esto podría darnos una idea sobre las cifras de producciones en nuestro país. Algunas de estas cinedanzas se subirán a redes sociales de video como *YouTube* o *Vimeo* para compartirse gratuitamente con el mundo, y otras más preferirán limitar su exhibición a las pantallas de dichos festivales y no ser compartidas con el público en general (Payri, 2018).

En cuanto a redes sociales con contenidos más diversos como *Facebook*, *Twitter* o *Instagram*, sería complicado, y tal vez motivo de otra investigación por completo, el tratar de rastrear cuántas danzas para la pantalla se producen día a día. Y más aún, habría que establecer criterios para definir las y clasificarlas, ya que si bien se genera



gran cantidad de contenido para ellas, no todo podría ser considerado danza para la pantalla. La complejidad de cómo el público interactúa con estas obras que quedan muy abiertas a comentarios y discusiones, sería también un tema sobre el que sería interesante profundizar.

Para terminar con esta sección, procederé a presentar un análisis de escenas de *Las Intimidaciones Solitarias*. Éste pretende ser una manera de ver algunas de las técnicas cinematográficas que se han revisado en esta investigación y la manera en la que su utilización trata de generar ciertos significados. Tal vez sea importante recalcar que la interpretación de una obra se encuentra completamente abierta al espectador y que este análisis no está dirigido al público en general. Su intención es ejemplificar cómo ciertas técnicas cinematográficas pueden ser utilizadas para comunicar ideas. Ha sido mi intención, desde el principio, sugerir que, a medida que más conocimiento se tenga de las herramientas creativas del cine, más clara será la transmisión de un mensaje o sensación. Así pues, en esta reflexión final desgloso la imagen contrastada con lo que se estaba tratando de comunicar, y cómo algunos de los elementos que he descrito en los capítulos anteriores están funcionando para hacer dicha comunicación más eficiente. La intención es entonces meramente didáctica, y en modo alguno busca limitar las maneras en las que el cortometraje pudiera ser interpretado. Aunque para el presente análisis se utilizan cuadros fijos del cortometraje, se sugiere referirse al DVD o liga de YouTube de *Las Intimidaciones Solitarias* que acompañe este texto.

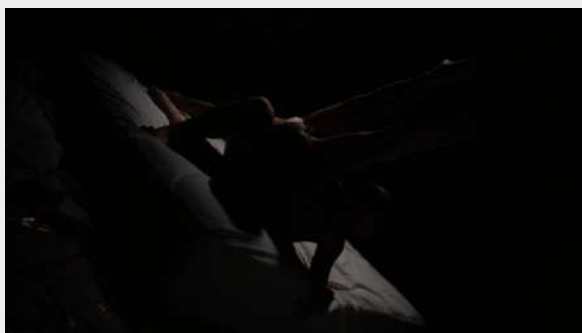
Escena	Análisis
	<p>La transición de una pantalla negra a esta primera toma es un <i>fade in</i> a un <i>close up</i> de una mano a través de un <i>blur</i> o desenfoque. La sensación que provoca esta transición es la de despertar, abrir los ojos, y encontrar esta imagen de inmediato. Los pequeños movimientos, junto con la música, sugieren que esta persona también está despertando. El detalle nos acerca a los modos específicos, las pequeñas reacciones de una rutina matutina. La iluminación es tenue, generando sombras pronunciadas, borrando detalles de diversas partes del cuerpo.</p>
	<p>Transición de un <i>close up</i> de la sábana a un <i>full shot</i> ligeramente picado de dos cuerpos sobre la cama. Aunque comparten el espacio, en esta sección los cuerpos jamás se tocan, sugiriendo una distancia de algún tipo entre ellos (temporal, espacial, o emocional). La iluminación, sumamente atenuada mediante corrección de color sugiere una relación escondida. La luz no es de una alborada, es artificial, lo que hace difícil determinar el momento del día que se está viviendo, y más bien, pronunciando una sensación de cierta clandestinidad.</p>



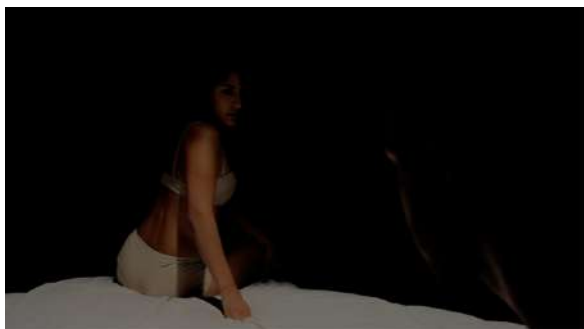
La cámara emula un *dolly* circular, que realmente se realizó con un *steadycam*. Diversos *crossfades* en los que los cuerpos aparecen y desaparecen reafirman la sensación de distancia entre los dos, sugiriendo que ésta no es temporal: los dos cuerpos despiertan y se estiran, como viviendo el mismo momento, pero a distancia. No se aclara si dicha distancia es meramente física, o también emocional. La corrección de color lleva las pieles a tonos ligeramente naranjas, como si algo dentro de los cuerpos se estuviera encendiendo.



Este *close up* posterior a mano y cabeza tiene dos funciones esenciales. Por una parte, elimina la distancia entre los dos cuerpos a través del contacto físico, y por otra, establece una cierta actitud del hombre de intentar controlar o dominar a la mujer, cuando menos en una actitud sexual/corporal.



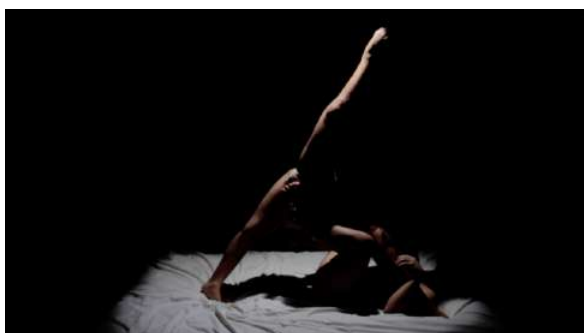
Este plano holandés poco iluminado cumple, de igual manera, con dos funciones. El tipo de plano, inclinado, genera una sensación de inseguridad e inestabilidad, que podría entenderse como el vértigo y el miedo del inicio de una relación, ya sea física o emocional. La creciente oscuridad, connota la sensación de algo oculto o prohibido, escondido de los ojos de todos. La oscuridad circundante y el ángulo de la cámara, nos da la sensación de ser nosotros, en el papel de *voyeurs*, quienes se esconden en las sombras, observando la acción, supuestamente oculta o clandestina.



Este *over the shoulder* permite entablar una relación entre el personaje masculino y el femenino, una rápida mirada de complicidad. La gran oscuridad que se cierne sobre la cabeza de él, lo sigue ocultando, como si la mirase a ella desde las sombras, y a su vez, nosotros los miramos a los dos desde un poco más atrás. La corrección de color ha intensificado para este momento los tonos naranjas que comienzan a rayar en lo rojizo, dando la sensación de calor e intimidad.



Este *tilt up* que establece un plano americano desde la espalda baja a la cabeza nos muestra a los dos cuerpos interactuando en las sombras. La luz se ha intensificado y los hace más brillantes, como si a pesar de estar ocultos, la energía que se está acumulando los hiciera más visibles. En un gesto característico de un baile de salón, el hombre busca seguir manteniendo un rol dominante, que poco a poco irá perdiendo.



*Full shot lateral*. La cama se encuentra casi iluminada por completo y los tonos de piel se han hecho más luminosos. Esta escena, similar al plano holandés que la precede, tiene la misma esencia, pero contornea las figuras de una manera más clara. Aunque las líneas diagonales siguen sugiriendo un nivel de inestabilidad, la horizontalidad de la cámara da la sensación de que los amantes se encuentran en control de su cuerpo, y que la sensación de inseguridad, ha desaparecido para este momento.



*Extreme close up* de codos y rodillas en el que la intención es que no haya claridad en qué cuerpo o qué parte se está observando, ni cual está encima del otro. Los cuerpos interactúan, las pieles han tomado tonos similares mediante la corrección de color, y se hace difícil distinguir dónde empieza uno y dónde termina el otro. Algunos rasgos distintivos como la velloidad nos ayuda a seguir comprendiendo que se trata de un hombre y una mujer. Aunque la iluminación no ha cambiado, el enfoque y la utilización del color nos deja ver claramente lo que hasta ahora parecía oculto, como si la intensidad y la energía lo revelara a la vista. Para este punto, el *voyeur* de alguna manera ha logrado colarse en la cama, como si observara desde debajo de la sábana que sigue el pie de la cama. El uso de una limitada profundidad de campo y enfoques y desenfocajes constantes entre las partes, incrementa la sensación de confusión entre un cuerpo y el otro.



Este otro *extreme close up* nos da más claridad sobre una cara y una mano, aunque no es claro si pertenecen al mismo cuerpo. La corrección de color ha retirado por completo los tonos amarillos y ha reducido el brillo, dejándonos con colores mucho más neutros y mates. El clímax ha pasado y la situación, casi de inmediato, ha comenzado a enfriarse. Los movimientos también se han vuelto mucho más lentos, y la mirada de la cámara, también inicia un retroceso hacia tomas más abiertas.



*Full shot*, toma muy picada, casi cenital. Los cuerpos mantienen el contacto pero los tonos naranjas han desaparecido y se sustituyen por blancos. El encuadre hace notar, incluso incrementar, el espacio vacío a la derecha de los cuerpos tendidos. Si bien los tonos cálidos se han desaturado de la toma, la luz permanece clara, desde este ángulo, los personajes se encuentran expuestos por completo, y el *voyeur*, ahora ha adquirido la postura de vigilante, incluso se ha elevado, como si desde arriba, fuese más fácil emitir un juicio sobre la escena.



Este cambio a un *medium shot* nos vuelve a situar desde el ángulo de una visión al nivel de los personajes. El hombre permanece al centro de la cama, mientras que la mujer intenta escapar de él, y tomar refugio en la oscuridad, ya sea por vergüenza, o por desagrado, busca salir de la iluminación y borrar su propio rostro. Los tonos continúan blancos y neutrales, intensificando la sensación de desnudez. Se utiliza aquí el recurso coreográfico de repetir una secuencia que ya se ha realizado anteriormente pero que ahora, ante la pérdida de conexión entre los cuerpos, ocurre de manera torpe y descoordinada.



Este *medium shot*, retoma la idea inicial del cortometraje, dividiendo la cama en dos: la sección de él y la sección de ella. La luz se ha atenuado un poco, regresando un poco el aire misterioso del inicio, aunque sin los tonos cálidos. El contacto de los cuerpos los establece en el mismo espacio y tiempo, aunque la actitud de negación hacia el otro, sugiere que ese compartir el espacio ya no es una situación cómoda o agradable. El acomodo de los cuerpos hace sentir la cama como un espacio reducido, en el que apenas y caben, forzándolos a estar espalda con espalda, en un contacto que ya no es deseado.



Esta toma picada vuelve a dividir la cama y a acentuar los tonos fríos. El espacio sigue fragmentado en dos partes y los cuerpos ya no se tocan más que ligeramente. Se encuentran disociados, incluso en altura dentro de la cama. Las miradas centran la energía fuera de la cama, y se dirigen hacia la oscuridad.



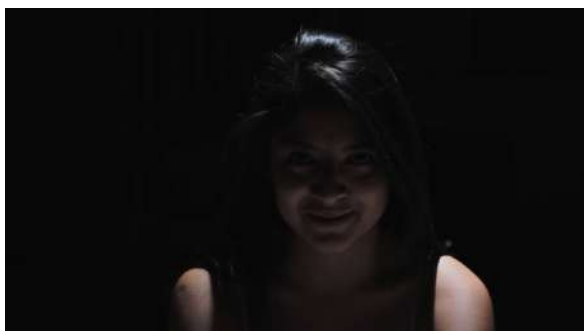
Un *crossfade* hace que después de un segundo de transposición de dos imágenes (ella acompañada/ella sola) el personaje femenino se encuentre solo en la cama. El espacio de él se respeta, señalando el vacío que dejó su cuerpo. La luz sigue iluminando claramente el cuerpo que mantiene una actitud incómoda, miradas al vacío que no sabemos con claridad si son de aburrimiento, vergüenza o nostalgia. Sin embargo, los tonos blancos se han enfriado aún más, convirtiéndose en azules.



Una transición a negros y el gesto de levantarse de la cama nos remiten al inicio de la película. Sin embargo, esta toma, un *close up*, no nos permite situar al personaje en un lugar en específico, ni saber si el hombre está despertando con la mujer. La cara, poco iluminada, tampoco nos da claridad sobre su actitud, como para saber cuál es su reacción ante los hechos que acabamos de presenciar. Sin embargo, su altura nos coloca justo a nivel de contacto visual con el *voyeur*. Los tonos azules han desaparecido, regresando a la neutralidad blanca.



Este *medium shot*, el cual ha regresado a tonalidades neutras en cuanto a corrección de color, revela el espacio vacío que ha dejado el cuerpo masculino, mientras ella, con mayor tranquilidad, lo mira desde su propio espacio. Esta toma ayuda a clarificar la duda de la anterior, asegurándonos que los dos personajes han despertado separados. Se reafirma entonces una separación incluso más pronunciada que la que se presentó al inicio.



Este último *close up* nos remite a la sensación misteriosa del inicio, con la cara poco iluminada, pero que puede seguir siendo apreciada. En esta toma, el personaje mira directamente hacia la lente, rompiendo la cuarta pared y finalmente entablando una relación directa, incluso de complicidad, con el *voyeur* que ha seguido toda la relación.



## Apéndice 1. Carpeta de Producción

LAS  
INTIMIDADES  
SOLITARIAS

Carpeta de  
Producción

# Índice

Sinopsis	3
Notas de Dirección	3
Casting	4
Ficha Técnica	6
Creativos	6
Empresas Patrocinadoras	8
Storyboard	9
Guion	13
Datos Técnicos	14
Plan de Rodaje	14
Calendario General de Actividades	14
Datos de Contacto	15

# Sinopsis

Las Intimidades Solitarias es una cinedanza que aborda las etapas de las relaciones interpersonales contemporáneas desde el punto de vista de la proxémica del espacio corporal (interpersonal). Los personajes, María José y José María, no son sino representaciones de personas que viven en el S. XXI y tratan en carne propia los nuevos modos de interacciones humanas en las sociedades actuales. Las Intimidades Solitarias narra la historia de los cuerpos, la manera en la que se conocen, se enamoran, se necesitan, se hastían, se alejan y se olvidan: todo en una sola noche. A pesar de que pueda parecer que ésta es la historia de dos personas, esta cinedanza devela todas las presencias y fantasmas que nos acompañan en la cama cuando creemos que somos sólo dos.

## Notas de Dirección

Las Intimidades Solitarias es una obra que funge como la piedra angular del proyecto **Cinedanza: Técnica y reflexión de la creación dancística en la era de la reproducción digital**, que para titularse de la Maestría en Investigación de la Danza del CENIDID “José Limón”, presenta Guillermo Flores López. El filme tiene una doble intención: por una parte, busca describir un punto de vista respecto a las relaciones interpersonales de tres personas (dos ejecutantes y un autor denominado “cinematocoreógrafo”) y cómo éstas son modificadas en términos de proxémica corporal durante distintas fases de una relación amorosa/pasional fugaz que sucede en los albores del S. XXI; por otra parte, es una obra que desde su diseño, pretende ser desmenuzada para comprender cómo dialogan el cine y la danza en este tipo de manifestación artística, bajo el entendido de que sus manejos y técnicas generan figuras que, a su vez, conforman poéticas singulares nuevas que surgen a partir de esta interesante fusión. Así, el resultado final de este proyecto será acompañado de un texto educativo y reflexivo, en el que se aborden desde los aspectos técnicos que están ocurriendo en la pantalla, la disciplina a la que pertenecen y el modo en el que se han combinado, hasta reflexiones filosóficas sobre su construcción, las sensaciones que sugieren y las semejanzas y diferencias respecto a sus “artes progenitoras” en términos de qué efectos se logran de maneras novedosas o inéditas en una cinedanza *vis a vis* el cine y la danza

como entidades independientes. La película como tal, se dirige principalmente a jóvenes, pero alude a cualquier persona que ha sentido el decaimiento de una relación manifestada en actitudes corporales, mientras que el texto, está especialmente pensado para coreógrafos que buscan un libro de referencia para incursionar en la cinedanza con un manual de apoyo técnico-práctico.

## Casting



Las Intimidades Solitarias busca, ante todo, un cierto nivel de veracidad en su contenido. Si bien no llega a tratarse de un documental, sí se trata de una obra basada en experiencias reales, que además, son vivencias de los propios involucrados en el proyecto creativo. Es por eso que resultó fundamental para la selección de artistas que existiera una fuerte relación interpersonal entre ellos, que ambos hubieran tenido en algún momento de sus vidas un relación sentimental que hubiera atravesado por los ciclos que se describen, y que pudieran compartir y analizar dichas experiencias abiertamente entre ellos y con el autor. La selección final se describe a continuación:



María José: Gabriela Castillejos

Gabriela Castillejos de 22 años de edad, comenzó sus estudios en danza a los 12 años de edad, más adelante ingresó al Tecnológico de Monterrey donde continuó su formación académica y artística. Perteneció a la Compañía de Danza Actual de dicha institución durante 7 años, durante los cuales ha participado en diferentes concursos y se ha presentado en diversos teatros. Dentro de la misma institución, perteneció a la Compañía de Teatro durante 5 años. Como actriz de esta compañía fue nombrada mejor actriz en el festival de teatro de la UNAM (2010) con la obra

“Macbeth” y mejor actriz de reparto con la obra “Usted tiene ojos de mujer fatal”. Entre otros proyectos participó en la obra “Bonita” (2014) finalista en dicho Festival. Actualmente forma parte de la compañía de Artium Dance Center y continúa su preparación en el centro de formación artística PROART.

José María: José Pablo Carrillo

José Pablo Carrillo Artigas inició su formación dancística bajo el sistema Royal, a los 12 años de edad. Posteriormente participó en grupos de animación y a los 15 años ingresó al Tecnológico de Monterrey, donde continuó su formación dancística en la Compañía de Danza Actual, con la que participó durante tres años, asistiendo a diversas funciones en reconocidos foros y obteniendo premios en importantes certámenes como Interdanza, Concurso Internacional de Danza Attitude, CONADEIP, COP, Jump Dance Convention en sus ediciones



Monterrey y Nueva York, y los Dance Awards, también en Nueva York. Como actor, participó con la compañía de Teatro del Tecnológico de Monterrey en las obras “Macbeth” y “Usted tiene ojos de mujer fatal”, bajo la dirección de Julio César Luna, con quien participó en dos emisiones del Festival de Teatro de la UNAM.

# Ficha técnica

Dirección/Producción/Coreografía: Guillermo Flores

Fotografía: José Manuel Torres

Diseño de Audio y Música Original: Rodrigo Flores

Diseño de Arte y Vestuario: Gabriela Castillejos

Edición: Guillermo Flores

## Creativos

Director/Coreógrafo/Productor (*Cinematocoreógrafo*)



Guillermo Flores es Lic. en Ciencias de la Comunicación egresado del Tecnológico de Monterrey, CCM. Realizó su especialidad en “Mixed Media” durante un intercambio con University of Westminster, Londres, del 2006 al 2007. Bailarín y coreógrafo desde el 2000. Ingresó a la Escuela Nacional de Danza Clásica y Contemporánea donde realizó sus estudios de ejecutante de danza clásica. Cursó el Vocational Graded Syllabus de la Royal Academy of London. Obtuvo la especialización en técnica clásica por parte de la Escuela Nacional de Danza Nellie y Gloria Campobello; además del curso en metodología de Técnica Contemporánea Graham con el profesor Jesús Romero. Ha participado en diversos espectáculos como el Musical Vaseline en el Teatro San Rafael, Divas en el Teatro Hidalgo y el Congreso EducARTE en el Palacio de Bellas Artes. Es profesor de danza del Tecnológico de Monterrey desde el 2009. Actualmente cursa la Maestría en Investigación de la Danza en el Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de la Danza "José Limón". Dirige y enseña en Artium Dance Center.



### Diseño Sonoro y Música Original

Rodrigo Flores es Lic. en Música por la Universidad de las Américas, Puebla. Con dos maestrías en composición para cine y medios audiovisuales en la Universidad de Bristol (U.K.) y la Universidad de Nueva York –NYU- (E.U.A.), Rodrigo ha compuesto música original para cine, teatro, televisión, danza y música de concierto para empresas como Beanca Films, Televisa, DoComo USA, OPMA TV, Compañía Nacional de Danza, Kinesis, ILCE, DGTVE, Baltic Neopolis Orchestra, Grupo Historias, etc. en ciudades de América y Europa. Recientemente compuso la música de homenaje a la carrera de Roberto Gómez Bolaños y la franquicia internacional de El Chavo para Televisa. Asimismo compuso la música de la película Guten Tag, Ramón de Beanca Films (México-Alemania) dirigida por Jorge Ramírez-Suárez, interpretada por la Bulgarian Symphony Orchestra (SIF309) y mezclada en los estudios AIR en Londres.



### Fotografía

José Manuel Torres es Lic. en Ciencias de la Comunicación y Medios Digitales por el Tecnológico de Monterrey, CCM. Con su productora “Catrina Productions” José Manuel se ha especializado en la creación de productos audiovisuales de diversa índole, como la grabación del Concierto UNICEF de Aleks Syntek, el Documental “Travesuras” para el Tecnológico de Monterrey, múltiples sesiones fotográficas, comerciales para marcas como Ciel, B:oot, y Cakes in Cups, y varios cortometrajes dentro de los que destacan “El Hijo”, y “Balance” cortometraje con 5 nominaciones y ganador del Mejor Guión y Mejor Uso del Objeto en el Concurso “48 Hour Film Project México”.



## Empresas Patrocinadoras



Tecnológico de Monterrey, Campus Ciudad de México

Los elementos de la producción: salón de ensayos, estudio, cámara, dollys, luces, etc., son amablemente proporcionados por la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación y Medios Digitales. El perfil del programa es el siguiente.

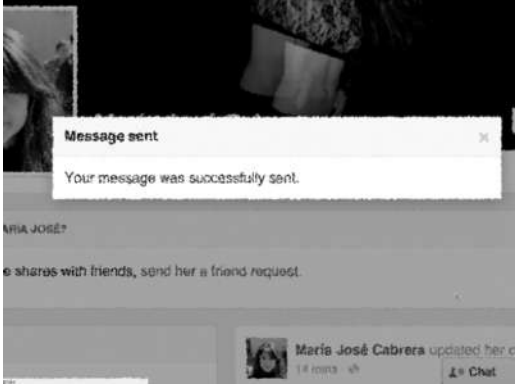


“En el Tecnológico de Monterrey, hemos decidido darle un giro radical a la carrera de Comunicación. Creemos que esta carrera debe evolucionar y no quedarse en el siglo anterior. Por lo mismo, cambiamos y pusimos a la vanguardia el plan de estudios, la visión, el perfil y la orientación de la carrera. Ahora se llama LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y MEDIOS DIGITALES. Esto, debido a la acelerada transformación de la tecnología mediática; los cambios en el modelo de negocios de la comunicación y de sus prácticas de consumo; y a la aparición y consolidación de nuevos medios.”




Artium Dance Center


La Academia de Danza Artium Dance Center ha fungido como espacio de exploración del movimiento y espacio de ensayo y filmaciones preliminares durante la temporada vacacional del Tecnológico de Monterrey.




# Storyboard

Imagen	Audio	Video
	Efectos de sonido, comunicaciones a través de la historia	Close Up: pantalla
	Música	Close up: mano
	Música	Close up: pie


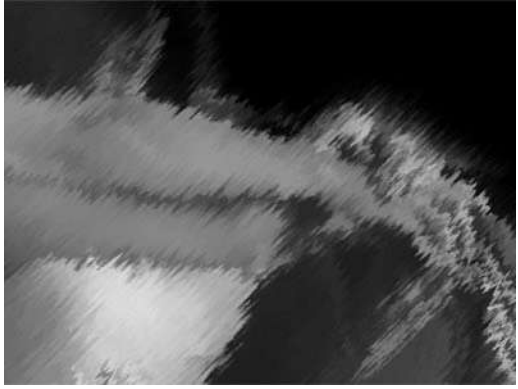
	<p>Música / Sonidos de cuerpos en las sábanas moviéndose</p>	<p>Medium Shot. Tilt: Del piso a nivel de ojo de una persona sentada</p>
---	--	--

	<p>Música</p>	<p>Dolly circular</p>
--	---------------	-----------------------

	<p>Música</p>	<p>Continúa dolly circular: alrededor de la pareja</p>
---	---------------	--

	<p>Música</p>	<p>Continúa dolly circular: alrededor de la pareja</p>
	<p>Música</p>	<p>Dolly circular. Alterna entre secuencias individuales y conjuntas.</p>
	<p>Música</p>	<p>Termina dolly circular: giro completo alrededor de la pareja</p>

	<p>Música</p>	<p>Extreme Close Up: Rostros</p>
	<p>Música</p>	<p>Plano Holandés</p>
		<p>Dolly Circular</p>

	<p>Música</p>	<p>Termina Dolly Circular (un cuarto de giro)</p>
	<p>Música</p>	<p>Extreme close up y paneo o travelling a lo largo de brazos</p>

# GUIÓN

---

**Escena 1** *Interior. Cuarto completamente oscuro. Una cama alumbrada.*

---

Un hombre y una mujer despiertan. Se trata de un interior así que no se sabe exactamente qué hora del día es. Cada uno hace su propia rutina para despertar, se desarrollan dos pequeñas danzas individuales compuestas de estiramientos y extensiones, gestos y quejas de cada personaje al despertar. Las dos escenas se combinan en una sola. Al terminar la secuencia, las dos personas vuelven a despertar, compartiendo la misma cama.

---

**Escena 2** *Interior. Cuarto completamente oscuro. Una cama alumbrada.*

---

La pareja se encuentra ahora en la misma cama, pero en extremos diferentes de la misma. Al ritmo de un tango, comienza una danza de cortejo. Los movimientos de los dos parecen ir en indescriptible armonía, complementándose y compartiendo tiempo y espacio sin ningún problema. La distancia entre los dos cuerpos se hace cada vez menor y menor. El acercamiento de los cuerpos hace difícil distinguir exactamente dónde comienza uno y empieza el otro. El movimiento armónico entre ellos continúa.

---

**Escena 3** *Interior. Cuarto completamente oscuro. Una cama alumbrada.*

---

La misma pareja se encuentra en la cama. Él duerme, ella está despierta. Al despertar, él la busca pero ella lo rechaza. Vuelve a comenzar la danza del cortejo. En esta ocasión los movimientos se encuentran fuera de sincronía, la danza parece torpe y sin sentido. Las dos personas finalmente se vuelven a separar en la misma cama y a darse la espalda entre sí. Él desaparece de la cama.

---

**Escena 4** *Interior. Cuarto completamente oscuro. Una cama alumbrada.*

---

Un hombre y una mujer despiertan. Se trata de un interior así que no se sabe exactamente qué hora del día es. Cada uno despierta solo. El rostro de ella parece liberado al despertar sin compañía.

# Datos Técnicos

Idioma: Español

Género: Cinedanza

Duración aproximada: 10 minutos

Formato de rodaje y exhibición: Digital (HD)

Lugar de rodaje: Estudio de televisión, Tec de Monterrey, CCM

Fechas de rodaje: 14 de enero de 2015 (Primera Sesión) / 28 de enero (Segunda Sesión)

Nacionalidad: Mexicana

## Plan de Rodaje

Viernes 14 de enero - De 6:00 AM a 8:00 AM Montaje y Ensayo

De 8:00 AM a 11:00 AM Grabación de la primera secuencia

De 11:30 AM a 2:00 PM a Grabación de la segunda secuencia

Viernes 28 de enero - De 6:00 AM a 8:00 AM Montaje y Ensayo

De 8:00 AM a 11:00 AM Grabación de la tercera secuencia

De 11:30 AM a 2:00 PM a Grabación de la secuencia final

## Calendario general de actividades

Enero de 2015 - Fechas de rodaje, conclusión de la filmación

Febrero de 2015 - Edición y post-producción

Marzo de 2015 - Empaque y distribución a redes sociales / festivales / sitios web

Abril - Julio de 2015 - Conclusión del texto acompañante



## Datos de Contacto

Guillermo Flores López

[fl.guillermo@gmail.com](mailto:fl.guillermo@gmail.com)

55 63 07 56 / (044) 55 13 53 40 41

## Apéndice 2. Ejemplos Creativos en otras cinedanzas.

A continuación se presenta un pequeño corpus de obras de cinedanza que han sido tomadas como referencia para la presente investigación debido a elementos técnicos específicos que se detallan en cada apartado. Con la intención de reforzar una de las temáticas centrales de este texto, se busca encontrar las maneras en las que dichas técnicas refuerzan significados o connotaciones que han sido establecidas por los autores en las descripciones de las obras

*Melt*, de Noémi Lafrance<sup>40</sup>

Esta cinedanza ha sido seleccionada debido a que resulta una buena ejemplificación de la utilización de algunos elementos técnicos sofisticados para la cinedanza como grúa y un amplio rango de iluminación que va desde luz natural hasta reflectores. También destaca el trabajo de arte en cuanto a caracterización de personajes y la corrección de color para crear dos ambientes completamente diferentes en lo que se describiría como una primera a fase diurna y una segunda nocturna (particularmente notable entre el cambio del cuadro 7 al 8 de este análisis).

La obra se describe a continuación: ocho bailarinas colgadas de una pared y envueltas en cera de abeja y vestuarios de lanolina se derriten lentamente, progresando en su euforia y cansancio como si se acercaran al sol, derritiéndose hasta que sus almas escapan sus efímeros cuerpos y se desintegran hacia la luz (QUEDEAR, 2011).

A continuación, proseguimos a hacer un análisis de la obra retomando elementos técnicos.

Tiempo: Lineal - duración indefinida - el proceso que se describe en 10 minutos bien podría durar años, o medidas “divinas” de tiempo, como milenios.

---

<sup>40</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=xT1RKH6DadM>



Se nos presentan dos elementos tradicionales del cine, un plano general para contextualizar, y un *paneo* descriptivo de izquierda a derecha, utilizado para introducir la zona en la que se desarrollará la acción. Desde este momento es importante notar la altura a la que está situada la cámara, la cual no es de modo alguna humana. Se sugiere algún tipo de elevación, muy probable que sea una grúa, un elemento de alto costo de grandes producciones cinematográficas. El piso es algo que nunca se ve, la obra completa se ejecuta en el aire, por lo que se le puede relacionar con algo etéreo o sobrenatural, en este caso la obra tiene una temática relativa a “almas en purgatorio”.



A continuación se presenta otro elemento cinematográfico característico de una introducción, el cual es recurrente durante la obra, un *tilt* descriptivo. Es importante conocer el estado de los intérpretes en todo momento, y este se hace al recorrer su cuerpo de abajo a arriba con la cámara. Es de notar el uso del plano detalle o *close up* para resaltar la importancia del goteo del vestuario, símbolo del “derretimiento” de las almas para el paso de un estado de existencia a otro, liberación, o ascensión. La importancia en preproducción de un vestuario hecho de cera que se derrita con el calor de la luz, hace notar otro elemento característico del cine, una planeación anticipada, y muy minuciosa de los elementos que se van a filmar.



El uso de planos medios cortos permite descontextualizar a una figura y centrarnos sobre su estado actual. En *Melt*, esto se utiliza con frecuencia para dar énfasis a ciertas sensaciones expresivas: exhaustión, desesperación, suspensión, letargo, etc. En este frame se puede apreciar un ligero desenfoque, en la película se usa con frecuencia para simbolizar tanto transición como cansancio (es común el desenfoque para describir desmayos/inconsciencia en el cine), dos elementos que definen las sensaciones de las almas que se acercan a la luz, esperando la última desintegración de su existencia física, o corpórea.



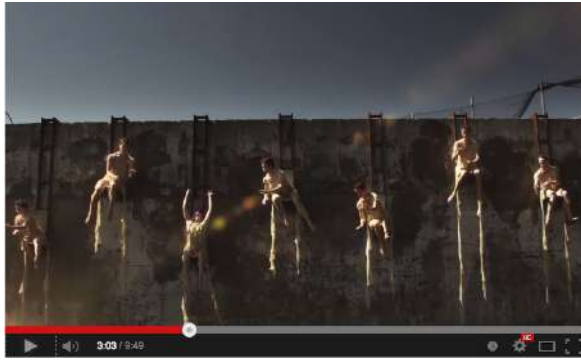
Este *close up* se utiliza para denotar intensidad expresiva, nos pone frente a frente con el intérprete, y nos permite ver a detalle las sensaciones que se buscan retratar, que van desde desesperación, hasta sufrimiento. Los *close ups* directos a la cámara incluso generan una sensación de interacción directa entre espectador e intérprete, como si se nos estuviera mirando a través de una ventana, en vez de una pantalla.



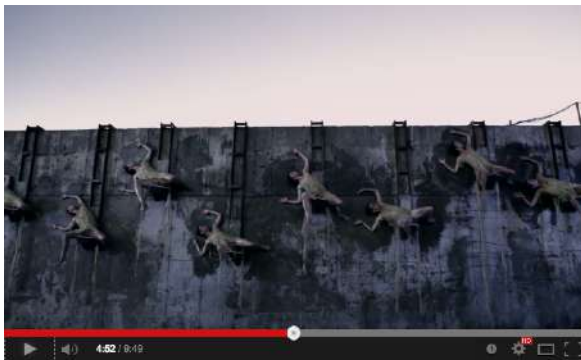
El uso de planos generales nos permite regresar al contexto. Es importante notar aquí el efecto de destello de lente o *lens flare*. Este efecto es normalmente utilizado para dramatizar efectos de luz, realmente es un defecto del lente, una dispersión de luz que en una filmación perfecta no ocurre, sin embargo, se utiliza con frecuencia para generar efectos luminosos que hacen referencia al sol/calor/agotamiento. En este caso, el sol es casi un personaje más, actúa como una entidad divina que viene a “desintegrar” los cuerpos, o en el amplio sentido del término, a liberarlos.



Nótese en este siguiente fragmento la cercanía entre los cuerpos en la pared. ¿Dónde están estos cuerpos en la imagen anterior si todos están distribuidos uniformemente? Esto sugiere que la imagen anterior ha sido digitalmente alterada para fijar la atención en un sujeto. Esto puede tener diferentes interpretaciones, pero una sería la noción común de que las almas que están en el purgatorio no perciben a las demás, aunque compartan este espacio de inexistencia, desde su perspectiva, lo están viviendo en soledad. Las recurrentes miradas al frente hacen pensar que nosotros estamos sentados desde el ángulo de la “divinidad que no se ve”, y que las almas nos exigen a nosotros su liberación. Un efecto más del poder de la pantalla y la subjetividad de la cámara. Aunque se puede asumir que la película está grabada en ángulo tercera persona, también se puede interpretar que está grabada en primera persona, donde la persona que ve es “Dios” o su equivalente, colocándonos en su lugar.



El elemento coreográfico del canon a través de la obra es utilizado para transmitir cierta sensación de contagio entre los intérpretes. Las almas permanecen suspendidas, y aletargadas, flotantes y etéreas. Cuando una realiza un movimiento brusco, es como si su desesperación se contagiase a las demás, que empiezan, secuencialmente, a realizar movimientos similares hasta que todas exhiben movimientos bruscos que asemejan el intento de liberarse de su situación o existencia actual. En este gran plano general se puede apreciar el espacio completo en el que se centra la obra.



En esta imagen hay un elemento coreográfico importante: el unísono. Si bien los entes en la pared no pueden percibir los unos a los otros, el unísono representa un estímulo que les es común a todos. Las almas “reaccionan” ante ciertas situaciones, en ésta, una sensación de incertidumbre que viene del oscurecimiento, o la desaparición gradual de la luz. Aquí también es de notarse un trabajo de corrección de color y una continuidad perfecta entre las imágenes que son de “día” o que están alumbradas y esta transición a la sección oscura, culminación de la desesperación en la obra.



Reiteramos el uso de planos medios cortos y enfoque hacía la cámara, solicitante incluso. El ambiente mucho más oscuro genera cambios notorios en la actitud y el grado de desesperación de las ejecutantes, sin embargo, en la gran mayoría de los casos la ansiedad se refleja en los ojos, mientras que los cuerpos tienden a disminuir su movimiento, indicando cada vez un grado mayor de cansancio.



El manejo de luz y sombra en este encuadre de perfil da una sensación de animación suspendida, el nivel de contraste sugiere una calidad de imagen y grabación muy superiores al video tradicional, la película ha sido grabado cuando menos en HD, sino es que en Full HD. Conforme la película avanza, existen menos tomas frontales y más tomas de perfil. Ver claramente las pequeñas plataformas comienza a producir una sensación de vértigo, una sensación de que en cualquier momento las almas podrían caer al vacío. Existe una gran profundidad de campo, la cual permite ver con sumo detalle los cuerpos que están en los planos posteriores.





La iluminación artificial utilizada hacia el final de la obra con reflectores describe una luz mucho más agresiva que la natural presentada en el inicio. Los cuerpos reaccionan a la luz casi como a golpes o latigazos, generando un mayor grado de tensión. La manera en la que la luz es captada por la cámara, completamente nítida y sin ningún tipo de destello, también nos hace comprender que los destellos del inicio, lejos de ser un error de filmación, eran completamente intencionales, y en este caso el efecto dramático es más “explosivo” que “destellante”.



Aquí se percibe la utilización de más iluminación artificial, continuamos agregando elementos a lo que parece ser una enorme producción, característica de la industria cinematográfica. La luz que va de abajo hacia arriba ilumina levemente los cuerpos, exaltando las sombras hacia la cara y las partes altas. Da una sensación de elevación o ascensión, pudiera ser un indicador de que la transición final ha iniciado.



La luz ha sido cuidadosamente reflejada en estos ojos, como si el intérprete fuera testigo de esa luz divina que ha estado esperando. Se describe una ansiedad y excitación en la mirada propia de la sutileza de las actuaciones cinematográficas. Este tipo de detalles, resultan imposibles de admirar en un escenario, la danza se está desarrollando con la mirada del ejecutante, y el cuerpo permanece casi inmóvil. El desenfoco final y profundo de la cámara completa una sensación de “desintegración” o “difuminación total”. En este caso, asumimos que el trayecto ha terminado, las almas son “liberadas” y se “derriten hacia la eternidad”.

Espacio: El espacio físico en locación es una pared y ocho plataformas, el espacio simbólico es una estación previa a la liberación de las almas, puede interpretarse como el purgatorio.

*Transit*, de Jeff Curtis<sup>41</sup>

La segunda cinedanza elegida cuenta con recursos técnicos mucho menos sofisticados que otras producciones seleccionadas, y sin embargo es un muy buen ejemplo en cuanto a continuidad, montaje y edición. *Transit*, a pesar de haber sido grabada en diferentes momentos y circunstancias, da la sensación de que los personajes se desarrollan en una línea de tiempo continua, ligada por el movimiento y por un cuidadoso manejo de su arreglo en cada toma. Resulta un montaje interesante de una misma coreografía en diferentes espacios, dándole una sensación de flujo ininterrumpido, el cual evidentemente se logra a través de un trabajo preciso de sincronización de movimiento al momento de la edición. Es importante notar el trabajo de encuadre muy similar en cada una de las diferentes locaciones, lo cual permite saltar de una a otra y que el cambio no dé la sensación de un rompimiento coreográfico. La obra también fue seleccionada por ser la más similar en cuanto a contenido al trabajo en cinedanza que se desarrolló durante esta investigación, en el que la cámara es un personaje y los bailarines existen en espacios diversos sin moverse de lugar.

La obra está basada en el concepto de tránsito astronómico y estelar, explorando la relación entre cuerpos que se desplazan a través de distintos espacios, en este caso, los astros han sido sustituidos por tres personajes que tienen su propio movimiento: dos bailarines y una cámara (Jeff Curtis, 2012).

Tiempo: Lineal - duración indefinida - la coreografía se encuentra editada para dar una sensación de linealidad, reduciendo así el efecto de intermitencia que se genera por el cambio de espacios. Podría considerarse tiempo real, o si pensáramos en la interpretación de movimientos astronómicos de cuerpos celestes, hablaríamos de un periodo mucho más extendido.

---

<sup>41</sup> <http://vimeo.com/41125661>



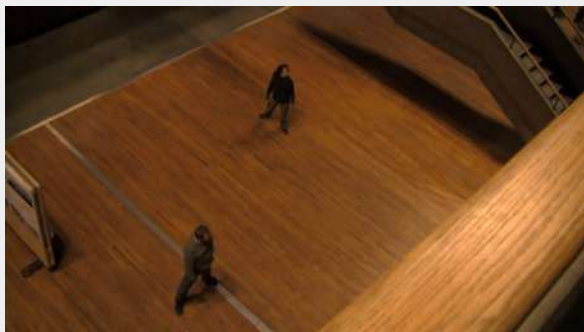
En esta primera toma se establece que existen tres cuerpos involucrados en el movimiento, las paredes nos ayudan a establecer la individualidad de cada uno, la cámara incluida. En este primer cuadro será importante notar que la cámara normalmente establece una toma que podría considerarse *over the shoulder*, algo recurrente durante el filme, en el que casi siempre tenemos un *close up* de un personaje y un plano medio del otro. Al tratarse de danza, *over the shoulder* es un término relativo, no necesariamente esto sucede siempre con el hombro, porque tenemos un espectro mucho más amplio del movimiento y partes del cuerpo.



Este es un ejemplo claro de lo que mencionamos antes, en cine no existe un término tal como *over the leg*, por asumir que una relación así nunca existiría entre dos personajes que entablan un diálogo, algo que evidentemente cambia en el contexto dancístico. Aquí es interesante notar que coreográficamente hablando, la obra se desarrolla la mayor parte del tiempo en un unísono entre los dos personajes, que usualmente ejecutan las mismas secuencias con frentes diferentes.



Aquí uno de los cambios de este montaje, la toma es casi idéntica, se ha cuidado que el encuadre sea sumamente similar y la continuidad gira en torno a ella y su movimiento, el espacio ha cambiado completamente, incluso él ya no está, pero el flujo de movimiento resulta ininterrumpido y nos da la sensación de que el tiempo es el mismo, si bien el espacio ha cambiado dramáticamente.



De vez en cuando, se utilizan tomas como ésta, en la que se toma distancia de los personajes y se nos permite ver una distribución en el espacio menos subjetiva. El plano se vuelve picado al punto de ser casi un ojo de águila o cenital, sin embargo el barandal de la escalera es suficiente para seguir estableciendo una subjetividad con la cámara, es decir que no está “flotando”, sino que sigue presente en el mismo espacio físico que el de los bailarines. Esta cámara, al ser un personaje, siempre es subjetiva, evitando planos que no serían posibles para un tercer ejecutante. Es importante señalar que por lo regular, cuando los bailarines se encuentran muy cerca uno del otro, la cámara también está cerca, y cuando ellos se separan, también es que ocurre este tipo de plano más abierto, sugiriendo una relación espacial uniforme a lo largo del corto.



El canon es un recurso coreográfico utilizado durante la obra en algunas ocasiones. Nos da la sensación de que estos cuerpos que llevan una trayectoria relativamente uniforme a través de los distintos espacios por los que transitan tienen la capacidad de tener desfases momentáneos, en los que a pesar de recorrer el mismo camino, lo hacen en tiempos que no son sincrónicos constantemente. Estos pequeños desfases suelen resolverse al terminar la secuencia y retomar el unísono en cuanto esta vuelve a comenzar.



Este momento resulta relevante por ser el único en el que los dos cuerpos se tocan, la cámara también se encuentra cerca casi en una conjunción de los tres elementos de movimiento.



El estilo de movimiento de cámara *handheld* o sostenida en mano es muy utilizado para darle una personalidad a la cámara y para hacer que ésta se sienta como un actor más. Existe un movimiento permanente que sugiere el muelle de la cabeza y por tanto la sensación de estar viendo a través de los ojos de alguien más. Siempre que hay movimiento, la cámara también tiene un ligero vaivén que nos da la sensación de ese punto de vista en primera persona, que va desde un personaje que se encuentra quieto, hasta uno que se mueve rápidamente, como en este cuadro.



Resulta interesante analizar la paleta de colores en un rango principalmente azul-verde-café a través de la obra, esto contribuye a la sensación de conexión entre los diversos paisajes y establecer una relación con los personajes. Es común el uso de planos medios, de la misma manera en la que es común que se trabaje en un nivel medio dancísticamente hablando. Esta estrategia puede sugerir una cierta estabilidad comparable con la de estos cuerpos celestes y su trayectoria espacial. La presencia de nivel bajo o alto, aunque no es nula, es poco frecuente.



Esta toma contrapicada ofrece un punto de vista alterno a la picada que se presentó anteriormente. Es interesante ver como el uso de la repetición, coreográficamente hablando, es una constante durante toda la obra. Sin embargo, los espacios y las trayectorias son diferentes. Casi nos hace pensar en un movimiento de rotación y traslación, en el que se ejecuta una misma secuencia a lo largo de una órbita que transita por diferentes locaciones. Estos tres cuerpos siempre son capaces de percibirse entre sí, pero la distancia entre ellos varía enormemente, aun cuando cada uno esté pasando por fases similares, en ocasiones idénticas, individualmente. Para este momento ha iniciado un sonido común a todas las tomas, esto es importante de señalarse porque hasta ahora los cortes en el sonido habían sido igual de abruptos que los cortes entre locaciones. Ahora se presenta un elemento unificador entre ellos, un efecto de sonido extradiegético.



La obra termina con los cuerpos alejándose del otro, sugiriendo que cada uno tomará un rumbo nuevo. Esto es interesante porque a pesar de lo cíclico que había resultado todo hasta este momento, este parece ser un rompimiento que sugiere un posible cambio de rumbo o de órbita. Los cuerpos se alejan y sus trayectorias parecen no intersectar más. La imagen hace un fade a negro para concluir el filme.

Espacio: Intercambiable, los bailarines se transportan de una biblioteca a la playa en un parpadeo, existe gran variedad de locaciones sugiriendo recorridos de largas distancias.

*Yo creyera para no creer*, de Chevi Muraday y Javier Cardenete basada en David Rosenmann Taub<sup>42</sup>

*Yo creyera para no creer* resulta un análisis interesante por varias razones, entre ellas, el uso de corrección de color y profundidad de campo para generar contrastes interesantes entre planos, destacando diferencias en acciones que suceden entre ambientes de tonalidades cafés y rojas. La obra, basada en el poema LXIII, dentro de “El Mensajero” de David Rosenmann Taub, aborda la concepción de la ciénaga como un espacio de olvido, de liberación, que se contrapone a un dolor latente, a un pasado desconocido pero que quema a través de la memoria. Este es el espacio que busca el que habla, el que quiere creer para no creer, el que quiere olvidar, ser libre de lo de ayer (Corda Foundation, 2012).

Otro elemento característico de esta pieza es la ausencia de sonido diegético a partir del primer minuto (la lectura del poema al inicio es el único elemento de este tipo). Los bailarines existen en un mundo sin ruidos, al que se sobrepone la composición del mismo autor del poema en que está basada la obra.

Tiempo: Podríamos hablar de dos tiempos que coexisten simultáneamente en la obra. En primer plano vemos el tiempo presente, lo que sucede ahora y se desarrolla de manera lineal y en tiempo real. Aunque no es posible asegurarlo por completo, podría asumirse que los eventos que suceden fuera de foco se encuentran en el tiempo pasado, el cual coexiste con el presente a manera de recuerdos difusos.

---

<sup>42</sup> <http://vimeo.com/42044177>





Los *close ups* a las manzanas serán un elemento recurrente de la obra, recordando a momentos su presencia, y en otros manteniéndolas difusas y a la distancia, como significados latentes que son imposibles de olvidar. Durante toda la obra, el color rojo es un color periférico, mientras que en el centro domina la arena. Es importante notar el contraste de rojos en esta pared de manzanas, las tonalidades vivas que se contraponen a otras opacas. En esta toma también se aprecia el tipo de profundidad de campo que se utiliza durante todo el filme, normalmente reducido, enfocando elementos que se encuentran al frente y siempre haciendo borroso lo que sucede en segundo y tercer plano.



El efecto utilizado para las manzanas no es exclusivo de éstas, aquí podemos apreciar que lo mismo sucede con los personajes, la profundidad de campo nos da la sensación de que aquello que se encuentra en primer plano no comparte espacio ni tiempo con lo que se encuentra en segundo y tercer plano. Este efecto de distancia y desenfoque dan la sensación de que lo que está atrás es un recuerdo, algo pasado, algo que, en cualquier caso, no está compartiendo realidad con el sujeto del frente.



En este *full shot* podemos apreciar más de la escena completa, la paleta de colores se mantiene. Las paredes son todas rojas, mientras que el piso y los personajes tienden a los tonos arenosos (pantanosos podíamos pensar, escuchando el poema). La utilización de luces individuales sigue sugiriendo una separación entre las dos parejas, las cuales nunca interactúan entre sí, sino que mantienen su propio espacio. Es importante señalar que coreográficamente hablando, el unísono domina la obra, los bailarines siempre ejecutan los mismos movimientos al mismo tiempo, pero siempre en su propio espacio y sin salir de sus zonas delimitadas por instrumentos como la iluminación.



En este cuadro el *full shot* y el unísono son elementos que permanecen. Existe una tendencia al trabajo en niveles altos mientras se establece un contacto con la pared y los niveles bajos cuando se danza sobre la arena. También se perciben calidades de movimiento que sugieren empuje y rechazo hacia la pared, como si los bailarines trataran de separarse de ella y ésta constantemente los jalase de regreso. En esta toma existe un *paneo* horizontal que describe la escena. Es importante señalar que en general la cámara se usa como testigo, pero la interacción con ella es nula. Los personajes nunca ven directamente a ella ni hay rompimientos de cuarta pared.



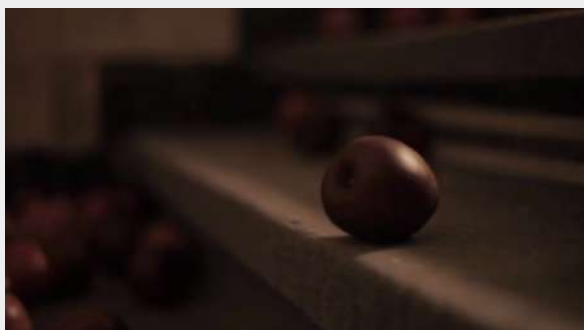
Como se puede apreciar, el *full shot* es uno de los elementos recurrentes. Los bailarines siguen trabajando en unísono el cual sólo se interrumpe cuando se dan interacciones directas entre ellos, momentos de intersección que después rompen para regresar al unísono en espacios delimitados. Aquí una vez más, se aprecia en claro enfoque sobre los bailarines en el plano frontal, lo que sucede detrás sigue difuminado y poco claro, pero es curioso como el manejo de color, tan contrastado, hace imposible evitar percibirlo, aún que no pueda hacerse claramente. El efecto genera una presencia que pende constantemente detrás, y que aunque nunca es clara, resulta imposible de ignorar. Todos los ejecutantes salen y entran de esta zona en un momento u otro del filme.



El *close up* es un elemento poco utilizado, y cuando se hace por lo general es sobre partes del cuerpo que tienen una particular importancia, como en este caso los pies. Una vez más, es notorio cómo cada paso se enfoca para desenfocarse en el mismo instante en que queda atrás. “Libre de lo de ayer”, una frase recurrente en el poema, parece ejemplificarse con este desvanecerse de cada cosa que se mueve hacia atrás, con tan sólo la distancia de un paso, el manejo de la cámara hace posible que el paso anterior ya esté borroso, olvidado.



Esta toma picada nos da una sensación de lejanía con el personaje que abandona la habitación en la que se desarrolló toda la película. La iluminación, mucho más tenue, acentúa la sensación de un descenso a la penumbra, incluso podemos pensar que la poca luz que se observa sigue proviniendo del mismo cuarto del que la bailarina ha salido. Detrás de ella, caen, casi como en persecución las mismas manzanas, el contraste de rojos un poco disminuido por esta nueva situación, no deja de contrastar con el café oscuro de la madera. Podríamos pensar que el desborde obedece a un pasado imposible de dejar atrás, “cómo me gustaría ser esa oscura ciénaga, libre de lo de ayer”, dice el autor. Interesante también que las manzanas al caer sí generan un ruido, que aunque suena “sordo” (equiparable al fuera de foco visual preponderante en la producción), es el único sonido diegético además de la voz de la bailarina al inicio.



Este *close up* a la manzana con una profundidad de campo similar a la de la primer toma cierra el file, como si a pesar de la huída, el recuerdo permaneciera, ahí guardado, sordo y fuera de foco, tenuemente iluminado por el pasado que se niega a irse.

Espacio: Un set construido para la obra, un cuarto de paredes rojas y piso arenoso con una pared de manzanas en el fondo. Toda la acción se desarrolla aquí, el final muestra el exterior del cuarto, o la escalera que lleva a él. Es un espacio cerrado y concreto, dentro del que se representan diversas temporalidades

*Knead*, de Disa Krosness<sup>43</sup>

*Knead* de Disa Krosness (2013) es un filme que aborda, más que una narrativa, procesos y sensaciones. Sucede una sola acción, dada por el nombre de la película: el verbo que se podría traducir como “amasar” se refiere al proceso literal de hacer masa, de mezclar agua con harina. Reflejar esto desde el cuerpo parece ser la intención del filme. Con el paso del tiempo, la palabra ha sido comúnmente aceptada para referirse también al masaje de los músculos, y la película juega con el paso de un significado al otro, ida y vuelta.

*Knead* destaca por una edición de cortes limpios y contundentes, una iluminación constante, y muy pocas tomas abiertas. Resulta casi un montaje de acercamientos. Esto es común en cine para describir procesos o rutinas, como si quisiésemos ejemplificar lo que una persona hace por las mañanas, tal vez uniríamos varios acercamientos a una regadera, un tostador y un portafolios para connotar una inicio día cualquiera. Esto sería suficiente para entender el proceso. De igual manera, este montaje nos da la sensación de ese hacer masa con el cuerpo. Tal vez el factor más importante de esta cinédanza sea la grabación y mezcla de sonido, la cual es de alta calidad, lo que le permite amplificarse sin ningún tipo de problemas para denotar sensaciones corporales muy específicas a través del sonido (nótese el crédito de diseño sonoro, ausente en las otras producciones).

Tiempo: Se desarrolla en un tiempo real que describe un proceso no-lineal desde su inicio hasta su culminación. La repetición de secuencias coreográficas nos da la sensación de procesos dentro del proceso, que de pronto parecieran cíclicos por ser prácticamente idénticos en cuanto a movimiento se refiere. El hecho de que los elementos estén Es el cambio de elementos el que nos va dando la sensación de que el tiempo avanza hacia un final.

---

<sup>43</sup> <http://vimeo.com/76505860>



El *close up* es uno de los elementos más importantes de *Knead* para unir sucesos en el tiempo. Son tomas cortas, contundentes y de objetos específicos. Los *close ups* (o *extreme close ups* como en este caso) suelen ir acompañados de sonidos muy claros y específicos que corresponden a la imagen (por ejemplo, esta llave con sonidos de agua cayendo), a volúmenes más altos de los que normalmente los escucharíamos en su entorno natural (se está duplicando el efecto del *close up* visual de manera auditiva). Los primeros *close ups* están combinados con las pocas tomas abiertas del filme, y nos dan una sensación de establecimiento, el cual se logra a través de una secuencia, contrario al *paneo* de una toma de establecimiento tradicional.



El *close up* a este elemento nos da una introducción, la idea de secar o calentar va relacionado con uno de los procesos finales de amasar, por lo que debemos comprender que el proceso no se está contando de manera lineal, sino más bien aleatoria, o tal vez en la manera en la que las sensaciones han sido elegidas por la creadora.



Este *close up* nos lleva a la primera vez que se ejecuta esta secuencia coreográfica. El sonido que predomina es el de una secadora, y la bailarina no sólo interpreta el movimiento sino la sensación de moverse bajo el aire caliente. Este proceso de secado y calentado del cuerpo podría denotar una de las fases finales de su amansamiento dentro de su línea de tiempo no consecutiva.



Este *medium shot* nos permite establecer una relación espacial entre los bailarines, los cuales siguen compartiendo la sensación de pinchar y amasar con sus manos, tanto consigo mismos como con el otro. La iluminación blanca y limpia, junto con el espacio blanco en que se desarrolla la obra nos da efectivamente una sensación de un espacio higiénico, donde podría prepararse la masa, la cocina de un restaurante tendría características similares, por ejemplo.



Estos *medium shots* de ingredientes nos ayudan a establecer principios y fines de secuencias, funcionan casi como títulos de secciones en la obra: el aire, el agua, la harina, la masa. Son tomas estáticas y breves, funcionan casi como títulos. El sonido de agua, esta vez no goteando sino corriendo en mayor cantidad refuerza el mensaje visual.



En la sección del agua, veremos cómo la obra se desarrolla con movimientos muy similares a los de la sección anterior. Sin embargo, las calidades de movimiento y sensaciones cambian. No es lo mismo bajo el aire caliente que bajo el agua, el cuerpo no se mueve de la misma manera, y los cambios se alcanzan a apreciar. La estructura coreográfica es idéntica, pero la manera de ejecutarla cambia radicalmente. Es importante notar que la estructura de las tomas, también es idéntica (en cuanto a duración, cantidad, encuadres).



Este *medium shot* de piernas sería un encuadre poco común hablando de cine tradicional, sin embargo, al tratarse de danza resulta relevante pues también hay una parte de la coreografía desarrollándose en las piernas. Los sonidos de pisadas en el agua, una vez más, son claros y con volumen muy alto, transmitiendo la sensación de pisar el charco de agua casi sin necesidad de ver la toma.



Aquí lo que sería el resultado final del proceso: la masa. Esta sección tiene su propio sonido acompañante que es justo el de masa embarrándose sobre la piel, es un sonido característico y muy claro, aumentado como los anteriores. Esta sección no termina la obra, sino que se inserta a la mitad de ella.



Esta sección es diferente coreográficamente a las demás. Los movimientos consisten en el esparcimiento de la masa sobre diferentes superficies del cuerpo, todas acompañadas de su sonido característico y de *close ups* y *extreme close ups* tan cercanos como éste, en el que llega a ser difícil saber exactamente qué parte del cuerpo es la que se está embarrando por la cercanía. Sin embargo, la sensación corporal se transmite claramente, sin importar exactamente qué zona de piel sea la que se está retratando.





Toma de establecimiento para la harina, respetando los formatos anteriores, a través de un *close up* y con el sonido correspondiente (con su “*close up* auditivo”). Este proceso aparece al final, dentro de la línea de tiempo discontinua que se ha venido construyendo.



En esta tercera repetición coreográfica se vuelven a utilizar elementos descritos anteriormente, una vez más, la sensación y calidad de movimiento cambian para ajustarse a los de la harina, pero la estructura que se ha utilizado antes permanece intacta.



Esta última secuencia de harina se une con la de la masa, y da un cierre a toda la cinedanza. Utiliza el mismo *medium shot* de los pies en los que la bailarina ha sido sustituida por la masa, reforzando la idea de que ella misma ha sido “amasada”. El cuerpo hacia la masa, e incluso al final, la vuelta de la masa al cuerpo, como sensaciones intercambiables.

Espacio: Un cuarto blanco que parece semejar un baño/regaderas. Todo sucede dentro de la misma locación y en el mismo lugar. Hay poco movimiento en este espacio, por lo general el encuadre es siempre del mismo lugar, con algunas leves variaciones hacia las paredes.

*Collective Identity*, de Radu Aldea y Sandra Mahivma<sup>44</sup>

*Collective Identity* es un cortometraje que se enfoca en cómo la construcción de una identidad colectiva puede llegar a destruir personalidades individuales. Este proceso va desde el miedo hasta el amor y también se encuentra íntimamente relacionado con la violencia y la imposición. Resulta interesante de contrastar con otras creaciones ya que aquí, podemos ver que al tratarse de una producción que ha utilizado más recursos, existen muchas personas involucradas con diferentes roles, a tal punto, que la figura del cincoreógrafo se encuentra dividida en directores de cinematografía y coreografía por separado (x si 0 Dance Project, 2012).

Este análisis final fue seleccionado por considerarse un punto de intersección entre varias de las técnicas que se han analizado hasta ahora. La producción y dirección de arte son complejas, con utilización de vestuario, locaciones, utilería y ambientación en general. La calidad de la imagen y el manejo de la iluminación también fueron factores importantes, generando diferentes ambientes en la locación a través de diversos instrumentos (cámaras HD, lámparas, geles). La corrección de color es sumamente variable y va de escenas a color con alto contraste, hasta otras muy poco saturadas, hasta algunas en blanco y negro y otras que han sido completamente matizadas a rojo. El diseño sonoro combina sonidos diegéticos con música extradiegética, los sonidos de fábrica, el sonido del monitor cardiaco, en contraste con las adaptaciones de la partitura del Lago de los Cisnes de Tchaikovsky generan tonalidades alternantes que describen la complejidad del viaje que se intenta capturar. Finalmente la edición nos transporta con rapidez de un lugar a otro, de un momento a otro y de un personaje a otro. La unión de distintos momentos de manera fluida y con cortes precisos y certeros ayuda a que el flujo de la obra, a pesar de tener altos y bajos muy notorios, no se sientan bruscos. Una obra que resulta crítica para la represión y el control con un punto de vista corporal, *Collective Identity* es un muy buen ejemplo de lo que implica hacer cinedanza en diversos ámbitos técnico.

---

<sup>44</sup> <http://vimeo.com/35798088>

Tiempo: El tiempo puede considerarse lineal debido a que existe una temporalidad que va avanzando y pasando por diversas etapas, desde el establecimiento de la situación hasta un clímax dramático y un desenlace, la obra utiliza una narrativa tradicional.

Espacio: Los espacios de la obra son muchos, pero entendemos el uso de una locación que es o fue una fábrica de algún tipo, un espacio de intimidad representado a través de un vestidor, y una realidad alterna en un pequeño haz de luz roja sobre tierra que probablemente se desarrolla en el interior de los personajes.



La película abre con esta toma cenital que se va alejando poco a poco hacia arriba (esto sugiere el uso de una grúa) mientras pequeñas piezas de unicel caen sobre un cuerpo que da la idea de estar arrumbado o abandonado. Realmente no sabemos si esto está sucediendo antes o después de la escena de conclusión, pues bien podría tratarse del “basurero” donde terminan las personalidades una vez que han sido doblegadas. (Podríamos asumir, por la descripción del corto, que los bailarines representan más sus personalidades que sus cuerpos).



Este *medium shot* centra la atención en la cara de uno de los personajes sugiriendo la lenta desaparición de su personalidad bajo la negrura del líquido que la cubre. El hecho de que estas dos escenas sucedan antes del título de la obra podría denotar que más que tratarse de una representación temporal, funcionan como una metáfora visual sobre la temática general: la pérdida de la individualidad. El contraste de color en estas tomas: lo rojo del cabello, lo verde de los ojos, es de una claridad de color que ira decreciendo durante la película.



Esta toma de establecimiento tiene un desplazamiento lateral que sugiere el uso de un dolly por la suavidad del movimiento (no característico de un *paneo*). Desde el principio, colocar la cámara detrás de otros objetos nos da la sensación de que esto está grabado en primera persona, como si el espectador estuviera escondido detrás algo. El alto volumen de los ruidos, característicos de algún tipo de fábrica (o alguna otra industria relacionada con tela), genera un ambiente de tensión unido a la música tétrica de sintetizador que toca el Lago de los Cisnes. La estética es la de un thriller, y este personaje sería, en dado caso, el asesino. El vestuario, elemento importante, combina el mandil que usaría un herrero con vestuario típico de ballet, el cual obviamente, incluye una carga tradicional fuerte.



Este *close up* de una pierna siendo sacada de algún tipo de secadora nos remite a la idea de una producción en masa de cuerpos, es interesante el uso de profundidad de campo para cambiar de la escena anterior a esta, en la que en el segundo plano vemos a la bailarina que se “produjo” hace unos momentos mientras está sucediendo lo mismo con esta segunda.



Otro movimiento lateral de dolly nos da un panorama de los cuatro personajes, y la relación de atracción/sumisión de los tres “productos” a su director, representado a través de movimientos que emulan los del director de orquesta. Hasta este momento el movimiento ha sido sumamente dancístico, técnico-preparatorio (estiramientos, *ports de bras*, etc.) y en este momento vemos una primera semejanza con un lenguaje de movimiento ajeno al dancístico y propio del musical. El contraste musical también nos da una sensación de contraste entre la fuerza de los sentimientos contenidos en los bailarines, y la calma casi hipnótica del ballet que representa el director.



Este *medium shot* sirve para establecer la relación entre los tres bailarines y el director. El movimiento es guiado por las manos de este último, mientras que el unísono coreográfico de los tres cuerpos representa, precisamente, una unión en la que se genera pérdida del movimiento individual. Es de notar el gradual oscurecimiento de las tomas que iniciaron más iluminadas. En este momento, la luz viene de una fuente, revelando el lado izquierdo de los rostros, y comenzando a borrar el derecho.



Existe en este *medium shot* un aprovechamiento de la frontalidad de la cámara para ocasionar una superposición de los cuerpos en la que las extremidades de los bailarines están funcionando como extensiones del director, su ser ha quedado oculto, mientras que el de él ha quedado expandido. La utilización de planos y la definición a través de la profundidad de campo, permite tratar de situar todos los brazos lo más cercanamente posible, aplanando la imagen y dándonos la sensación de un hombre de 8 brazos, más de que de cuatro personas distintas.



Un *dolly out*, el desenfoque posterior y el enfoque frontal junto con un oscurecimiento mayor de la toma acentúan la intención de la toma anterior.



En la siguiente secuencia observamos un cambio de ambientación que denota la ausencia del director: la iluminación es mucho más clara y los colores más vivos, ha desaparecido la melodía del algo de los cisnes y ha sido sustituida por una composición que denota una cierta excitación a la par de peligro. Los bailarines nerviosos, disfrutan de su soledad para explotar su movimiento, pero siguen lanzando miradas como estas, buscando que nadie los esté observando, hay una sensación clandestina en el movimiento libre.



Este full shot, con las mismas condiciones que la toma anterior, simplemente acrecenta el espacio de movilidad que podemos ver. Los bailarines, cada uno con movimiento diferente, se mueven libremente en diferentes planos, y esta toma permite ver el rango de movilidad completo.



Esta toma es sumamente relevante para la connotación de significados visuales. El hecho de que sea a través de un orificio inmediatamente remite a una sensación de espionaje, como si alguien se escondiera mientras observa a los bailarines. El hecho de que esta mirada en primera persona no tenga color, nos remite a la idea del director que quiere homogeneizar al mundo. La toma en sí puede sugerir que él los deja solos sólo para investigar qué hacen cuando él no está, y detectar posibles individualidades no deseadas.



Esta explosión de agua, acompañada de un sonido intenso de la misma tiene una sensación catártica que libera aún más el movimiento individual de los cuerpos. Esta toma contrariada nos ayuda a exagerar esa sensación, desde abajo los cuerpos se ven más grandes y fuertes, el movimiento amplio y exagerado.



Aunque es difícil asegurar si esta es un *answering shot* respecto al anterior, la dirección de la mirada sugiere que efectivamente este personaje ha estado presenciando oculto lo que hacían los otros. Una vez más la interposición de objetos de un lado y otro de la cámara ayuda a dar esta sensación de que existe una separación entre los dos espacios, y sin embargo, que hay ciertos orificios por los que se puede observar uno desde el otro.



Los *close ups* a miradas perdidas y taciturnas resultan importantes para generar sensaciones de aburrimiento/desesperanza que podrían estar gestando en las personalidades dobladas.



Este espacio de relativa intimidad no deja de ser oscuro, y es importante notar que aunque el bailarín se encuentra solo, continúa un proceso homogeneizante, sigue realizando movimientos técnicos y autocorrigiéndolos, denotando una obsesión no poco común entre bailarines.





Este momento de transición en la edición que podría verse como un “salto al interior” resulta sumamente importante para el desarrollo de la narración. El bailarín hace un movimiento de introspección y aterriza en este espacio interno que es sólo piso con tierra, una luz, y en el que todo es rojo. Cambia también el sonido de ambiente a un monitor de hospital, una referencia clásica a la vida que se encuentra en peligro, siendo lo interesante que el sonido no presenta latidos, lo cual sería un indicador de que el personaje ya está “muerto”.



Este *full shot* nos permite observar más claramente este espacio, oscuro y solitario, y con un tipo de iluminación que inevitablemente nos remite a una situación de “emergencia”.



Aparece un quinto personaje que, dentro del mundo individual debe guardar alguna relación con el otro (el alma, la individualidad, la esencia). Cuando aparece esta presencia femenina se reactiva el latido de corazón, no sólo en el monitor, sino también en efecto de sonido literal. Sin embargo, después de una serie de movimientos bruscos y de calidades entrecortadas y lanzadas, llega de nuevo a una posición que hace referencia a la muerte, en el mismo momento en el que el sonido del corazón se detiene y el monitor regresa al sonido inicial sin latido de corazón, indicando algún tipo de fallecimiento.



En una serie de full shots de movimientos dinámicos en pareja regresamos a este espacio, el cual no se había presentado antes y se puede asumir como otra vertiente del espacio inicial, algún otro cuarto de la fábrica en el que los bailarines se esconden de los ojos vigilantes. Sabemos que el personaje masculino ha abandonado su mundo interior, y que algo ha muerto en él, pero no se dan mayores referencias. La temática de la película dice aludir al amor, y esta podría ser una secuencia generada con esa intención. Sin embargo, es de notar que coreográficamente, esta sección tampoco es de significado contundente, sino que se mueve entre el aferramiento y el rechazo, si se trata de un amor, existe algún tipo de conflicto en él.



Al final de la secuencia, el hombre abandona a la mujer en esta toma abierta en la que es de notar que la luz se ha reducido a un punto de penumbra. La música de la interpretación en pareja también concluye aquí.



La secuencia final tiene metáforas visuales que relacionan fuertemente la danza clásica, el control y el dolor. Un claro ejemplo es este *close up* de un pie raspando contra la brea, la edición de sonido resalta lo doloroso del momento.



Aquí vemos estos dos personajes en una lucha en la que el director ejerce el control sobre el cuerpo de la bailarina. La escena raya en lo literal, con la bailarina haciendo trabajo de barra mientras es “colocada” a golpes y jalones. Dónde se encuentran los otros dos personajes en este momento se desconoce, pero el filme transmite una sensación de nostalgia y tristeza a través de la música.



La última toma de establecimiento revela de manera lenta la información que hacía falta en la escena anterior. El director se encuentra ejecutando una variación de ballet solo bajo una luz cenital incipiente. En la oscuridad, detrás de él, cuelgan los cuerpos de los tres bailarines, cuyas personalidades han sido “asesinadas” a lo largo del filme. Si bien la película podría ser vista como una metáfora sobre corporalidad en las sociedades de control, lo cierto es que tiene la estructura y la estética de un thriller, en el que hay un asesino serial y su identidad, aunque supuesta con anterioridad, se revela hasta el último momento.

### Apéndice 3. Glosario de técnicas cinematográficas

La técnica cinematográfica se define como el conjunto de métodos y técnicas que utilizamos para añadir capas de significado y subtexto al contenido de una película, el diálogo y la acción. Normalmente, el diálogo es un factor mínimo o nulo para la cine-danza, mientras que la acción se define más por la coreografía que por otros elementos tradicionales del cine. Luego entonces, es importante recalcar la importancia de los aspectos visuales como centro de la transmisión de significado, el cual es acompañado al mismo nivel por la coreografía, en menor grado por música y sonido, y que casi no es afectado por acciones externas a la corporalidad humana y el uso de la palabra escrita y hablada (Brown, 2012, p.27).

A continuación se presenta un glosario de términos, técnicas y recomendaciones de su aplicación que es una selección, traducción y resumen con anotaciones del texto *Cinematography: Theory and Practice* de Brown (2012). Información mucho más detallada, específica y concisa sobre aspectos que aquí se mencionan se puede consultar directamente en el libro.

**Ángulo.** El ángulo se refiere a la manera en la que se coloca la cámara para lograr una variedad de efectos:

**Picado.** La cámara se encuentra más arriba de la altura de los ojos, por lo que parece que dominamos al sujeto. Mientras más se eleva este ángulo, la visión tiende a dar la sensación de un punto de vista de tercera persona. La exageración de este ángulo se conoce como cenital u ojo de águila, y domina la toma por completo desde arriba, a un ángulo de 90° en relación al piso.

**Contrapicado.** La cámara se sitúa por debajo de la altura de los ojos, haciendo que un personaje parezca más grande e imponente de lo que es. Mientras el ángulo se va acercando más al piso, se genera una sensación similar al punto de vista de primera persona. El punto de vista que se cólica a nivel de piso o 0°, normalmente se utiliza como “cámara de perro”, pues da la sensación de una primera persona de estos animalitos.

**Ángulo o plano holandés.** La sensibilidad humana reacciona notoriamente a las líneas verticales desfasadas, es por esto que cuando la cámara no se encuentra nivelada sobre la horizontal (inclinada sobre el eje de las “x”), crea una sensación de notoria inestabilidad, generando sensaciones de ansiedad, paranoia, o misterio.

**Color.** Es importante recordar que el color es consecuencia de nuestra iluminación. Los objetos reflejan una cierta frecuencia del espectro de la luz blanca y esto es lo que hace posible que los percibamos de un color en específico. Por ello, nuestra iluminación por lo general debe estar pensada para percibir la mayor gama de colores posible, a menos que intencionalmente estemos tratando de lograr una toma sesgada hacia un rango de tonalidades. Por otro lado, el balance a blancos, una de las funciones esenciales de la cámara, nos permite establecer un marco de referencia para una iluminación específica. El balance a blancos se encuentra en los controles básicos de la cámara y se puede seleccionar para determinado tipo de luz (natural, fluorescente, tungsteno, etc.), o bien se puede hacer a través de “tarjetas”, en este caso, se coloca una tarjeta blanca frente a la cámara y se espera a que ésta balancee los colores tomando el blanco que se le presenta como referencia. El balance a blancos busca que la cámara traduzca a la imagen grabada los colores de la manera más parecida a como se ven en realidad.

Adicionalmente, el color se puede manipular directamente a través de filtros y gobos. Existen dos maneras básicas de hacer esto. Los gobos son cubiertas de gel u otro material que se colocan sobre las luces para que estas se transformen en el color que estos definan. Se puede hacer que una luz en específico sea roja, azul, verde, etc. Estas luces se pueden restringir a áreas definidas y son fáciles de controlar. Cuando se trata de buscar un ambiente general, se utilizan filtros, estos se colocan sobre la lente de la cámara, lo cual afecta la toma por completo y hacen que todo lo que se grabe se vea cubierto bajo una capa de un mismo color. Como con todas las técnicas absolutas, los filtros se deben usar cuidadosamente, ya que no hay manera de recuperar los colores originales de secciones específicas cuando estos se utilizan.

**Edición.** La edición es una deconstrucción de la realidad, su proceso es el de “capturar la realidad” y después romperla en pequeños pedazos: las tomas. En un segundo paso, esto se vuelve a ensamblar, pero la magia radica en que este proceso es libre, se pueden mover las cosas física y temporalmente, así como cambiar la relación entre ellas. La realidad resultante puede ser tanto una representación cercana a la realidad u otra completamente diferente, sin que el público pueda notar la diferencia con la situación inicial que nunca alcanzó a ver.

**Encuadre.** El encuadre es el acto fundamental de la creación cinematográfica, es la manera en la que el autor dirige la atención de la audiencia a un punto en específico. Seleccionar el encuadre es un asunto que implica no sólo creación de significados, sino también composición. Dentro de los aspectos que son importantes para la composición, encontramos mucha similitud con la de las artes visuales en general, teniendo que prestar atención a la unidad, el balance, la tensión visual, el ritmo, la proporción, el contraste, la textura, la direccionalidad y el espacio positivo/negativo.

**Establecimiento.** Se define como la habilidad de la cámara para revelar u ocultar la información. La manera de contar una historia a través de la vista radica en la manera en la que la cámara va compartiendo información con el espectador, un estilo de narrativo completamente distinto al del diálogo o el texto escrito.

**Lente y enfoque.** Con la lente no nos referimos a los lentes físicos, sino a la manera en la que dichos lentes traducen las imágenes “reales” a imágenes en pantalla. Es importante notar que las lentes largas comprimen el espacio, mientras que las lentes anchas lo expanden y lo distorsionan. La lente se relaciona con el enfoque y la división de la imagen en planos. Hay que señalar que las pantallas proyectan imágenes en 2D, y el cinematógrafo, a través del correcto uso de la lente, busca segmentar dicho espacio en tres planos, el anterior, el medio y el posterior, dando así una sensación de 3D donde no la hay. En este punto es importante definir la **profundidad de campo** como el nivel de nitidez que existe a través de dichos planos. Cuando hay mucha profundidad de



campo, algo característico de los lentes anchos, existe mayor definición en los tres planos y una sensación de profundidad en la toma. Cuando hay menor profundidad de campo, sólo vemos claramente uno de los planos y los demás aparecen difusos o borrosos. No hay tal cosa como una profundidad de campo correcta, sino diferentes usos para ella, una profundidad de campo mayor permite la interacción de varias acciones y líneas narrativas al mismo tiempo (podríamos ver una acción en el frente y otra que sucede simultáneamente a lo lejos, detrás de una ventana), mientras que una profundidad de campo menor fija la atención en una acción u objeto específico. Los lentes largos, en oposición a los anchos, también llamados telefotos, tiene otras características, comprimen el espacio y quitan énfasis en el movimiento, esto logra una sensación claustrofóbica, y por otra parte, la abstracción del movimiento ocasiona que aunque los personajes se muevan mucho, el cambio sea mínimo. Sin importar que tan rápido alguien corra alejándose o acercándose a la cámara, el cambio en posición y tamaño es casi nulo.

**Luz.** La luz apela a la audiencia a un nivel emocional fuerte. Resalta los aspectos importantes de una toma, y dependiendo de su calidad se generan una gran variedad de efectos. La luz por lo general se asocia con la bondad y la oscuridad con la maldad, por lo que las escenas exageradamente iluminadas o brillantes tienen aires divinos, mientras que las escenas sumamente oscuras normalmente se relacionan con peligro y situaciones inhumanas. Cuando tratamos de iluminar una escena, buscamos que haya un rango de tonos completo, es decir, que se vaya desde el blanco hasta el negro, en términos de una escala de grises, esto le da una sensación de realismo a la toma. Adicionalmente, es importante considerar que la luz puede resaltar o esconder las formas y la profundidad dentro de una toma, dándole textura o aplanándola por completo. Otros efectos de iluminación radican en que las luces que vienen de los lados generan sombras, texturas y profundidad, mientras que las luces frontales tienden a aplanar las imágenes. La exposición de la toma se refiere a la cantidad de luz que la cámara recibe. Si la luz es mayor a la que el soporte puede recibir, habrá una sobreexposición, es decir, algunas zonas perderán toda su sensación de iluminación y aparecerán totalmente blancas o “quemadas”. En el caso de la subexposición, se pierde el detalle, hay zo-

nas que aparecen oscuras y tienden a verse granuladas. Es importante siempre poner atención a la cantidad de luz que hay en la escena y de acuerdo a eso ajustar el diafragma de la cámara para que reciba la cantidad adecuada de acuerdo al efecto que se busca. No se debe pensar que estos detalles pueden ser corregidos en post-producción, la información que se pierde al sobre o sub exponer una toma queda dañada para siempre. Una última nota a considerar es que la luz dura (aquella que viene de un sólo punto, como un foco brillante) genera sombras bien definidas, contrastadas y duras, mientras que la luz suave (luz natural del sol, o difuminada/rebotada con objetos como tela, unícel, etc.) genera sombras suaves que se difuminan poco a poco.

**Metáfora visual.** La metáfora visual, al igual que la figura literaria, significa que la imagen que estamos viendo tiene un doble significado, en tanto su realidad física se relaciona de algún otro modo con una situación o personaje al interior de la película. Así, un lugar puede representar más que su presencia física, un recuerdo de un personaje o una característica del mismo.

**Métodos de grabación.** Existen diferentes maneras de grabar escenas, es importante notar que por lo general, no existen escenas estáticas. Es decir, si la cámara se queda grabando toda la acción desde un mismo punto, como si estuviéramos viendo una obra de teatro o un ballet desde una butaca, esto se trata de un lenguaje de registro, y no cinematográfico. El dinamismo característico del cine utiliza alguno de estos métodos:

**Método de escena “*master*” o maestra.** La acción se repite varias veces. La primera vez, se graba una escena maestra en la que toda la acción se registra desde un mismo ángulo. Es imprescindible que la escena se grabe completa y que se deje espacio para edición al inicio al final. Normalmente se trata de un plano general, pero esto no es forzoso. Después se realiza una cobertura en la que se recopilan, de la misma acción, tomas más pequeñas, como acercamientos, planos medios, americanos, por encima del hombro, etc. Cuando existan reacciones a ciertas acciones es importante tener tomas de respuesta que den

coherencia entre los dos sucesos. Todo este material después de reorganiza en la edición para presentar la misma acción de la escena maestra, pero de una manera mucho más dinámica.

**Método de la toma triple.** Se utiliza cuando la acción no puede ser repetida. En este caso, se graba una parte de la toma desde un ángulo, se hace una pausa, se reajusta la cámara y se graba la segunda parte de la toma desde otro ángulo, y finalmente se genera un tercer ángulo del mismo modo. Esto garantiza que la acción, que sólo puede ser grabada una vez, no permanezca estática y cansada, sino que tenga una sensación de dinamismo aunque sólo se haya podido grabar una vez.

**Plano secuencia.** Se realiza una sola toma de la escena y los movimientos de cámara suceden simultáneamente a la acción. Este tipo de toma puede ser interesantísima cuando fluye naturalmente, sin embargo, implica habilidad del camarógrafo para seguir la acción y la dirección evitando saltos, tropiezos, descubrir alguna parte de la producción o perder alguna parte de la acción. Los planos secuencia son complicados debido a que si tienen errores, no dan posibilidad a la edición, por lo que la escena completa puede perderse si no se realizan cuidadosamente.

**Método de forma libre.** Este método se refiere a sostener la cámara para dar una sensación de realismo, se utiliza comúnmente en las películas de ficción con formato de falso documental. Da la sensación de una grabación amateur en la que la grabación recae directamente sobre el personaje que supuestamente “sostiene” la cámara.

**Montaje.** Es una yuxtaposición de tomas que se encuentran conectadas únicamente por relación temática, sin la necesidad de una edición planeada y normalmente con cortes abruptos entre una y otra, como imágenes que se suceden la una a la otra sin conexiones más allá de un tema común.

**Movimientos de cámara.** El movimiento de la cámara distingue al cine de otras formas audiovisuales de imágenes estáticas, normalmente, es importante que dichos movi-

mientos se encuentren motivados o justificados, es decir, que no hayan movimientos de cámara que sucedan “porque sí” o porque “se ven bonitos”, salvo que esa sea la intención definida del autor y trate de transmitir algún mensaje a través de dichos movimientos injustificados. Es importante recalcar que los movimientos sin motivación suelen distraer la atención del público y recordarle que está viendo una película, esto es válido si es intencional, pero también puede ser catalogado como un error si sucede de manera accidental. Algunos otros aspectos a recordar es que por lo general se recomienda que los movimientos de cámara concluyan antes de cambiar a otra toma, es decir, que la cámara establezca puntos de partida y llegada claros. Los movimientos más comunes son:

**Paneo.** El término se deriva de la palabra panorámico y se refiere a movimientos horizontales de la cámara, a la derecha o a la izquierda. La gran mayoría de las cámaras pueden hacer este movimiento con un tripié y una cabeza de cámara sencilla. Algunos de estos elementos permiten panedos girados hacia los lados también, es decir, la posibilidad de acostar la cámara.

**Tilt.** El equivalente del paneo en el plano vertical, el plano de visión sube o baja sin que la cámara cambie de posición.

**Dolly dentro/fuera/libre.** Los movimientos de dolly permiten cambiar de un encuadre a otro sin tener que realizar un corte, el dolly dentro se acerca a un punto específico y el dolly afuera se aleja. El dolly es un carro que se coloca sobre vías, permitiendo que la cámara, fijada a él, se desplace suavemente en una dirección específica. Los movimientos de dolly son sutiles y no generan rompimiento con la audiencia, pues no llaman la atención hacia el movimiento. El dolly libre se logra con la construcción de pisos lisos y estables en set, permitiendo que el dolly se mueva con toda libertad, sin que haya saltos ni irregularidades en la toma.

**Zoom.** A diferencia del dolly, el zoom se mueve de un encuadre a través de un cambio óptico en la longitud focal. El punto de vista se mueve sin que la cámara se mueva. El zoom es agresivo al punto de romper la ilusión de realidad que una película genera, recordándole al público que están viendo una película. Al-

gunos efectos dramáticos se pueden lograr a través de la combinación de un dolly y un zoom escondido ingeniosamente.

**Tracking o acompañamiento.** La cámara se mueve en la misma dirección de un sujeto y de manera paralela a él, siguiéndolo. Normalmente lo que vemos es el perfil de dicho sujeto que se mueve a lo largo del fondo.

**Contramovimiento.** La cámara se mueve en contra del sujeto en una línea paralela a él, es decir, empiezan en puntos opuestos, interceptan en el centro y luego se vuelven a separar en direcciones contrarias.

**Círculo.** Los movimientos en círculo normalmente se logran cuando la cámara se mueve alrededor de un punto o sujetos específicos. Aunque este efecto se puede lograr suavemente en manos de un camarógrafo experto, lo más común es hacerlo con las vías de un dolly acomodadas de manera circular.

**Movimientos de grúa.** Cuando se busca alcanzar grandes alturas se recurre a una grúa que eleva la cámara muy por encima de la acción. Esto logra tomas lejanas que usualmente se utilizan para establecer un contexto. Puede ser que mientras la cámara sube y se aleja se revele un panorama más amplio, o bien lo contrario, que empecemos por la descripción de un lugar grande y nos acerquemos a un espacio más específico. La única toma más abierta que una de grúa es una aérea, la cual normalmente se logra con el uso de diferentes tecnologías de helicóptero, o recientemente, con la implementación de drones a las técnicas cinematográficas.

**Steadycam.** Es una invención relativamente reciente que viene a sustituir las tomas realizadas con la mano o con el hombro. La cámara descansa sobre un poste que la nivela constantemente, separa el movimiento de quien la sostiene y permite que el camarógrafo se mueva sin temor a que hayan saltos o cambios bruscos en las tomas. Este artefacto es particularmente útil para movimientos complejos o rápidos como subir o bajar escaleras, correr, etc.

**Punto de vista.** Existen tres puntos de vista y se relacionan con la manera en la que la cámara “ve” algo. Puede ser en primera, segunda, o tercera persona. Debemos com-

prender que la cámara actúa como “el ojo” de la audiencia, así que la manera en la que este ojo se comporta, es la manera en la que el público percibe las escenas. El punto de vista permite situar a la audiencia en diferentes lugares de la acción: dentro, cerca o fuera de ella. La tercera persona se considera una cámara objetiva que percibe la acción desde fuera, abarca todos los puntos de la misma, es el equivalente a un narrador omnisciente. La segunda persona se encuentra cerca de la acción, pero no dentro de ella. Puede tratarse de un punto del punto de vista de un objeto cercano a la acción, o incluso de una toma por encima del hombro de un personaje secundario que presencia la acción pero no interviene directamente de ella. Finalmente, en el punto de vista de primera persona la cámara toma el lugar del personaje que está realizando o recibiendo una acción directamente, la cámara sustituye a los ojos del personaje y nos muestra su manera de ver el mundo. Esta es la cámara más subjetiva de todas e involucra al espectador directamente con la historia. Cuando un personaje le habla a otro que se encuentra en punto de vista de primera persona, es como si ese personaje se dirigiera directamente al espectador a través de la pantalla, en estos casos, se habla de una ruptura de cuarta pared a nivel cinematográfico.

**Textura.** Por textura entendemos la manipulación general de la imagen, y no a las texturas preexistentes que caracterizan a los objetos filmados. Asumimos que la mayor parte del contenido que presenta una película ha sido modificado de algún modo tal, que no es idéntico o una reproducción totalmente fidedigna del espacio físico o “real” que ha sido grabado. Esto incluye la modificación de color y contraste, la saturación, filtros, la iluminación, efectos especiales y la manipulación digital.

**Tomas.** Si pensamos que una película se va “construyendo” es necesario pensar cuáles son las partes de dicha edificación. La película se va descomponiendo en capítulos, que son conjuntos de escenas, las cuales a su vez son conjuntos de secuencias que se componen de la unidad mínima: las tomas. Las tomas son el equivalente a las oraciones en un libro, anteriores a ellas son los cuadros, pero la única manera de obtener estos es a través de la fragmentación de la toma, o en su caso, de la fotografía fija, la cual no está relacionada con el asunto que aquí nos compete. Existen diferentes tipos de

toma, y la manera de utilizarlas y nombrarlas cambia en diferentes regiones geográficas, por lo que utilizaremos los nombres más comúnmente utilizados en inglés, y, en caso de existir, el nombre español que se les asigna a las mismas.

**Wide shot / Plano general.** Se trata de una toma que cubre la escena completa, en este sentido, puede ser tan amplio o tan pequeño como su relación con el sujeto lo establezca. El plano general podría ser la imagen de una campiña inglesa o el cuarto del protagonista, mientras cubra toda el área de acción de la toma, se considerará un plano general, sin importar su extensión física.

**Full shot.** Término relativo a un personaje o a un objeto, se utiliza cuando vemos a una persona completa, de pies a cabeza, o cuando vemos la totalidad del objeto, es decir, todo un coche, por ejemplo. Una variación de esta toma es el *cowboy* o plano americano, el cual va desde la mitad de la pierna y hasta la cabeza.

**Medium shot / plano medio.** También es relativo al personaje, este plano normalmente cubre de la cintura hacia arriba.

**Close ups o acercamientos.** El *close up* regular normalmente va del medio torso a la coronilla, también conocido como *head and shoulders* (hombros y cabeza). El *extreme close up* o *ECU*, del cual rara vez se utiliza la traducción acercamiento extremo, puede ser de un área tan pequeña como los ojos o la boca, por lo que también se utiliza para partes individuales del cuerpo (pies, manos) y objetos (relojes, carteras, etc.).

**Over the shoulder / por encima del hombro.** También se le dice OTS y es un *close up* en el que el hombro de uno de los personajes aparece y enmarca la imagen de otro.

**Transitional shots o tomas de transición.** Son tomas que no forman parte de ninguna escena específicamente, sino que sirven para conectar escenas, puede tratarse de un horizonte o un paisaje, y por lo general funcionan como un código cultural que indica que una escena está terminando.

## Referencias

Active Interest Media (2016). *What Exactly Is a Script?* [En línea] Recuperado el 22 de diciembre de 2016 de: <https://screenwriting.info/what-exactly-is-a-script-what-makes-good-story/>

Albright, J. (2012). *How to make a storyboard. Storyboard lingo & techniques.* Videomaker Magazine (Issue: August, 2012). [En-línea] Recuperado el 7 de enero de 2017 de: <https://www.videomaker.com/article/f2/15415-how-to-make-a-storyboard-storyboard-lingo-techniques>

Aggiss, L. (2008) *'Take 7' study pack.* South East Dance.

Ascher, S. y Pincus, E. (2013). *The Filmmakers Handbook: A Comprehensive Guide For The Digital Age.* New York: Penguin Group.

Andrews, A. (2016). *Mejora tu sonido con la ecualización (EQ): un manual básico de audio para músicos.* MúsicoDIY. [En-línea] Recuperado el 13 de septiembre de 2017 de: <https://musicodiy.cdbaby.com/haz-que-tus-shows-brillen-con-estos-sencillos-trucos-de-ecualizacion/>

Bench, H. (2013) *Maya Deren: A prologue.* The International Journal of Screendance (Fall, 2013). [En-línea] Recuperado el 3 de junio de 2016 de: <http://journals.library.wisc.edu/index.php/screendance/article/viewFile/673/684>

Brooks, V. (2012) *Dance and Media Timeline (updated).* Envisioning Dance on Film and Video, Eds.: Judy Mitoma, Elizabeth Zimmer and Dale Ann Stieber, New York: Routledge. [En línea] Recuperado el 14 de julio de 2015 de: <http://www.dance-films.org/dance-and-media-timeline/>



Brown, B. (2012) *Cinematography. Theory and Practice. Image Making for Cinematographers and Directors*. (2nd ed). Oxford: Focal Press.

Brown, C. (2013) *Filmmakers, Use This 10 Step Casting Checklist to Cast Your Low-Budget Indie*. Indiewire. [En-línea] Recuperado el 30 de mayo de 2017 de: <http://www.indiewire.com/2013/11/filmmakers-use-this-10-step-casting-checklist-to-cast-your-low-budget-indie-33112/>

Carroll, N. (2000). *Toward a Definition of Moving-Picture Dance*. *Dance Research Journal*, 33(1), 46-61. doi:10.2307/1478856

College Film and Media Studies (s.f.). *Cinematography*. [En-línea] Recuperado el 17 de julio de 2016 de: <https://collegefilmandmediastudies.com/cinematography/>

Corda Foundation (Mayo 12, 2012). *Yo Creyera para no Creer ( I Would Believe So As Not To Believe) Music and Poetry by David Rosenmann-Taub*. [Video] Recuperado de: <https://vimeo.com/42044177>

CTT Exp & Rentals (2016). *Lista de precios*. [En línea] Recuperado el 22 de diciembre de 2016 de: [http://www.cttrentals.com/media/lista\\_precios.pdf](http://www.cttrentals.com/media/lista_precios.pdf)

Disa Krosness (Octubre 9, 2013). *Knead*. [Video] Recuperado de <http://vimeo.com/76505860>

Eisenstein, S. (1923). *Montage of Attractions. For Enough Stupidity in Every Wiseman*. [En-línea] Recuperado el 23 de diciembre de 2015 de: <https://www.jstor.org/stable/1144865>

Fisher, B. (2002) *11 Tips for Location Scouting*. VideoMaker Magazine, Issue: November, 2002. [En-línea] Recuperado el 31 de mayo de 2017 de: <https://www.videomaker.com/article/c18/8946-11-tips-for-location-scouting>

Getty Research Institute (2014). *Yvonne Rainer: Dances and Films*. [En-línea] Recuperado el 11 de mayo de 2016 de: [http://www.getty.edu/research/exhibitions\\_events/exhibitions/rainer/](http://www.getty.edu/research/exhibitions_events/exhibitions/rainer/)

Grove, E. (2014). *The 13 Steps of Post Production*. Raindance Film Festival. [En-línea] Recuperado el 23 de agosto de 2017 de: <https://www.raindance.org/the-13-steps-of-post-production/>

Hall, E. (1990). *The hidden dimension*. New York: Anchor Books.

Jeff Curtis (Abril 27, 2012) *Transit* [Video] Recuperado de: <https://vimeo.com/41125661>

Jones, H. (2013). *Introduction to Pre-Production*. Cinema Viva. Disponible en iBooks. [Recuperado el 19 de septiembre de 2016]

Kiwitt, P. (2012) *What Is Cinema in a Digital Age? Divergent definitions from a Production Perspective*. Journal of Film and Video Vol. 64, No.4 pp. 3-22

Lachino, H. y Benhumea, N. (2012). *Videodanza: de la escena a la pantalla*. Universidad Nacional Autónoma de México. [Libro electrónico] Recuperado el 19 de enero de 2014 de: <http://issuu.com/danzaytecnologia/docs/video-danza>

Lambert-Beatty, C. (2008). *Being Watched*. Yvonne Rainer and the 1960s. Cambridge: The MIT Press.

McPherson, K. (2003). *Thoughts on Making Videodance*. [En-línea] Recuperado el 20 de septiembre de 2013 de: <https://www.makingvideodance.com/>

Monreal, J.R. (2013). *Dispositivos artísticos encarnados*. Tránsitos/10. [En-línea] Recuperado el 19 de enero de 2014 de: <http://diplomadotransitosdecima.wordpress.com/dispositivos-artisticos-encarnados/>

Moura, G. (2014) *Mise-en-scène. Elements of Cinema*. [En-línea] Recuperado de internet el 20 de enero de 2016 de: [https://www.researchgate.net/publication/316959355\\_Creating\\_Meaning\\_through\\_Interpretations\\_A\\_Mise-En-Scene\\_Analysis\\_of\\_the\\_Film\\_%27The\\_Song\\_of\\_Sparrows%27](https://www.researchgate.net/publication/316959355_Creating_Meaning_through_Interpretations_A_Mise-En-Scene_Analysis_of_the_Film_%27The_Song_of_Sparrows%27)

Nicolescu, B. (2010) *Methodology of Transdisciplinarity - Levels of Reality, logic, of the included middle and complexity*. Transdisciplinary Journal of Engineering & Science Vol: 1, No:1, (December, 2010), pp.19-38 19. [En-línea] Recuperado de internet el 12 de junio de 2015 de: <https://www.atlas-tjes.org/index.php/tjes/article/view/9>

Ortiz, E. (2018) *¿Cuáles son los géneros cinematográficos más populares en México?* [En-línea] Recuperado el 22 de marzo de 2019 de: <https://www.tomatazos.com/articulos/202154/Cuales-son-los-generos-cinematograficos-mas-populares-en-Mexico>

Payri, B. (2018). *Life and Death of Screendance Festivals: a panorama*. [En-línea] Recuperado el 22 de marzo de 2019 de: [https://www.academia.edu/38282564/Life\\_and\\_Death\\_of\\_Screendance\\_Festivals\\_a\\_panorama](https://www.academia.edu/38282564/Life_and_Death_of_Screendance_Festivals_a_panorama)

Pearlman, K. (2006). *A dance of definitions. Real Time*. [En-línea] Recuperado el 22 de septiembre de 2013 de: <http://www.realttimearts.net/article/issue74/8164/>

QUEDEAR (Julio 5, 2011). Melt [Video] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=xT1RKH6DadM>

Quiroz, M. (2015). *Videodanza, un campo en construcción*. México: CENIDID José Limón. Tesis para obtener el grado de Maestra en Investigación de la Danza.

Rosenberg, D. (2006). *Proposing a theory of Screendance*. Screendance: the State of the Art Proceedings. [En-línea] Recuperado el 21 de septiembre de 2013 de: <http://www.dvpg.net/screendance2006.pdf>

Sánchez, J. (2008) *El campo expandido de la creación escénica*. Publicado en Artefacto, nº 13, Bogotá, 2008, pp. 71-76. [En-línea] Recuperado el 23 de diciembre de 2015 de: <http://archivoartea.uclm.es/textos/el-campo-expandido-de-la-creacion-escenica/>

Smith, S. (2009) *The Creative Process: Where do I start?* [Video] Recuperado de: [https://www.nfb.ca/film/creative\\_process\\_where\\_do\\_i\\_start/](https://www.nfb.ca/film/creative_process_where_do_i_start/)

Soto, C. (2008). *Sobre la definición de la danza como forma artística*. Universidad ARCIS. Santiago, Chile. [En-línea] Recuperado el 9 de noviembre de 2013 de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=163219835003>

Sullivan, M. (1998-2016). *Biography notes on Maya Deren*. Maya Deren Forum. [En-línea] Recuperado el 31 de mayo de 2016 de: <http://www.mayaderen.org/>

The DCPMaster (2016). *What is a Digital Cinema Package?* BitSmith Media. [En-línea] Recuperado el 20 de marzo de 2019 de: <https://thedcpmaster.com/digital-cinema-package-dcp/>

Towers, D. (2011). *Screendance or Dance on Film or Dance Film?* [En-línea] Recuperado el 9 de noviembre de 2013 de: <http://www.dancefilm.co.uk/about/about-screendance>

Variety (2013). *What a Set Decorator does on a Film Or Television Production*. Recuperado el 16 de agosto de 2017 de: <http://variety411.com/pro-tips/what-a-set-decorator-does-on-a-film-or-television-production/>

X si 0 Dance Project (Enero 28, 2012). *Collective Identity* [Video] Recuperado de: <http://vimeo.com/35798088>