

19

AÑO 10 N° 19, JULIO - DICIEMBRE 2015

Dep. Legal ppi 201502ZU4671
Esta publicación científica en formato digital es continuidad de la revista impresa
ISSN 1856-7134 / Depósito legal pp 200602ZU2376

situArte

Revista Arbitrada de la Facultad Experimental de Arte
de la Universidad del Zulia
Maracaibo - Venezuela



DICIEMBRE

Figuras de coarticulación música-imagen en la video-danza

Figures of music-image coarticulation in video-dance

Recibido: 14-10-15
Aceptado: 30-10-15

Blas Payri

Universidad Politécnica de Valencia, España
bpayri@har.upv.es

Resumen

En este artículo se analizan diferentes figuras de coarticulación de música e imagen en la video-danza, siguiendo los conceptos desarrollados para el sonido y la música audiovisual aportados por Michel Chion, utilizando *Dos visiones de Santa Teresa de Ávila*, con música y realización del autor. Partiendo de las figuras musicales, se estudian ejemplos de 1) líneas de fuga, donde lo esencial de la evolución visual es un proceso de postproducción, acompañado con el movimiento coreográfico; 2) impulsos, donde se escoge un movimiento coreográfico que se ajusta y se acompaña de efectos visuales en postproducción; 3) puntos de sincronización marcados por un cambio brusco del sonido, en el que la imagen es transformada esencialmente en postproducción por corte de plano o de filtro; 4) grano, donde el efecto temporal se transforma en un efecto de superposición de imagen. Se concluye que los efectos de postproducción son más eficaces perceptivamente para marcar la coarticulación.

Palabras clave: Video-danza; montaje; audiovisual; coreografía; congruencia temporal.

Abstract

This article analyzes different music-image coarticulation figures in videodance following Michel Chion's concepts for film sound and music, using *Dos visiones de Santa Teresa de Ávila*, a videodance with music and video-making by the author. Starting from the musical figures, we study examples of 1) temporal vectorization, where most of the visual evolution is a postproduction processing, accompanied with the choreographic movement; 2) impulses, where a selected choreographic movement is adjusted to the music and accompanied with postproduction visual effects; 3) points of synchronization marked by an abrupt change in sound, where image is essentially transformed in postproduction by a cut out or filter change; 4) grain, where the sound temporal effect is associated with an image superposition effect. We conclude that postproduction effects are perceptually more salient to mark coarticulation.

Key words: Video-dance; editing; audio-visual; choreography; temporal congruence.

Introducción

En este artículo abordamos el género video-danza desde los conceptos de la creación audiovisual y musical. El término para nombrar a este género fluctúa y abarca varias aproximaciones a la relación entre danza y el montaje audiovisual. Ya en 1965, Allegra Snyder (citada por Brooks 2002, p.57 y Pimentel 2010), exponía la necesidad de definir el género, clasificándolo en tres tipos:

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

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

Prima la musica, e poi le immagine?

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

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

Una consideración general es que en la producción audiovisual (cine, televisión narrativa o documental) el montaje de planos visuales precede a la música, que debe adaptarse tanto a los elementos en pantalla como a sus transiciones (Chion, 2011). Aquí tratamos un sistema de creación donde la música precede a la imagen, al estilo de los vídeos musicales o de la música visual. Straw (1986, p.2) comenta que la aparición del video musical a nivel comercial (*music video*, a menudo traducido como video-clip) a finales de los 1970 e inicios de los 1980, hizo temer que la imagen cobrara más importancia que la música, la cual se suponía tenía que ayudar a vender, a la vez que imponía una imagen y narratividad al oyente. Aunque Rodríguez-López y Aguaded-Gómez (2013) indican que, ya desde sus inicios, el video musical, por ejemplo, los primeros vídeos para música de los Beatles como *Paperback Writer* de 1966, tratan el montaje visual de manera creativa y experimental, y puede ser que esa creación de un ritmo visual puramente con el montaje y la postproducción haya influido más en el estilo de videodanza que vamos a tratar aquí que otros experimentos surgidos del mundo de la danza.

Finalmente, en la música visual la meta es conseguir un trabajo sobre la imagen en movimiento, que responda a una "estructura" de tipo musical, es decir, una estructura abstracta que despliega los elementos visuales en el tiempo, generalmente con animación abstracta y sin necesariamente estar acompañada por música (Evans, 2005), con una aproximación a la composición visual relacionada con el coreocine de Maya Deren. En este caso, de nuevo, no tenemos coarticulación música-imagen, dada la ausencia de música.

Dentro de la producción de video-danza, este estudio se centra en las obras que generan lo que Michel Chion llama los efectos audio-visiógenos (2012, p.12; 2010, p.10.3), es decir, obras con una relación clara entre la música y la imagen en movimiento, y por tanto se tratará de obras que tengan una música, la cual haya sido creada para adaptarse a la imagen o, como en este caso, que la música preceda a la danza y, tanto la danza como el montaje, sean adaptados a la música. Vamos a centrarnos ahora en *Dos visiones de Santa Teresa de Ávila* (2015), con música y realización del vídeo del autor del artículo, a fin de poder entender mejor el proceso de rodaje y montaje.

La grabación de los elementos de danza se realizó con la bailarina Flora Vannini en 2015 en Spam! (Centro de creación coreográfica, Porcari, Lucca, Italia). En estas dos visiones hay diversas variantes para el movimiento llamado *Arrobamiento* y para otro movimiento llamado *El Demonio* (se pueden encontrar en <http://bpayri.blogs.upv.es/creacion-sonora/dos-visiones-de-santa-teresa-de-avila/>)

Congruencia audiovisual y efectos audio-visi6genos

Los efectos audio-visi6genos son los creados por las asociaciones de sonidos e im6genes que le aportan un "valor a6adido" (Chion, 2012, p.8). Estos efectos se dividen en:

- Efectos de sentido, atm6sfera y contenido, a lo que nos referimos tambi6n con los conceptos de congruencia sem6ntica, y funciones psicol6gicas y narrativas de la m6sica audiovisual (Payri y Pr6sper Ribes, 2011).
- Efectos de restituci6n o renderizaci6n, creando sensaciones de energ6a, textura, velocidad, etc. (Chion, 2012, p.40), lo que se aplica m6s al sonido acci6n en la di6gesis audiovisual, pero que tambi6n tiene que ver con la video-danza, ya sea por la grabaci6n de sonido de escena con sus choques sobre el escenario, ya sea sobre todo por el efecto mim6tico del sonido acci6n que puede tener la m6sica.
- Efectos escenogr6ficos, que tienen que ver con la construcci6n del espacio imaginario, lo cual se aplica al cine narrativo (Payri, 2015b) m6s que a la video-danza.
- Efectos relativos al tiempo y a la construcci6n de un fraseado temporal: juego sobre la temporalizaci6n de la imagen por el sonido, la creaci6n de l6neas de fuga temporales, los puntos de sincronizaci6n marcados, que pueden alternar con partes desligadas temporalmente. Estos elementos son los que definen la congruencia temporal o formal (Iwamiya 2009; Payri y Pr6sper Ribes, 2011; Payri 2015a), que es lo que vamos a tratar en detalle en este art6culo.

A continuaci6n analizaremos concretamente algunos de estos efectos audio-visi6genos en la video-danza.

Congruencia de tiempo y densidad r6tmica

Aunque Chion (2012, p.13) afirma que el ritmo es la percepci6n trans-sensorial de base y que puede venir dado por los diferentes sentidos, los estudios cient6ficos de

percepci6n audiovisual indican que el movimiento r6tmico de los humanos est6 mucho m6s determinado por los ritmos sonoros que los visuales (Repp & Penel, 2004). Guttman *et al.* (2005) indican que cuando los sentidos reciben informaci6n incoherente, la visi6n domina el procesamiento espacial, mientras que la audici6n domina en el procesamiento temporal. Incluso, si la informaci6n r6tmica o temporal es presentada visualmente, el sistema perceptivo humano autom6ticamente abstrae la estructura formal de la forma visual y la representa utilizando un c6digo auditivo, lo que resulta en una experiencia de "o6r ritmos visuales".

En cualquier caso, para la danza y la video-danza, el ritmo y la sensaci6n de tiempo es esencial para la congruencia entre m6sica e imagen, y podemos ver varios modos de crear esta congruencia:

- En la propia danza grabada mientras los bailarines realizan la coreograf6a sobre la m6sica: esta parte es esencial para tener una respuesta natural de la coreograf6a, utilizando la misma m6sica en el rodaje y en el montaje final.
- Modificaci6n de velocidad: en este caso, el tempo de la coreograf6a se modifica para adaptarse a la m6sica (o para crear un efecto poco real).
- Montaje: el cambio de planos puede marcar un "ritmo de montaje" pero, en la pr6ctica, la sensaci6n de ritmo y tiempo viene mucho m6s marcada por los movimientos de la coreograf6a que por el montaje.

En el caso de las *Dos visiones de Santa Teresa de 6vila*, se ha jugado con la modificaci6n de velocidad de varias maneras: grabando la coreograf6a con una m6sica a doble velocidad, a la mitad de la velocidad y al rev6s. En postproducci6n se ha vuelto a transformar la velocidad para volver a la velocidad original de lectura de la m6sica, creando un efecto de extra6eza en el movimiento de la imagen. Tambi6n se ha modificado la velocidad de lectura para jugar con la sensaci6n de tiempo, pero esto se ha hecho ante todo con *Alma necesidad6sima*, donde la danza se ha realizado sobre una m6sica diferente, y la imagen se ha ralentizado para coincidir con el tempo general de la m6sica.

Congruencia de energ6a y calidad de movimiento

Es importante remarcar que es dif6cil modificar la percepci6n de energ6a en el movimiento con la postproducci6n. La energ6a del movimiento que realiza el bailar6n est6 6ntimamente asociada a la energ6a de la m6sica (Meschini & Payri, 2013). Incluso en el modelo de dos dimensiones que se suele emplear para la descripci6n de emociones en la m6sica (Eerola & Vuoskoski, 2013) y, por tanto, en las coreograf6as, se distingue una dimensi6n

ligada al estado de ánimo positivo o negativo (*valence*) y otra ligada a la energía (*arousal*). Podemos afirmar que, aunque la energía sirva para describir las emociones, la congruencia entre la energía percibida en la música y la danza/imagen va más allá de la percepción de cualquier emoción. Si algo provoca extrañeza es ver una coreografía con una energía muy alta acompañada de una música con energía muy suave y, a menos que se busque ese efecto de incongruencia, va a ser necesario utilizar siempre una música de energía equivalente a la que utilizó el bailarín en la grabación de la danza. Para una más amplia discusión sobre la relación entre energía musical y energía del movimiento dancístico, se recomienda consultar a Sawada, Suda & Ishii, 2003; Burger *et al.*, 2012; y Meschini & Payri (en prensa).

Efectos de articulación: líneas de fuga y evoluciones largas

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

En el inicio de *Arrobamiento* (versión c) tenemos una progresión de la música donde se van añadiendo frecuencias e intensidad para pasar de un momento silencioso con frecuencias graves a una plenitud de sonidos con sus armónicos presentes (fig.1). Los elementos visuales progresan así:

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

En el caso de esta línea de fuga, la articulación de la imagen con la música se hace ante todo por efectos de postproducción que juegan con la luminosidad y complejidad de la superposición de imágenes como metáfora del incremento de armónicos e intensidad en la música. Los elementos coreográficos también actúan en menor medida, con la aparición del movimiento lento pero, desde el punto de vista de la "composición" de la video-danza, es muy

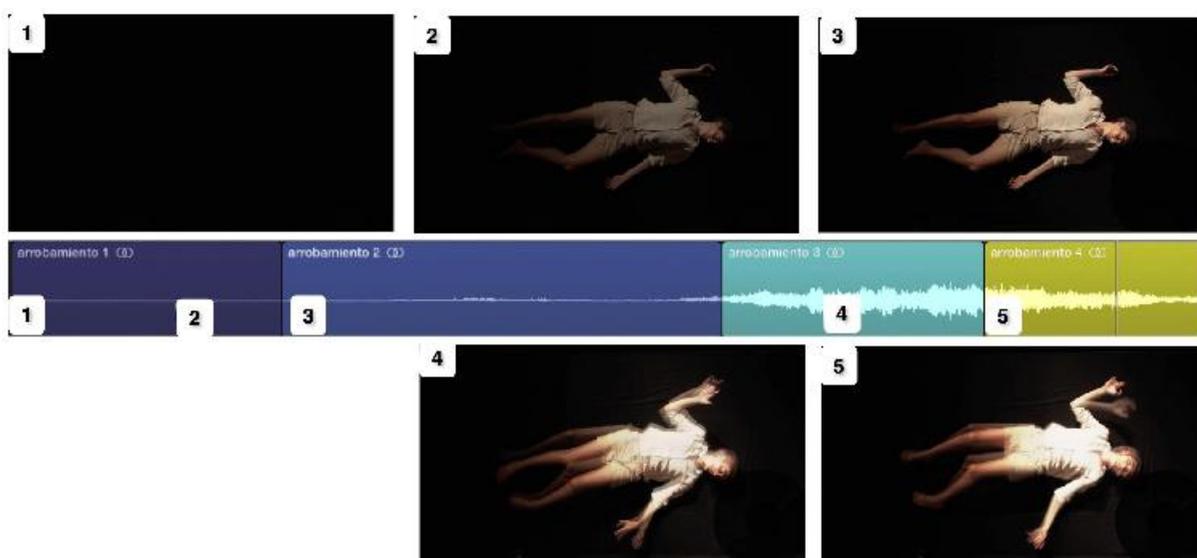


Figura 1
Ejemplo de evolución larga musical y visual al inicio de *Arrobamiento c*.

difícil hacer una progresión únicamente con elementos coreográficos que sea adecuada en toda la duración de la línea de fuga musical, mientras que los efectos de postproducción pueden ser ajustados y percibidos de manera mucho más eficaz.

Efectos de articulación temporal: acentos y puntos de sincronización marcados

Los puntos de sincronización marcados (Chion, 2012, p.25) corresponden a momentos con cambios instantáneos o muy rápidos, tanto en la imagen como en el sonido, de manera síncrona, y crean el efecto de síncretis (Chion, 2012, p.17), es decir, que por la concomitancia de los eventos sonoro y visual, nuestro sistema cognitivo los une en un solo evento, un solo objeto perceptivo. Para que se marque un punto de sincronización, tanto el evento sonoro como el visual debe ser destacado (*saillant*), es decir, que marquen una clara ruptura en el flujo audiovisual. Como aclara Chion, el punto de sincronización puede producirse entre una imagen y un sonido *dentro de un plano* (lo que en la video-danza corresponde a un movimiento coreográfico filmado en el plano) como a *cortes de plano*, y podemos añadir cualquier corte de postproducción como cambio repentino de filtro, de color o de superposición.

José Nieto (1996, p.135-137) habla de los grados de articulación de la música con la imagen, especificando diferentes tipos de sincronía, dura o blanda, en función del avance o retardo del sonido respecto a la música. Nieto se refiere a la colocación de la música respecto al montaje

audiovisual, pero el mismo efecto ocurre en el caso de las video-danzas que analizamos, donde la música está establecida y la imagen se monta y se transforma para encajar con los movimientos de la imagen. La experiencia del autor indica que se requiere de un largo trabajo de prueba y ajuste de la imagen cuando hay que crear puntos de sincronización marcados, buscando la velocidad y cantidad de transformación adecuadas.

Por ejemplo, en la figura 2 vemos dos ejemplos de video-danza sobre la misma música de *Arrobamiento*, donde se analiza el paso de un sonido continuo a un ataque sonoro grave de tipo percusión/resonancia (Schaeffer, 1966, p.444), siendo dicho ataque un ejemplo prototípico de elemento sonoro que requiere un punto de sincronización marcado con la imagen.

La articulación temporal descrita en la figura 2 puede descomponerse así:

1. Antes del sonido de percusión/resonancia hay una trama sonora compleja que va en *crescendo*. La imagen de la bailarina se transforma progresivamente (en 1b con un solo plano que elimina el resto con un gesto de elevación y en 1c con una continuidad de la imagen superpuesta).
2. En el ataque del sonido (percusión), la imagen cambia por superposición repentina de nuevas capas, lo que crea una ruptura similar a un cambio de plano, pero manteniendo la continuidad de ciertos planos de la imagen. En 2b tenemos una saturación brusca por el modo de superposición y en 2c un incremento de luminosidad y de planos superpuestos.



Figura 2

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

3. En el fin de la resonancia (debilitación natural del sonido) se mantiene el mismo tipo de imagen que en el momento del ataque, pero con intensidad y saturación menores, lo que responde metafóricamente a la pérdida de energía sonora.

En la figura 3 tenemos la representación de otro tipo de figuras sonoras que requieren de una marcada sincronización audiovisual: la aparición y desaparición bruscas de bloques sonoros que alternan con silencio absoluto:

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

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

Impulsos

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

En la figura 4 se explora la correspondencia visual con un tipo de impulso bastante largo (que está a medio

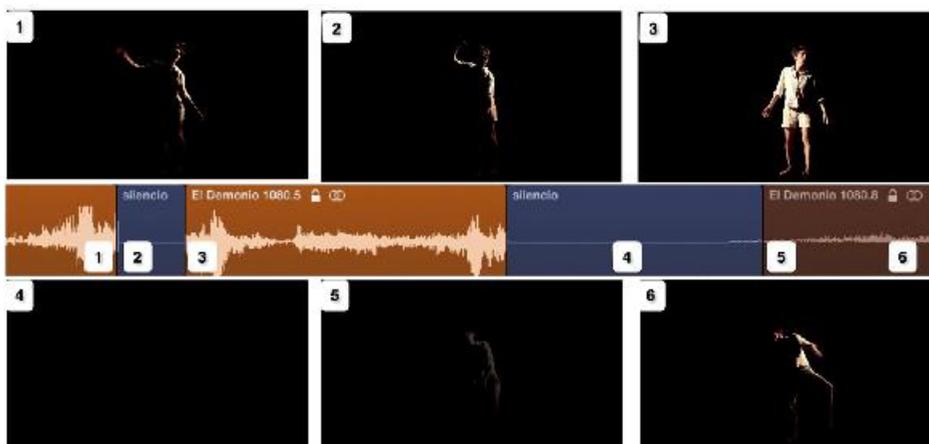


Figura 3

Ejemplos de corte a silencio en el sonido y su correspondencia visual en El Demonio (versión preliminar).

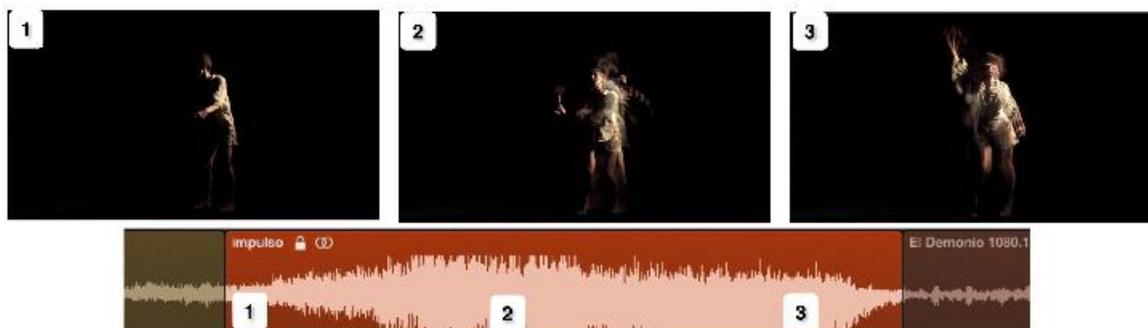


Figura 4

Evolución de la imagen en un impulso sonoro de El Demonio.

camino del impulso breve y la evolución larga). Para este caso, se ha utilizado un gesto de la bailarina en combinación con un efecto de superposición borrosa de postproducción:

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

Iteraciones (bucles)

Un sonido iterativo o bucle consiste en uno que tiene un elemento que se repite, con eventuales modificaciones (es entonces un bucle evolutivo). En *El Demonio* los bucles visuales que acompañan estos bucles sonoros se han realizado enteramente en postproducción, con la repetición de series de fragmentos de danza que crean un efecto visual relativamente verosímil y muy agitado, sobre todo cuando se utilizan fragmentos acelerados. Además, se han añadido superposiciones de otros fragmentos de manera repetitiva, para crear otro efecto de bucle que se percibe claramente como un efecto de postproducción. Esto se puede apreciar en la figura 5, en la que se puede ver la sesión del programa de edición de vídeo *Final Cut Pro X*, en la que hay fragmentos de imagen que se repiten, con diferentes velocidades de lectura. Esto tiene una justificación práctica, ya que en *El Demonio* aparecen bucles muy marcados, con repeticiones de pequeños elementos rítmicos con mucha energía y con una evolución de tensión. Como son bucles que se inician y se paran repentinamente, teniendo una evolución veloz, es difícil de realizar durante la grabación de la danza. En cualquier caso, un bucle en postproducción es visualmente más eficaz que las eventuales repeticiones de la coreografía (Payri, 2015a).



Figura 5

Extracto de la sesión de montaje de *El Demonio* (programa *Final Cut Pro X*) donde se subrayan las partes en que se generan bucles visuales por repetición de fragmentos.

Granulosidad y vibraciones

El grano (ver Schaeffer, 1966, pp.551-555 para una discusión sobre tipos, géneros y especies de grano sonoro) es cualquier elemento iterativo (de período muy breve) que da una sensación de rugosidad al sonido, como un *tremolo* de cuerdas o un sonido de frotamiento. Es una metáfora táctil que puede corresponder también a una sensación de vibración. En el caso de *El Demonio*, donde hay frecuentemente "granulosidad" del sonido, se podría hacer un efecto de vibración sobre la imagen para tener una correspondencia visual bastante exacta del sonido. Se ha optado por una transposición visual de superposición de imágenes en el plano, generando un efecto de "granulosidad" con las diferentes imágenes que crean una iteración en el plano visual, como se ilustra en la figura 6. En cierto modo, se traduce el efecto temporal del grano en un efecto visual en la imagen estática.



Figura 6

Ejemplos de imagen con superposición múltiple en El Demonio para recrear el efecto de granularidad del sonido en la imagen.

Conclusiones

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

Lo primero que conviene destacar es que, si los elementos de danza grabados no tienen interés estético, es difícil que el montaje se lo proporcione, y elementos como la energía y cualidad del movimiento (*legato, staccato*, etc.) deben provenir de la danza y no de la postproducción. Pero una vez establecida la calidad del material coreográfico grabado, el montaje y postproducción puede intervenir en todos los aspectos relativos a la coarticulación temporal.

Primero, puede modificar la velocidad de reproducción creando alteraciones en el tempo y en la duración de movimientos coreográficos. Segundo, puede ajustar y montar cualquier movimiento para sincronizarlo con los eventos sonoros, en cierto modo para "mejorar" la ejecución del bailarín en pasajes de difícil sincronización.

Finalmente, y éste es el aspecto más destacado del estudio, el montaje y la postproducción pueden crear figuras de coarticulación audiovisual que son más eficaces perceptivamente que las que crea el bailarín en pantalla.

No todas las músicas requieren una coarticulación ceñida, y en los fragmentos analizados aquí, por ejemplo en *Arrobamiento*, existen pasajes que "flotan" sin tener una dirección (líneas de fuga) ni eventos marcados (ataques o

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

Las evoluciones largas y progresivas (líneas de fuga) no requieren el mismo grado de coarticulación y puede acompañarse un *crescendo* largo en la música con una danza que no evoluciona, y no será percibido como un fallo. Si se quiere realizar una coarticulación en esta figura (líneas de fuga), el proceso de adaptación de la imagen en postproducción, con un cambio de luminosidad o un movimiento de cámara, u otro efecto de postproducción, es más fácil de realizar y perceptivamente es más obvio para el espectador que una progresión en la coreografía.

En la figura de los impulsos, en los ejemplos aquí tratados, se ha acompañado un movimiento coreográfico con un efecto de postproducción (lo que se repite en los casos no analizados en este artículo). Esta es una manera de "aumentar" el gesto coreográfico y apoyarlo con un cambio sincrónico de la imagen.

En cuanto a los puntos de sincronización marcados, que corresponden a ataques sonoros o cambios bruscos del sonido, en todos los casos el autor ha optado por un tratamiento de postproducción: cambios de plano, o cambios en la superposición de planos y el filtrado, siempre por corte. En los casos de cambios drásticos del sonido, el sincronizarlo con un movimiento rápido coreográfico parece reducir el efecto. Hay que remarcar que un cambio hecho en postproducción implica una modificación de

la imagen más drástica (que se puede medir como un número de píxeles que cambian entre el antes y después del punto de sincronización) que cualquier movimiento de un bailarín. A nivel expresivo, el utilizar la postproducción reduce el poder que pueda asociarse al personaje-bailarín, cuyo mundo se corta y se modifica por agentes que le son ajenos, lo que puede ser un efecto expresivo que se busca o del que se huye.

Como reflexión final, y siguiendo el comentario de Michel Chion (2012, p.12), el efecto de "valor añadido" hace que los efectos creados por las asociaciones de sonidos e imágenes se atribuyan solamente a la imagen. En el caso de las *Dos visiones de Santa Teresa de Ávila*, una vez montada y ajustada la imagen sobre la música siguiendo las diferentes figuras de coarticulación, el propio autor tiene la sensación de que se convierte en una obra donde predomina lo visual, aunque la música preceda la imagen y guíe el montaje.

Referencias

- Austvoll, André (2004). *Choreocinema*. Master's Thesis. Department of Dance Studies & Labannotation Institute. School of Arts. University of Surrey. Recuperado de: http://microdance.org/research/Choreocinema_MA_dissertation.pdf
- Berrier, Sylvie (1991). *La Vidéo-danse: Essai de définition* (Mémoire de maîtrise, Université de la Sorbonne).
- Brooks, Virginia (2002). From Méliès to Straming Video: A Century of Moving Dance Images. En: Judy Mitoma, Elizabeth Zimmer (Eds.). *Envisioning Dance on Film and Video* (pp. 54-60), NY: Routledge.
- Burger, Birgitta; Saarikallio, Suvi; Luck, Geoff; Thompson, Marc R. & Toiviainen, Petri (2012). Emotions Move Us: Basic Emotions in Music Influence People's Movement to Music. En: *12th International Conference on Music Perception and Cognition and the 8th Triennial Conference of the European Society for the Cognitive Sciences of Music*. Tessaioniki, Grecia, 177-182.
- Chion, Michel (2010). *Le son: traité d'acoulogie*. Paris: Armand Colin.
- Chion, Michel (2011). *Cours sur les transitions et enchaînements au cinéma*. Recuperado de: <http://michelchion.com/texts>
- Chion, Michel (2012). *Audiovision: Glossaire. 100 concepts pour penser et décrire le cinéma sonore*. Recuperado de: <http://michelchion.com/download/new>
- Eerola, Tuomas, & Vuoskoski, Jonna K. (2013). A review of music and emotion studies: approaches, emotion models, and stimuli. *Music Perception: An Interdisciplinary Journal*, 30, (3), 307-340.
- Evans, Brian (2005). Foundations of a visual music. *Computer Music Journal*, 29, (4), 11-24.
- Guttman, Sharon E.; Gilroy, Lee A. & Blake, Randolph (2005). Hearing What the Eyes See: Auditory Encoding of Visual Temporal Sequences. *Psychological Science*, 16, 228-235. doi: 10.1111/j.0956-7976.2005.00808.x <http://pss.sagepub.com/content/16/3/228.abstract>
- Meschini, Fabrizio & Payri, Blas (2013). Música, energía y desplazamiento: un experimento de música y coreografía. En: *Sonidos en la retina: Una perspectiva caleidoscópica* (pp.209-226). Ediciones Letra de Palo: España. <http://www.cervantesvirtual.com/obra/una-perspectiva-caleidoscopica/>
- Meschini, Fabrizio & Payri, Blas (en prensa). Un estudio experimental sobre la influencia de la música en la coreografía: movimiento y espacio. *Epistemos*, 3.
- Nieto, José (1996). *Música para la imagen. La influencia secreta*. (2ª ed.) Madrid: SGAE.
- Payri, Blas & Prósper Ribes, Josep (2011). Aplicación de la música para estructurar el montaje: fundidos y cadencias musicales en *Desayuno con diamantes*. *SituArte*, 6, (10), 20-33.
- Payri, Blas (2015a). Tipos de congruencia temporal en la postproducción de la video-danza. En: *II Encuentro internacional de film de danza*, Jesús Pobre, Alicante. <http://cinedanza.blogs.upv.es/actas-ii/>
- Payri, Blas (2015b). Espacio y acusmática. En: *Recursos sonoros audiovisuales* (web docente) <http://sonido.blogs.upv.es/espacio-y-acusmatica/>
- Pimentel, Ludmila C. M. (2010). La coreografía digital interactiva. *ARTECH 2010-Envisioning*.
- Rodríguez López, Jennifer & Aguaded Gómez, José Ignacio (2013). Proposta metodològica per a l'anàlisi del vídeo musical. *Quaderns del CAC*, 39, 59-66. Recuperado de: http://www.cac.cat/pfw_files/cma/recerca/quaderns_cac/Q39_Rodriguez_Aguaded.pdf
- Snyder, Allegra Fuller (1965). Three kinds of dance film: a welcome clarification. *Dance Magazine*, 39, 34-39. Recuperado de: <http://screendancejournal.org/issue/archive#.Vg8AhRptlBc> ; http://microdance.org/research/Choreocinema_MA_dissertation.pdf
- Higgins, Steven (2006) *Still Moving: The Film and Media Collections of the Museum of Modern Art*, New York: The Museum of Modern Art, 2006, p. 199. Recuperado de: <http://www.moma.org/collection/works/107407> ; ver también <http://www.imdb.com/title/tt0036154/>
- Repp, Bruno H. & Penel, Amandine (2004). Rhythmic movement is attracted more strongly to auditory than to visual rhythms. *Psychological Research*, 68, 4, 252-270. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.1007/s00426-003-0143-8>
- Sawada, Misako; Suda, Kazuhiro & Ishii, Motonobu (2003). Expression of emotions in dance: Relation between arm movement characteristics and emotion. *Perceptual and motor skills*, 97(3), 697-708.
- Schaeffer, Pierre (1966). *Traité des objets musicaux*. Paris: Éditions du Seuil.
- Straw, Will (2005). Popular music and postmodernism in the 1980s. En: Simon Frith, Goodwin, A., & Grossberg, L. (Eds.). (2005). *Sound and vision: the music video reader*. Routledge.



UNIVERSIDAD
DEL ZULIA

situArte

Revista Arbitrada de la Facultad Experimental de Arte de la
Universidad del Zulia

Año. 10. N°19 _____

*Esta revista fue editada en formato digital y publicada
en diciembre de 2015, por el **Fondo Editorial Serbiluz,**
Universidad del Zulia. Maracaibo-Venezuela*

www.luz.edu.ve
www.serbi.luz.edu.ve
produccioncientifica.luz.edu.ve