

Motion Graphic para el film de danza

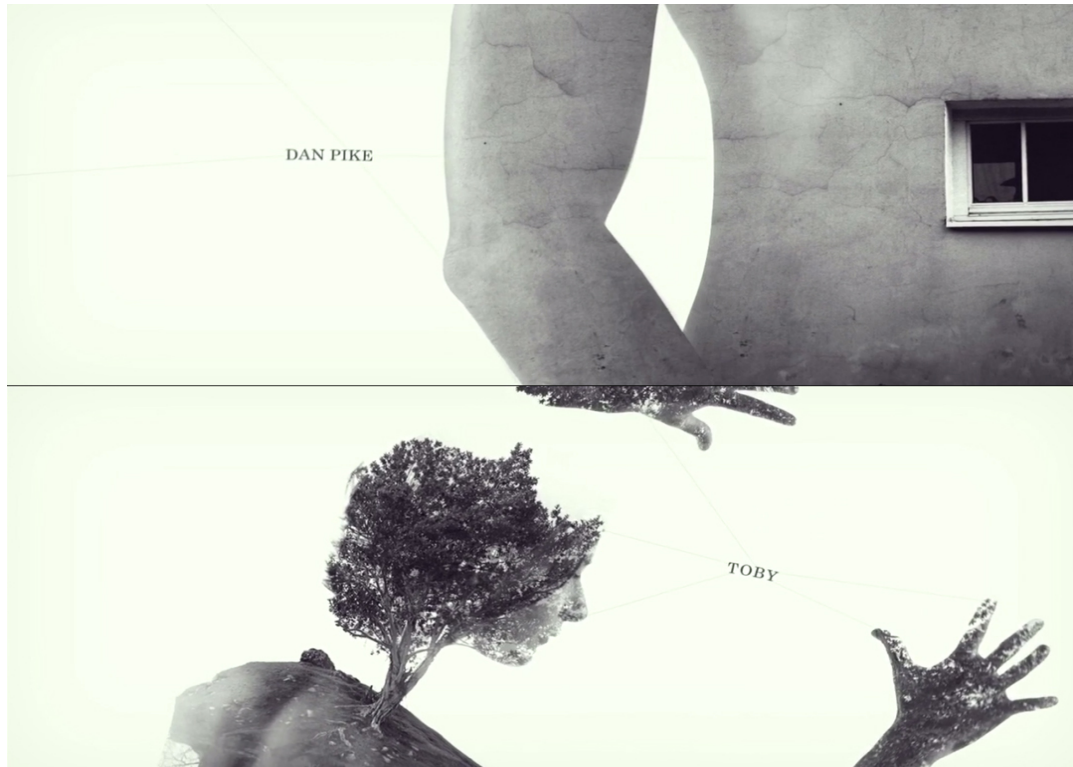
Valores estéticos, semánticos y la transmisión de ideas son principales cualidades que tienen los *motion graphics* (B. Herráiz, 2008: 7). A pesar de las posibilidades artísticas que permiten, aquí observaremos como el cuerpo y estos elementos gráficos contribuyen de una manera conjunta a enriquecer el lenguaje.

Analogue/Digital 2013 es la pieza que con motivo de la conferencia Analogue/Digital 2013 en Brisbane, Australia, es Producida por *Breeder studio* afincado también en Brisbane. Este proyecto se desarrolla como títulos de crédito pero a pesar de su cometido apreciamos valores dancísticos en la fragmentación de cuerpos desnudos, primeros planos y planos detalles dónde se pueden percibir visualmente la anatomía del cuerpo en movimiento y sus estímulos. A pesar de la deconstrucción de los cuerpos cada plano aporta una información muy detallada y su relación dota al film de un carácter cinestésico. Es decir, la percepción de toda la información relativa al cuerpo y sus movimientos en el espacio. Aunque aquí exceptuamos el sonido acción, solo hay música extradiegética. Cabe resaltar por otra parte que en el sonido acción hay valores cinestésicos. Podemos determinar que el sonido asociado a un movimiento es sonido cinestésico. Pineda (2013: 206) recoge esta información a través de los trabajos de los investigadores M. Karaali y J. Fornieles:

Karaali se apoyará en la denominación *sonido cinestésico* que el artista-investigador Jorge Fornieles Álvarez utilizará para nombrar aquellos sonidos producidos por los pasos de baile en el proceso de grabación de un film de danza.

Las acreditaciones agregan valor funcional, el cuerpo un valor estético añadido mediante la doble exposición de imágenes.

Según Joyce Ho (2013), uno de los creativos, se intentó plasmar la idea de lo analógico frente a lo digital yuxtaponiendo sobre el cuerpo extensiones urbanas y naturaleza, cuerpos en vuelo y cayendo, unificándose y desintegrándose.



Analogue/Digital 2013. BNE

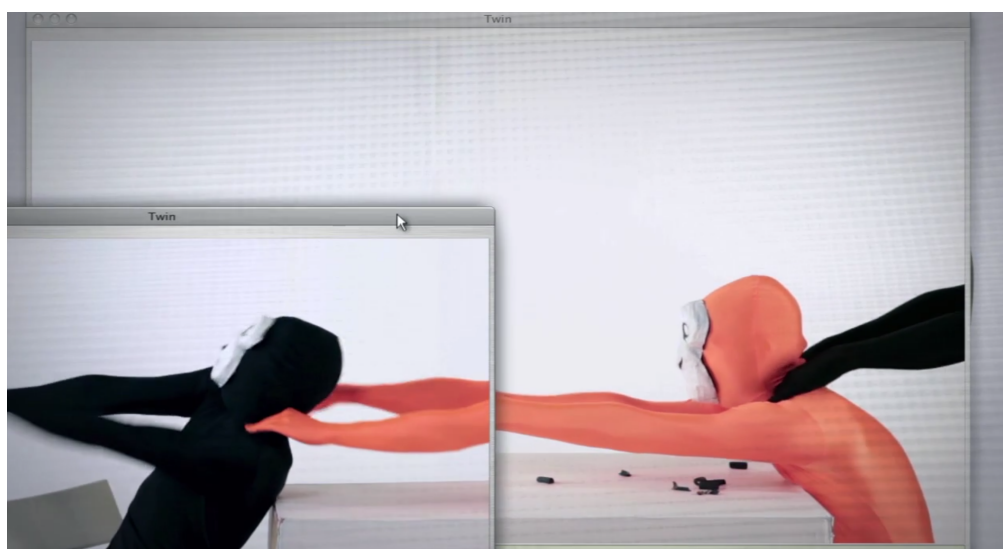
Dent De Cuir es un colectivo que trabaja desde París y Montreal. Parece interesante destacar dos de sus videoclips: *She's bad* (2014) y *Evil Twin* (2012).

En *She's bad* el cuerpo es doblemente protagonista, no solo es la clave para desarrollar la acción en el presente sino que permite hacer unas conexiones semánticas mediante otro espacio-tiempo que se proyecta en la piel. El cuerpo se convierte en un lienzo capaz de narrar eventos para conectarlos con el presente de la acción. De este modo observamos una mujer sin rostro arreglándose, sobre ella unos felinos reguardados en su ropa preparándose para “la cacería” lo cual cobra un doble sentido



She's bad. DyE, 2014.

Si en *She's bad* el cuerpo es la conexión de significantes a través de la relación de distintos elementos espacio-tiempo, en *Evil Twin* la conexión de diferentes pantallas virtuales aportan sentido al movimiento gracias a la coreografía. El tratamiento digital de superposición sobre la metadanza¹ genera nuevos espacios ficticios.



Evil Twin. Modeselektor, 2012. Fotograma.

¹ Práctica de la coreografía filmada en sí (Pineda, 2005: 99)

Aquí el coreógrafo-realizador ha jugado un papel decisivo. Maya Deren es el principal referente desde *A Study Choreography for Camera* en 1945. Pineda (2005: 223) alude a los comentarios de Eric y Julie Beaulieu (2004) sobre Deren:

Dentro de sus notas, Deren afirma que los movimientos presentados a partir de perspectivas diferentes, forman una especie de cubismo temporal.

A pesar de las nuevas técnicas digitales, la clave para componer estos ejemplos reside en el cuerpo y sus fundamentos de representación espacio-temporal. Contrastando con la era digital: el cine creó sus propios sistemas expresivos basándose en la centralidad del cuerpo (Quintana, 2011: 18). Por tanto el *motion graphic* está al servicio del movimiento, de la danza.

BIBLIOGRAFÍA

- Albinson, I. Landekic, L. Perkins, W. (2013). Analogue/Digital BNE 2013. Noviembre, 12, 2013, <http://www.artofthetitle.com/title/analogue-digital-bne-2013/>
- Dent De Cuir. *She's Bad*. [Video]. Disponible en: <http://vimeo.com/98090068>
- Dent De Cuir. *Evil Twin*, [Video]. Disponible en: <http://vimeo.com/35141744>
- Herráiz, B. (2008). *Grafismo audiovisual: El lenguaje efímero. recursos y estrategias*.
- Pineda, J. B. (2013). *Una perspectiva caleidoscópica*. Alicante: Letradepalo.
- Pineda, J. B. (2005) *El coreógrafo-realizador y la fragmentación del cuerpo en movimiento dentro del film de acción y el film de danza*.
- Quintana, A. (2011). *Después del cine : Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado.