

**index•comunicación** | nº 11(1) 2021 | Páginas 165-185  
E-ISSN: 2174-1859 | ISSN: 2444-3239 | Depósito Legal: M-19965-2015  
Recibido el 22\_04\_2020 | Aceptado el 21\_07\_2020 | Publicado el 11\_01\_2021

# PROPUESTA METODOLÓGICA PARA EL ANÁLISIS DE LA VIDEODANZA A PARTIR DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL

METHODOLOGICAL PROPOSAL FOR THE ANALYSIS  
OF SCREENDANCE WORKS BASED ON AUDIOVISUAL  
LANGUAGE

<https://doi.org/10.33732/ixc/11/01Propue>

**Alma Llerena Fernández**

Instituto Universitario de Danza 'Alicia Alonso'  
Escuela Internacional de Doctorado de la Universidad Rey Juan Carlos

[alma.llerena@urjc.es](mailto:alma.llerena@urjc.es)

[orcid.org/0000-0001-8413-9437](https://orcid.org/0000-0001-8413-9437)



**Para citar este trabajo:** Llerena Fernández, A. (2021). Propuesta metodológica para el análisis de la videodanza a partir del lenguaje audiovisual. *index.comunicación*, 11(1), 165-185.

<https://doi.org/10.33732/ixc/11/01Propue>

**Resumen:** Esta aportación surge como resultado de una investigación cuyo objetivo es identificar un modelo de análisis para el estudio de la videodanza, obras artísticas que están entre las artes plásticas, visuales y el lenguaje audiovisual. Para ello se han analizado todas las piezas seleccionadas en el festival Fiver (*International Screendance Movement*), uno de los festivales más representativos de este género en España. El periodo analizado incluye desde 2013, año en el que se crea este festival, hasta 2018, habiendo obtenido un total de 67 piezas de videodanza. Para su análisis hacemos una propuesta metodológica que aúna variables del lenguaje audiovisual y del lenguaje coreográfico basadas en la praxis de la videodanza. Del análisis cabe concluir, como rasgos más sobresalientes, el uso significativo de los planos objetivos, el predominio de planos medios y generales y un amplio uso de la cámara fija, así como planos con poco movimiento de la cámara.

**Palabras clave:** lenguaje audiovisual; videodanza; cinedanza; metodología; lenguaje coreográfico; danza.

**Abstract:** This contribution arises as a result of an investigation whose objective is to identify an analysis model for screendance analysis. To this end, we have chosen all the screendance works selected in the between the years 2013 and 2018, a total of 67 works, of the Fiver (International Screendance Movement), as one of the most representative festivals of this genre in Spain, that rides between visual arts and the audiovisual language. For its analysis, we make a methodological proposal that combines variables of audiovisual language, choreographic language and variables created specifically based on the praxis of videodance. From the analysis, it is possible to conclude, as more outstanding features, the significant use of the objective shots, the predominance of medium and general shots and a wide use of the fixed camera and little camera movement.

**Keywords:** Audiovisual language; Screendance; Cinedance; Methodology; Choreographic language; Dance.

## 1. Introducción

En la actualidad no existe un consenso entre los académicos, curadores especializados y creadores de videodanza sobre la definición, características y clasificación de este tipo de obras audiovisuales. Esta falta de concreción también se extiende a su terminología, pudiéndose encontrar diferentes nomenclaturas que aluden a este mismo tipo de documentos.

De esta indeterminación surge la necesidad de diseñar un modelo metodológico que nos permita analizar la videodanza como documento audiovisual, para discernir una posible clasificación desde el punto de vista de su narrativa, así como concretar unas variables mínimas comunes mediante las cuales identificarla y definir el término videodanza.

Rosenberg (2019) explica que el estudio y análisis de la videodanza se puede hacer desde varias perspectivas: desde las artes plásticas y visuales (Rosenberg, 2012), desde la misma danza, con especial atención en la danza moderna y contemporánea (Dodds, 2011) y la que se incluye dentro de las técnicas cinematográficas (Brannigan, 2011).

Estas perspectivas que podemos escoger a la hora de enfrentarnos a cualquier estudio sobre la videodanza, nos indican dos características: la primera señala su desarrollo a partir del modernismo en el siglo XX, es decir, son estudios relativamente jóvenes, y la segunda, que la videodanza se encuentra actualmente en un constante intento de definición de sí misma.

La ambigüedad de su terminología se muestra en la variedad de términos que se pueden usar indistintamente y que no tienen el mismo significado. La videodanza se puede expresar según su formato (videodanza, cinedanza, *choreocinema* o *cinemadance*), su intención (danza para la cámara, coreografía para la pantalla, *screendance*, *screen choreography* o *dance for the camera*) y por el modo de distribución (DVD danza, CD danza o web danza).

Sedeño-Valdellós (2018: 192) realiza un estudio donde recopila los siguientes términos: *screen Coreography* (Jordan, 1992), *dance video creation* (Chaurand, 1993), *camera choreography* (Brooks, 1993), *dance for the camera* (Maletic, 1987: 88; Pritchard, 1996; Rosiny, 1994), como nombres que se utilizan en la bibliografía anglosajona.

Esta terminología se podría aumentar en un futuro con la utilización de nuevas tecnologías, tanto en sistemas de grabación como en procesos de distribución, ya que estas avanzan rápidamente creando nuevos espacios de experimentación, como son en estos momentos los vídeos 360 grados o la Realidad Virtual. Por tanto, en este estudio hemos decidido usar la palabra

videodanza para referirnos a cualquiera de estas obras, con el fin de poder abarcarla en su totalidad.

Es importante destacar que, en la videodanza, las mismas personas que son creadoras, videoartistas, coreógrafas, investigadoras, son las que fundan festivales, organizan exposiciones y crean obras de videodanza, algo que es extremadamente relevante, dado que la separación entre estas facetas es mínima y por lo tanto:

Under this new paradigm, theory and practice are conflated and reconstituted into a new model. And while this commingling of academically defined areas of knowledge production certainly does take place in other creative disciplines, in the contemporary era, screendance is fully born out of this crucible and sustained by it<sup>1</sup> (Rosenberg, 2016: 13).

A la indeterminación de una definición, se añade una falta de consenso unificado entre los teóricos de esta área sobre las características y clasificación de la videodanza, hecho que, por otra parte, se comparte con el género artístico del videoarte (Del Portillo y Caballero, 2014).

Una posible explicación para estas indeterminaciones se debe en gran parte a la variedad de praxis en torno a estos trabajos. Las obras pueden ser grabadas tanto en película, como vídeo o formato digital, pero siempre usando expresamente el lenguaje audiovisual, donde a veces no son los bailarines los que danzan, sino que la coreografía se genera a través de la edición, el movimiento de cámara o elementos que bailan (Alonso, 2007).

Según la investigación realizada por González y Monroy (2019), existen dos puntos de vista diferenciados sobre la necesidad o no de una clara definición y/o genealogía de la videodanza. Por un lado, están los teóricos que consideran que es un paso necesario para aclarar la ambigüedad y reafirmarse como un género del vídeo (Equihua citado en González y Monroy, 2019) y por otro lado, en el punto de vista opuesto, están los teóricos que no creen en la necesidad de la existencia de una definición de la videodanza.

En cuanto a los primeros, la indeterminación se debe en parte a la errónea clasificación de las obras de videodanza que, en ocasiones, se enmarcan como cortometrajes de danza o videoarte de danza. A estos hechos se añade la confusión generada con géneros como el videoclip, los cortometrajes de animación e incluso vídeos experimentales, que pueden y suelen usar danza como medio de expresión.

---

<sup>1</sup> Bajo este nuevo paradigma, la teoría y la práctica están combinadas y reconstituidas en un nuevo modelo. Y mientras estas áreas definidas de producción académica tienen lugar en otras disciplinas creativas, en la era contemporánea la videodanza nace totalmente de esta mezcolanza y es sostenida por ella.

Respecto a los segundos, se apoyan en el pensamiento de que si existiera un claro concepto y delimitación, podría atentar contra las posibilidades de expansión de estas obras artísticas, que en estos momentos están en crecimiento y desarrollo (González y Monroy, 2019).

A pesar de estas dificultades, la incorporación del lenguaje audiovisual a la videodanza abre nuevas posibilidades coreográficas con respecto a la danza; ampliación del espacio, manipulación del tiempo, incorporación de efectos o la necesidad de un público diferente, entre otros: «Se trata de un vacío cada vez más seductor para creadores de danza y creadores del trabajo pantálico que ven el cuerpo en movimiento, o tal vez, simplemente, al movimiento como equivalente cinético del lenguaje, o más aún, como contenido» (Rosenberg, 2019: 68).

Este hecho hace que las obras de videodanza sigan incrementando en cantidad y, por lo tanto, los festivales de videodanza que actúan como curadores y programadores de esta área creativa, realizan actualmente una labor de distinción y clasificación de este género artístico. Para ello se apoyan en las bases que publican, donde se relacionan los parámetros que se aplican a la selección de las obras, proponiendo así diferentes líneas artísticas en un intento de desarrollar una posible clasificación.

Según González y Monroy (2019) existen unos parámetros e indicadores en la praxis curatorial de los festivales, que engloban características como el encuentro obligado entre el lenguaje corporal y el audiovisual, la ejecución de un elemento coreográfico, una coreografía propuesta especialmente para la cámara, la vinculación de los lenguajes corporales y audiovisuales o la existencia de una empatía cámara-cuerpo.

Desde otra perspectiva, Rosenberg (2019) explica que la práctica de la curaduría se podría dividir en dos vías: una centrada en las posibilidades de la pantalla audiovisual y su experimentación y otra vía enfocada en reforzar nociones coreográficas de la danza y su viaje hacia la pantalla. Este hecho ocurre igualmente en las creaciones de videodanza, donde la balanza se inclina hacia la danza o hacia el lenguaje audiovisual.

El punto en común entre los teóricos, curadores y artistas de videodanza es el consenso en la existencia y necesidad de una hibridación entre dos tipos de lenguajes, el audiovisual y el dancístico, hecho que implica una fusión de lenguajes con la respectiva inclusión de configuraciones artísticas cruzadas, tanto en su forma como en su significado (Brum, 2019; Monroy y Ruiz, 2015; Rosenberg, 2019).

La relación entre la danza y las técnicas audiovisuales se aprecia desde el comienzo de las primeras grabaciones en el siglo XIX, y continúa expandiéndose

dose con el surgimiento del vídeo, ya que «la danza comparte con la cámara tres elementos básicos del lenguaje de la imagen: espacio, tiempo y movimiento» (Pérez, 1991: 101).

Por lo tanto, en el momento de comenzar cualquier estudio relacionado con la videodanza, es necesario tener un entendimiento de la evolución que la misma ha sufrido, no tan solo desde el momento de su creación en la década de los sesenta, sino desde el nacimiento del medio cinematográfico, esto es: «Más allá de la consideración de un medio en particular, la historia de la videodanza es la historia de la relación creativa entre la danza y la imagen en movimiento» (Monroy y Ruiz, 2015: 15).

La grabación de la danza a través del tiempo ha avanzado junto con el desarrollo del lenguaje cinematográfico y audiovisual, así como con la evolución de las técnicas y teorías del montaje: «La historia de la danza en el cine es como una caricatura de la historia del montaje. Se repite dos veces el mismo esquema, pero llevado al extremo: del plano secuencia hasta la máxima fragmentación» (Marimón, 2014: 301).

Aunque el avance en la grabación de la danza se haya desarrollado a la misma vez que las técnicas y teorías del cine, es importante señalar que no toda la danza que se graba se puede considerar videodanza; no solamente podemos encontrar películas con temáticas de danza o videoclips, sino también coreografías grabadas, a las que denominaremos registros audiovisuales de danza, que aunque comparten con la videodanza el uso del lenguaje audiovisual, no cumplen el requisito propio de hibridación de dos lenguajes para crear una simbiosis. Según Caldas:

Todo esfuerzo de lo que llamaríamos registro documental tiene a ser el de rescatar la experiencia que el espectador tiene en el *performance* en vivo, donde se le da énfasis a los encuadres frontales o diagonales, los planos generales o medios, los movimientos y transiciones lentas, y el mantenimiento de una linealidad temporal. Cuando se desea un registro, el vídeo se rehúsa a declarar su existencia, quiere solamente desaparecer (2015: 34).

Por consiguiente, en este estudio no se considerarán los registros audiovisuales de coreografías como obras de videodanza.

### **1.1. Definición del objeto de estudio y objetivos**

En nuestro trabajo hemos escogido la videodanza como objeto de estudio, usando este término para incluir todas las posibles variaciones que puede sufrir, tanto desde el punto de vista conceptual como metodológico.

Teniendo en cuenta la falta de claridad en torno a una definición de la videodanza, así como a una posible clasificación y características consensua-

das (cfr. epígrafe 1), esta investigación se plantea como objetivo principal analizar la videodanza a través de un estudio de caso, desglosándose en los siguientes objetivos específicos:

- Plantear un modelo de análisis que pueda ser aplicado a la videodanza entendida como una obra artística audiovisual.
- Ofrecer una definición de la videodanza a partir de la revisión bibliográfica y de los datos encontrados del análisis.
- Proponer una clasificación de las videodanzas a partir de los resultados obtenidos del análisis.

## 2. Material y métodos

La base de nuestro estudio radica en la búsqueda de aspectos regulares y repetitivos para establecer unas características comunes, con la intención de clarificar las ambigüedades de nuestro objeto de estudio. A tal fin, hemos realizado un análisis de contenido de cada una de las obras a través de un modelo de análisis creado específicamente para la videodanza.

En relación con la muestra, de los nueve festivales españoles actualmente en activo que programan obras de videodanza en sus selecciones oficiales (Payri, 2018), se escogió trabajar con las videodanzas de la selección oficial del festival Fiver (*International Screendance Movement*).

La justificación de escoger este festival se basa en la importancia que tiene como referente de esta área en España (Payri, 2018), que es el ámbito geográfico en el que se circunscribe nuestra investigación.

También se ha tenido en cuenta la accesibilidad a las obras, ya que el festival Fiver publica las videodanzas en su página web (<http://bit.ly/2RUuapw>), lo cual facilita el acceso al visionado de las piezas tanto para este análisis, como para futuros investigadores en esta área. Esta es una cuestión importante dada la falta de distribución de este tipo de productos audiovisuales, acotados a circuitos de visionado cerrados (festivales, simposios, muestras, etc.) realizados por creadores autónomos (cfr. epígrafe 1), que en su mayoría no pretenden una distribución comercial posterior.

Se usaron las videodanzas de las ediciones de 2013 hasta 2018, tomadas directamente de la página web del festival. De las 82 videodanzas registradas se consideraron solamente 67 dado que se descartaron quince obras que no se ajustaron al concepto de videodanza: diez catalogadas como documentales por el festival, una por considerarla videoclip musical y cuatro por no poder visionarlas a través de la plataforma del festival.

Para conseguir los objetivos planteados, hemos creado un modelo de análisis *ad hoc* para aplicar a nuestra muestra, donde se incluyeron variables relacionadas con el lenguaje audiovisual, con el análisis coreográfico y variables asociadas con la praxis de la videodanza.

Teniendo en cuenta las similitudes y diferencias del lenguaje audiovisual y el cinematográfico, considerando que comparten muchos de sus códigos, y dado que la videodanza puede ser creada tanto en película como en vídeo, hemos decidido adoptar las variables del lenguaje audiovisual entendido como «un lenguaje que integra toda una gama de discursos que se articulan por medio de imágenes y sonidos, y se concretan en películas, televisión y vídeo» (Palazón, 2001: 11).

Con relación a las variables de la praxis audiovisual, nos hemos basado en el estudio realizado por Carmona (2016), que profundiza en el análisis audiovisual. Hemos escogido variables relacionadas con los códigos visuales, gráficos, sonoros y sintácticos.

En primer lugar, el modelo de análisis propone una serie de variables de identificación comunes a todas las obras, así como una primera distinción entre las videodanzas que son narrativas, no narrativas o híbridas, con aspectos narrativos y no narrativos.

Aumont et al. (1983) proponen una diferenciación entre cine narrativo y no narrativo, identificando el cine narrativo con lo representativo, aún y cuando dentro de lo narrativo, no es todo siempre representativo, ya que existen mecanismos como los fundidos o los juegos de color en las imágenes, que no representan ninguna idea o forma. Por otro lado, para que sea exclusivamente no narrativo, el espectador no debería poder identificar nada en la imagen, aunque en la realidad no se cumpla, ya sea porque las relaciones que percibe el espectador, las dotan de significado, o, simplemente, porque el cine no narrativo únicamente excluye a uno o varios rasgos del cine narrativo.

En nuestro estudio, entenderemos que la videodanza es narrativa cuando se observan «una cadena de acontecimientos, en relación de causa-efecto, que tienen lugar en un tiempo y un espacio [...] que articula una historia» (Carmona, 2016: 186). Por lo tanto, entendemos las videodanzas como no narrativas, cuando no narran una historia.

La videodanza, por encuadrarse dentro del videoarte para muchos de sus teóricos (Brum, 2019; Dodds, 2004; McPherson, 2006; Monroy y Ruiz, 2015; Rosenberg, 2019), comparte con este género sus características narrativas, rompiendo con esta: «No quiere decir que abandone la ficción sino que sus mecanismos de plasmar esta se hacen más abiertos, menos



esquemáticos, menos dependientes de condiciones previas» (Zunzunegui, 1985: 398).

Bordwell y Thompson (1993) proponen una clasificación de los tipos no narrativos: sistemas formales categóricos, retóricos, abstractos y asociativos. Consideramos que, para nuestra área de investigación, esta clasificación es demasiado rígida y nos limitaría en nuestro estudio. Por lo tanto, en nuestro estudio hemos considerado la videodanza no narrativa, es decir, aquella que no articula una historia, independientemente de los puntos de partida que pueda tener a la hora de crearse (McPherson, 2006).

En nuestro análisis, hemos considerado la videodanza como híbrida, si manifiesta partes donde articula una historia y partes diferenciadas fuera de esta narrativa, donde no se aprecia una historia.

Hemos creado nuestro modelo proponiendo cinco grupos de variables: códigos visuales, códigos gráficos, códigos sonoros, puesta en serie y códigos sintácticos y puesta en escena coreográfica.

## 2.1. Códigos visuales

En el primer grupo de variables, códigos visuales, nos hemos basado en el planteamiento de Carmona (2016), en todo lo referente a las variables relacionadas con la cámara. En la variable movimientos de cámara, hemos añadido la categoría cámara como bailarín, con la intención de comprobar si en este tipo de obras audiovisuales la cámara se puede mover emulando a un bailarín, convirtiéndose así en un personaje (tabla 1).

Para las categorías enmarcadas dentro de la variable composición del espacio, nos hemos basado en el estudio de Block (2008): espacio profundo, comprendido como la ilusión del espacio tridimensional en una superficie bidimensional; espacio plano, como lo opuesto al espacio profundo que intenta enfatizar el espacio bidimensional; espacio limitado, como la combinación entre el espacio plano y el espacio profundo; y espacio ambiguo, cuando el espectador es incapaz de entender las relaciones espaciales entre los objetos que se aprecian, así como su tamaño (tabla 1).

Además, en la variable de composición del espacio, añadimos una quinta categoría, ruptura de la cuarta pared, propia de la praxis de la videodanza. Con esta categoría se midió si se rompió la barrera de la cuarta pared escénica y si la composición del encuadre se realizó con el dispositivo de grabación dentro del espacio coreográfico (tabla 1).

Exceptuando la categoría ruptura de la cuarta pared, para medir la frecuencia en la que se emplearon las categorías relacionadas con los códigos visuales, se usó una escala en tres niveles: nunca, algunas veces o siempre.

Para medir la categoría cuarta pared, dentro del subgrupo composición del espacio, se utilizó una escala de dos niveles: sí, cuando ocurre la ruptura, y no, cuando la cámara permanece desde el lado del espectador escénico.

## **2.2. Códigos gráficos y códigos sonoros**

En el segundo grupo de variables, códigos gráficos, hemos incluido las variables propuestas por Carmona (2016): títulos, subtítulos, escritos varios diegéticos, es decir, aquellos insertos dentro de la obra, y escritos varios no diegéticos, aquellos que no son parte de la videodanza pero que proporcionan información sobre la misma (tabla 2).

En el tercer grupo de variables, códigos sonoros, hemos escogido las variables propuestas por Carmona (2016), haciendo una primera división entre las obras que son sonoras y las que no, para luego analizar las variables relacionadas con el sonido, la voz, el ruido y música (tabla 2).

Para medir la frecuencia en la que se utilizaron las categorías relacionadas con los códigos gráficos y los códigos sonoros, se empleó una escala en dos niveles: sí, cuando se observa el uso de esa variable, y no, cuando no se observa el uso de esta (tabla 2).

## **2.3. Códigos sintácticos y puesta en serie**

En el cuarto grupo de variables, códigos sintácticos y puesta en serie, escogimos variables de la puesta en serie y códigos sintácticos propuestas por Carmona (2016), junto con variables relacionadas con el ejercicio del montaje (Marimón, 2014; Reisz y Millar, 2007). Hemos agrupado estas variables en cuatro subgrupos: tipo de montaje, temporalidad, efectos de montaje y tratamiento del espacio (tabla 3).

Teniendo en cuenta la praxis de nuestro objeto de estudio, la videodanza y su relación con el movimiento coreografiado, hemos considerado agregar dentro del subgrupo tipos de montaje, la categoría ritmo de montaje, para identificar si las obras de videodanza se inclinan hacia un ritmo rápido, lento o normal.

Dentro del subgrupo efectos de montaje, hemos integrado la categoría distorsión del cuerpo, para medir si en estas obras se distorsiona el cuerpo del bailarín. Por otro lado, dentro del mismo subgrupo, efectos de montaje, hemos incluido la categoría repeticiones de movimiento, para determinar si al igual que en la danza donde existen frases coreográficas que se repiten, puede manifestarse la misma característica en las obras de videodanza, como un efecto.

Dentro del subgrupo tratamiento del espacio, hemos añadido la categoría desorientación, para determinar si en la videodanza se manipula el espacio

dentro del cuadro audiovisual, de tal manera que pueda desorientar al espectador (tabla 3).

Por último, hemos decidido incorporar la variable reapropiación de medios, para establecer si en este tipo de obras, como puede ocurrir en el videoarte, se pueden usar imágenes que no han sido creadas explícitamente por los artistas, que pueden provenir de otros tipos de obras audiovisuales, como noticias, documentales o incluso obras artísticas de otros autores.

Exceptuando en la categoría ritmo del montaje y distorsiones de la imagen, para medir la frecuencia en la que se emplearon las categorías relacionadas con los códigos sintácticos y la puesta en serie, se utilizó una escala en dos niveles: sí, cuando se observa el uso de esa variable, y no, cuando no se observa el uso de esta.

La categoría ritmo de montaje fue analizada con una escala en tres niveles: rápido, lento o normal. La categoría distorsiones de la imagen fue analizada incluyendo el nombre de la distorsión usada, cuando existía algún tipo de alteración en la imagen.

#### **2.4. Puesta en escena coreográfica**

En el quinto grupo de variables, puesta en escena coreográfica, escogimos variables de la puesta en escena audiovisual propuestas por Carmona (2016), así como variables de la puesta en escena teatral y coreográfica de Pavis (1996), variables del análisis del movimiento coreografiado de Moore y Yumamoto (2011) y variables propias de la praxis de la videodanza de McPherson (2006).

Independientemente de si las videodanzas pueden ser narrativas, no narrativas o híbridas, como hemos propuesto en nuestro modelo, McPherson (2006) explica que pueden existir diferentes puntos de partida a la hora de crear una videodanza: videodanzas que cuentan historias, las que tienen una temática definida, las que exploran ideas formales<sup>2</sup> del medio audiovisual, las que tienen como base la plasticidad visual o las que se apoyan en temas relacionados con el sonido o la música para la creación de la coreografía, por lo que hemos decidido incluirlo en nuestro modelo (tabla 4).

Dentro de la variable uso del espacio, hemos incorporado la categoría limitación del movimiento por la localización, para identificar si el movimiento del bailarín está condicionado por la localización escogida, como podría ser la dificultad de moverse en la arena, el agua, etc. Por otro lado, dentro de la

---

<sup>2</sup> Ideas inspiradas por las posibilidades técnicas y creativas del medio audiovisual (McPherson, 2016: 6).

misma variable, hemos incluido la categoría uso del espacio en la coreografía para determinar si la misma incluye movimientos basados en el espacio de la localización (tabla 4).

Exceptuando la variable partes del cuerpo más activas y las categorías incluidas dentro de la variable uso de la energía, para medir la frecuencia en la que se utilizaron las categorías relacionadas con la puesta en escena coreográfica, se aplicó una escala en dos niveles: sí, cuando se observa el uso de esa variable, y no, cuando no se observa el uso de esta.

Para medir la frecuencia en la que se emplearon las categorías incluidas dentro de la variable uso de la energía, se adaptó una escala en tres niveles: siempre, algunas veces o nunca. En la variable partes del cuerpo más activas, se identificó qué parte del cuerpo, ya fueran las piernas, los brazos, las manos, los pies o el torso, se movió más en la coreografía.

### **3. Resultados**

Los datos obtenidos fueron recopilados utilizando el programa informático Microsoft Excel para Mac versión 16.33 y posteriormente tratados a través del programa SPSS Statistics, versión 19, para su análisis.

En referencia a la primera parte clasificatoria entre videodanzas narrativas, no narrativas e híbridas, dio como resultado que el 62% son no narrativas y que no se localizó ninguna obra híbrida, con partes narrativas y no narrativas, encontrando así una correlación inversa entre narrativa y no narrativa.

Cabe destacar que se detectaron algunas categorías que no se usaron en las obras escogidas: el montaje alternado, efectos de color en postproducción y la reapropiación de medios para la creación de la videodanza.

#### **3.1. Códigos visuales**

En la variable composición del espacio, predominó la utilización de las categorías de espacio profundo o plano, siendo escaso el uso del espacio limitado y abstracto (tabla 1).

En la categoría ruptura de la cuarta pared, el dispositivo de grabación se introdujo en el espacio coreográfico en un 74,6% de las ocasiones, siendo el punto de vista predominante escogido por los creadores aquel que es imposible de alcanzar por el espectador sentado en la butaca de un teatro, o disfrutando de un espectáculo de danza.

En la variable de tamaño de plano, dominaron los planos general y medio (tabla 1). Solo en menos del 60% de las obras se emplearon algunas veces los grandes planos generales, los planos americanos, los primeros planos y los

planos detalle en una gran cantidad de ocasiones (tabla 1). Además, dentro de la variable angulación, predominó el uso de la categoría angulación objetiva frente a la subjetiva (tabla 1).

En la variable altura de la cámara, la categoría más frecuente fue la normal, es decir, a la altura de los ojos. El resto de las categorías se utilizaron en un número menor al 50%, dentro del nivel a veces (tabla 1).

En la variable movimientos de cámara, pudimos observar que la categoría de cámara fija aparece en un 58,2% de los casos algunas veces y en un 32,8% siempre, frente al poco movimiento de cámara, como el uso de *steady camera*, *traveling*, grúa o dron, siendo la grúa y el dron los que destacan con un 98,5% y un 95,5% respectivamente de videodanzas de la muestra donde nunca se usan estos movimientos de cámara (tabla 1).

Cabe destacar, teniendo en cuenta las posibilidades de movimiento en la danza, que la categoría cámara como bailarín, dentro de la variable movimiento de cámara, solamente se empleó en una de las videodanzas (1,5%) (tabla 1).

Los resultados obtenidos en el tipo de espacio usado, la predominancia de plano y el tipo de plano respecto a la angulación, apuntan una persistencia por la visualización de la danza, desde el punto de vista teatral.

**Tabla 1. Listado de códigos visuales y resultados de sus frecuencias**

Variable	Categoría	Nunca	Algunas veces	Siempre
Composición del espacio	Plano	7,5%	64,2%	28,4%
	Profundo	27,4%	67,2%	4,5%
	Limitado	85,1%	14,9%	0,0%
	Abstracto	94,0%	6,0%	0,0%
Tamaño del plano	Gran plano general	55,2%	44,8%	0,0%
	Plano general	6,0%	91,0%	3,0%
	Plano americano	40,3%	59,7%	0,0%
	Plano medio	6,0%	91,0%	3,0%
	Primer plano	35,8%	64,2%	0,0%
	Plano detalle	56,7%	43,3%	0,0%
Angulación	Objetiva	6,0%	22,4%	71,6%
	Subjetiva	71,6%	22,4%	6,0%
Altura de la Cámara	Cenital	70,1%	29,9%	0,0%
	Picado	50,7%	49,3%	0,0%
	Normal	0,0%	68,7%	31,3%
	Contrapicado	50,7%	49,3%	0,0%
	Nadir	98,5%	1,5%	0,0%

Movimiento de Cámara	Plano Fijo	9,0%	58,2%	32,8%
	Cámara en Mano	74,6%	22,4%	6,0%
	<i>Steady camera</i>	62,7%	34,3%	3,0%
	<i>Traveling / Zoom / Pan</i>	59,7%	40,3%	0,0%
	Grúa	98,5%	1,5%	0,0%
	Dron	95,5%	4,5%	0,0%

Fuente: elaboración propia.

### 3.2. Códigos gráficos y sonoros

Los resultados obtenidos en el grupo de códigos gráficos apuntan un uso limitado de subtítulos, dada la falta de texto hablado, así como de escritos varios diegéticos y no diegéticos. En el 97% de los casos, las videodanzas presentaron títulos de crédito (tabla 2).

En el grupo de variables de códigos sonoros, encontramos que en un 98,5% de veces, la muestra es sonora, de las cuales el 89,6% de estas obras usan temas musicales, pero únicamente en un 1,6% la música se usa de una manera diegética. Por otra parte, solamente en un 16,4% de ocasiones las videodanzas presentan texto hablado por los personajes (tabla 2).

**Tabla 2. Listado de códigos gráficos y sonoros y resultados de sus frecuencias**

Grupo	Variable	Categoría	Frecuencia
Códigos gráficos	Tipo de escritos	Títulos de crédito	97,0%
		Subtítulos	4,5%
		Escritos varios diegéticos	3,0%
		Escritos varios no diegéticos	6,0%
Códigos sonoros	Sonidos	IN	55,2%
		OFF	7,5%
		OUT	7,5%
		OVER	91,0%
	Voz	IN	9,0%
		OUT	9,0%
		OFF	7,5%
		THROUGH	0,0%
		OVER	0,0%
	Ruidos	IN	56,7%
		OVER	7,5%
		Descontextualizados	28,4%
	Música	IN	1,5%
		OFF	1,5%
OVER		88,1%	

Fuente: elaboración propia.

### 3.3. Códigos sintácticos y puesta en serie

En el subgrupo tipo de montaje, sobresalió la categoría en continuidad dentro de la variable montaje externo, siendo únicamente el 10,4% de las obras las que presentaron el uso de un montaje interno (tabla 3).

En la categoría de ritmo de montaje, primó un ritmo normal con un 47,8% y un ritmo rápido con un 40,3%, frente al 11,9% del uso de un ritmo lento.

En el subgrupo temporalidad, predominó el uso de la categoría lineal, dentro de la variable orden temporal, siendo únicamente el 6% y el 1,5% el uso de *flashback* y *flashforward* respectivamente (tabla 3). En el mismo subgrupo, temporalidad, destacó la utilización de la categoría elipsis temporal dentro de la variable duración temporal, con una coincidencia del 76,1% (tabla 3).

Dentro de la variable duración temporal, destacó el empleo de las elipsis temporales en un 76,1% de las videodanzas, frente al resto de categorías de esta variable.

En la variable tipos de efectos, no se observó una dominancia de ninguna de las categorías medidas, siendo la más alta distorsiones de la imagen con un 35,8% en su uso, de las cuales predominó el desenfoque (tabla 3).

**Tabla 3. Listado de códigos sintácticos, puesta en serie y resultados de frecuencias**

Subgrupo	Variable	Categoría	Frecuencia
Tipo de montaje	Montaje Externo	En continuidad	73,1%
		Paralelo	17,9%
		Alternado	0,0%
		Uso de <i>Jumpcut</i>	49,3%
		Postmoderno	43,3%
Temporalidad	Orden temporal	Lineal	80,6%
		<i>Flashback</i>	6,0%
		<i>Flashforward</i>	1,5%
	Duración temporal	Elipsis temporal	76,1%
		Tiempo diegético	52,2%
		<i>Freeze Frame</i>	4,5%
		Cámara lenta	9,0%
Cámara rápida	9,0%		
Efectos de montaje	Tipos de efectos	Chroma Key	4,5%
		Animación	17,9%
		Color	0,0%
		Distorsiones de la Imagen	35,8%
		Repeticiones de Movimiento	4,5%
		<i>Rewind</i>	6,0%

Tratamiento del espacio	Tipos de espacialidades	Elipsis espacial	59,7%
		Manipulación del Espacio	9,0%
		Desorientación	1,5%

Fuente: elaboración propia.

### 3.4. Puesta en escena coreográfica

En la variable localizaciones, se observó una predominancia de la categoría urbano, correspondiente a un 59,7% de las videodanzas que fueron grabadas en ciudades, zonas industriales o casas (tabla 4).

En la variable vestuario, destacó el utilizado de la categoría ropa de calle en un 65,7%, frente al 29,9% y el 23,9% de las categorías específico y desnudez (tabla 4).

En la variable uso del espacio, se comprobó que en un 31,3% de las ocasiones el espacio fue empleado dentro de los movimientos coreografiados, mientras que en un 28,4%, los movimientos fueron limitados por la localización.

De las 45 videodanzas clasificadas como no narrativas, es decir, que no contaban una historia, predominó, en la variable base coreográfica de temática, la categoría simbólica como punto de partida para la gestión de la coreografía en un 35,8% de las obras frente a un 17,9% en la categoría emocional y un 16,4% en la categoría experiencial (tabla 4).

**Tabla 4. Listado de puesta en escena coreográfica y resultados de frecuencias**

Variable	Categoría	Frecuencia
Localizaciones	Naturaleza	17,9%
	Urbano	59,7%
	Artificial	34,3%
Vestuario	Ropa de Calle	65,7%
	Específico	29,9%
	Desnudez	23,9%
Personajes	Hombres	71,6%
	Mujeres	71,6%
	Niños	13,4%
	Personajes Animados	7,5%
	Animales	0,0%
	Objetos	1,5%
	Abstractos	0,0%
Uso del espacio	Limitación del movimiento por la localización	28,4%
	Uso del espacio en la coreografía	31,3%



Base coreográfica de temática	Emocional	17,9%
	Experiencial	16,4%
	Simbólico	35,8%
	Físico	10,4%
	Basado en Acción	6,0%
Base coreográfica visual	Localización	10,4%
	Objetos	7,5%
	Colores	4,5%
	Texturas	3,0%
Base coreográfica sonora	Sonidos	3,0%
	Música	0,0%

Fuente: elaboración propia.

En la variable uso de la energía, no se observó una predominancia en las categorías, siendo todas empleadas en el nivel a veces más del 65% en todos los casos (tabla 5).

**Tabla 5. Listado de base del movimiento y resultados de frecuencias**

Variable	Categoría	Nunca	Algunas veces	Siempre
Uso de la energía	Con fuerza	9,0%	82,1%	9,0%
	Con delicadeza	16,4%	76,1%	7,5%
	Rápido	7,5%	85,1%	7,5%
	Lento	9,0%	86,6%	7,5%
	Controlado	4,5%	74,6%	20,9%
	Directo	28,4%	68,7%	3,0%

Fuente: elaboración propia.

#### 4. Discusión y conclusiones

Hemos podido comprobar que el modelo de análisis propuesto puede ser aplicado a cualquier videodanza, cumpliendo así nuestro primer objetivo específico.

Por otro lado, a raíz de los resultados encontrados a través de nuestro modelo de análisis y la revisión bibliográfica de los principales autores que investigan esta área, proponemos una primera definición de videodanza: cualquier obra audiovisual, ya sea narrativa o no narrativa, cuyo principal objetivo sea la experimentación e hibridación del lenguaje dancístico y el lenguaje audiovisual, experimentando con el movimiento coreografiado, independientemente de si el movimiento proviene del cuerpo humano, animal, virtual, de cámara o del montaje, con una finalidad clara de crear una obra artística nueva con entidad propia.

Esta definición excluiría cualquier registro audiovisual hecho a partir de un espectáculo de danza, ya que tendría que hacerse manteniendo la perspectiva del espectador en un teatro (Caldas, 2015) y no podría ser una obra nueva con entidad propia, dado que los registros de danza se limitan a usar el lenguaje audiovisual como herramienta para su documentación.

Aunque no se ha encontrado ninguna videodanza en este estudio que emplee una reapropiación de medios, un montaje alternado o efectos de color en la postproducción, tendríamos que ampliar la muestra para poder definir si es necesario descartar estas variables en el modelo de análisis.

Como muestran los resultados, el poco uso de las composiciones del plano utilizando los espacios limitados y ambiguos, se debe a la necesidad de mostrar la coreografía o danza completamente, para poder observar los movimientos.

El empleo significativo de los planos objetivos frente a los subjetivos, permitiendo al espectador pasar desapercibido, podría indicar que los creadores desean seguir manteniendo en sus obras esa distancia entre el espectador y la imagen visualizada.

Uno de los resultados más destacables es la predominancia de los planos generales y medios, lo cual podría deberse a la necesidad de poder apreciar la cualidad del movimiento en un bailarín, donde se debe percibir el cuerpo entero, o por lo menos el trabajo coreográfico del torso.

Los resultados encontrados en referencia a la música, los montajes continuos y los limitados efectos en postproducción, nos indican claramente una tendencia a favorecer el visionado de la coreografía, sin obstrucciones ni distorsiones, dotándola así de un intento de mostrarla en su mayor naturalidad que, aunque no sean registros coreográficos, nos recuerdan fugazmente el planteamiento escénico de la danza.

Una posible causa de la utilización mayoritaria del plano fijo en relación con otros medios técnicos, como el de *steady camera*, *traveling*, grúas o drones, podría tener que ver con el bajo presupuesto de la mayoría de las obras. Como vimos en la introducción (crf. epígrafe 1), es un campo emergente que se está creando y donde todavía no hay establecido un mercado, una demanda o unas redes de distribución como cadenas de televisión o plataformas de *video on demand*, comparable a otros mercados audiovisuales. Por lo que se hace complicado a los creadores la monetización de este tipo de obras incluso aun siendo seleccionadas en festivales.

Llama la atención el alto uso de la ropa corriente de los personajes, algo que se diferencia de las obras dancísticas pensadas para el teatro. Esto se puede atribuir a que las primeras videodanzas surgen a partir de la apari-

ción de la danza postmoderna norteamericana, donde los gestos cotidianos y la inmovilidad pueden considerarse danza, además de cualquier tipo de movimiento.

Estos datos podrían apuntar a que en la videodanza están abriéndose nuevas fronteras de expresión para los creadores y videocreadores de danza, en nuevos espacios que rompen con los límites físicos de las dimensiones teatrales clásicas e introducen a su vez componentes más cotidianos y cercanos para el público no especializado, en elementos como el vestuario.

Respecto al objetivo específico de una propuesta de clasificación de la videodanza, podemos observar que, con los datos obtenidos en este estudio, no podemos ofrecer una clasificación definitiva, pero sí apunta a una división en dos bloques, videodanzas narrativas y videodanzas no narrativas.

Planteamos como una posible línea futura de investigación la realización de entrevistas en profundidad a creadores, curadores o programadores de videodanza. Con esta línea de investigación se podría conseguir más información sobre ciertas variables que no es posible obtener únicamente con la observación de la pieza finalizada y que podrían influir en la obra desde la preproducción.

## Referencias bibliográficas

- ALONSO, R. (2007). Videoarte e videodança em um (in) certa América Latina. En E. BONITO, L. BRUM y P. CALDAS (Eds.), *Dança em foco 3. Videodaça* (pp. 47-49). Oi Futuro.
- AUMONT, J.; BERGALA, A.; MARIE, M. y VERNET, M. (1983). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- BLOCK, B. (2008). *The Visual Story. Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media* (2ª ed.). Focal Press.
- BORDWELL, D. y THOMPSON, K. (1993). *El arte cinematográfico. Una introducción*. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- BRANNIGAN, E. (2011). *Dancefilm. Choreography and the Moving Image*. Oxford University Press.
- BRUM, L. (2019). Reflexiones sobre historia, concepto y curaduría de la videodanza. En X. MONROY ROCHA y P. RUIZ CARBALLIDO (Eds.), *Curaduría en videodanza* (pp. 24-75). Universidad de las Américas Puebla.
- CALDAS, P. (2015). Poéticas del movimiento. Interfaces. En X. MONROY ROCHA y P. RUIZ CARBALLIDO (Eds.), *Memoria histórica de la videodanza* (pp. 28-41). Universidad de las Américas Puebla.
- CARMONA, R. (2016). *Cómo se comenta un texto fílmico* (7ª ed.). Cátedra (Grupo Anaya, S.A.).

- DEL PORTILLO GARCÍA, A. y CABALLERO GÁLVEZ, A. (2014). Redefiniendo el videodarte: orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española contemporánea. *Icono 14*, 12(2), 86-112. [doi.org/10.7195/ri14.v12i2.707](https://doi.org/10.7195/ri14.v12i2.707)
- DODDS, S. (2004). *Dance on Screen. Genres and Media from Hollywood to Experimental Art*. Palgrave Mcmillan.
- GONZÁLEZ, L. y MONROY ROCHA, X. (2019). Reflexiones en torno a los parámetros de la apreciación y crítica en el ámbito de los festivales de videodanza en Latinoamérica. En X. MONROY ROCHA y P. RUIZ CARBALLIDO (Eds.), *Curaduría en la videodanza* (pp. 128-160). Universidad de las Américas Puebla.
- MARIMÓN, J. (2014). *El montaje cinematográfico*. Edicions de la Universitat de Barcelona.
- MCPHERSON, K. (2006). *Making Video Dance. A step-by-step guide to creating dance for the screen*. Routledge.
- MONROY ROCHA, X. y RUIZ CARBALLIDO, P. (2015). La creación híbrida en la videodanza. En X. MONROY ROCHA y P. RUIZ CARBALLIDO (Eds.), *Memoria histórica de la videodanza* (pp. 10-24). Universidad de las Américas Puebla.
- MOORE, C. L. y YUMAMOTO, K. (2012). *Beyond words. Movement observation and analysis* (2ª ed.). Routledge.
- PALAZÓN MESEGUER, A. (2001). *Lenguaje Audiovisual* (2ª ed.). Acento Editorial.
- PAVIS, P. (1996). *El análisis de los espectáculos. Teatro, mimo, danza, cine*. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- PAYRI, B. (2018). Life and death of Screendance Festivals: a panorama. En B. PAYRI y R. ARNAL (Eds.), *Videodance Studies. Screendance festivals* (pp. 3-66). Editorial Universitat Politècnica de València.
- PÉREZ ORNIA, J. R. (1991). *El arte del video. Introducción del vídeo experimental*. RTVE y Ediciones del Serbal.
- REISZ, K. y MILLAR, G. (2007). *Técnica del Montaje Cinematográfico* (2ª ed.). Plot Ediciones, S.L.
- ROSENBERG, D. (2012). *Screendance. Inscribing the Ephemeral Image*. Oxford University Press.
- ROSENBERG, D. (2016). Introducción. En D. ROSENBERG (Ed.), *The Oxford handbook of screendance studies* (pp. 1-20). Oxford University Press.
- ROSENBERG, D. (2019). Screendance: reiteraciones y sistemas generativos. En X. MONROY ROCHA y P. RUIZ CARBALLIDO (Eds.), *Curaduría en videodanza* (pp. 80-100). Universidad de las Américas Puebla.
- SEDEÑO VALDELLÓS, A. M. (2018). El cuerpo y la pantalla: reflexiones sobre el lenguaje audiovisual de la videodanza. En A. M. DÍAZ OLAYA; A. CALVO LLUCH

y C. PEDRERO MUÑOZ (Eds.), *Danza, Investigación y Educación: Danza e ideología (s)* (pp. 191-206). Limbargo.

ZUNZUNEGUI DÍEZ, S. (1985). *Mirar la imagen*. Servicio editorial, Universidad del País Vasco.