

*Manuel José López Ruiz  
Hanane Benali Taouis  
Isabel Rodrigo Martín*  
(Coordinadores)



LENGUAJES  
COMUNICATIVOS  
Y COMUNICACIÓN  
DE LOS LENGUAJES

EDICIONES UNIVERSITARIAS

↑  
tecno  
↓

COLECCIÓN «EDICIONES UNIVERSITARIAS»

Diseño de cubierta: J. M. Domínguez y J. Sánchez Cuenca

Primera edición, 2023



Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

Historia de los Sistemas Informativos y Editorial Tecnos no se responsabilizan de las opiniones vertidas por los autores en los textos recogidos en el presente libro ni estas representan la postura oficial de Historia de los Sistemas Informativos sobre los temas tratados, quedando bajo exclusiva responsabilidad legal de los autores las consecuencias que sus afirmaciones pudieran comportar.

© HISTORIA DE LOS SISTEMAS INFORMATIVOS, 2022

© EDITORIAL TECNOS (GRUPO ANAYA, S. A.), 2023

Valentín Beato, 21. 28037 Madrid

ISBN: 978-84-309-8754-2

Depósito legal: M. 12.606-2023

Printed in Spain

## Lenguajes comunicativos y comunicación de los lenguajes

10. Ficción distópica española: el caso televisivo de <i>La Valla</i> ( <i>Mayte Donstrup</i> ) ...	115
11. La coproducción Internacional a partir del cine transnacional y la globalización cultural. Estudios de caso de China con Francia e Italia ( <i>Shuxin Fang</i> ) ..	129
12. A real case of digital twins applicated to communication and technology ( <i>Joan-Francesc Fondevila-Gascón, Xavier Cortés, Eduard Vidal-Portés y Fátima Vila-Márquez</i> ) .....	143
13. <i>Telejornal</i> y <i>Noticiero Estelar</i> : un estudio de los Informativos estelares de la televisión pública generalista de Cuba y Portugal ( <i>Dagmar Herrera Barreda y Vera Cristina Ribeiro</i> ) .....	157
14. Los dos estilos de montaje de la videodanza ( <i>Alma Llerena Fernández</i> ) .....	169
15. Agenda para la construcción de los estudios de audiencias/usuarios y recepción en un contexto de digitalización, salud y postpandemia. <i>Una revisión de la literatura</i> ( <i>Tomás López Ramírez</i> ) .....	179
16. Análisis etnográfico de historias de vida para la creación de un documental sonoro sobre mujeres rurales ( <i>Paloma López Villafranca y Emilia Smolak Lozano</i> ) .....	191
17. Comunicação de moda nas plataformas online na pandemia por Covid-19 ( <i>Marlene Loureiro</i> ) .....	203
18. El verdadero héroe americano como condicionante en la narrativa audiovisual ( <i>Guillermo Mejías Martínez, José Rodríguez Terceño y Juan Enrique González Vallés</i> ) .....	217
19. El papel de la etimología e influencia árabe en la toponimia de la Comunidad Valenciana (España) ( <i>María Dolores Ouro Agromartín</i> ) .....	229
20. La construcción de la violencia filio-parental (VFP) como problema social. Análisis crítico del discurso en la red social Twitter ( <i>José Abdón Palma-Durán y Raúl Ruiz-Callado</i> ) .....	241
21. Programación Infantil televisiva hasta el boom del <i>reality show</i> Junior en España. Una aproximación teórica ( <i>Purificación Pastor Laguna</i> ) .....	255
22. Pensar el tiempo del Periodismo en la era de las <i>Fake News</i> ( <i>Simón Pérez Seballos</i> ) .....	269
23. ¿Nuevo sistema hegemónico mundial? Entre filosofía, geopolítica y medios de comunicación ( <i>Marco Antonio Ramos Bermúdez</i> ) .....	279
24. Theoretical review on divulgation of science through Infographics ( <i>Paola Eunice Rivera Salas y Yhovanna Hernández Ferral</i> ) .....	291

# 14 Los dos estilos de montaje de la videodanza

Alma Llerena Fernández<sup>1</sup>

## 1. INTRODUCCIÓN

Las técnicas de postproducción y los códigos de montaje son esenciales en la planificación, ejecución y desarrollo de cualquier tipo de pieza audiovisual, independientemente del tipo de función o intención que tengan ya que, mediante la edición, se pueden crear y manipular los mensajes en base a la selección, orden y duración de los planos que se escojan para su creación.

Los académicos del montaje indican que mediante la edición los cineastas tienen diferentes áreas de control del producto final, dado que pueden regular las relaciones entre las tomas, que según Bordwell *et al.* (2020), pueden ser gráficas, rítmicas, espaciales o temporales. Carmona (2016) y Casetti y Di Chio (2017) elaboran esta idea e indican que estas relaciones entre tomas se pueden conseguir por identidad, por analogía, por contraste, por proximidad y por transitividad.

Así mismo Zunzunegui (2008) explica que, como los planos son unidades espaciotemporales, en el montaje, sobre todo se produce una articulación del espacio y el tiempo que puede ser continuo o discontinuo.

Al respecto de la manipulación de las imágenes en los productos audiovisuales, diferentes autores (Dmytyk, 1984; Palazón Meseguer, 2001; Burch, 2004), Reisz y Millar 2007; Martin, 2008; Morales Morante, 2013; Marimón, 2014; Gómez Tarín, 2015; Edgar *et al.*, 2016, Casetti y Di Chio, 2017; Bordwell *et al.*, 2020; Murch, 2021) se han centrado en la investigación de la praxis propia del montaje, para acercarse a una serie de reglas para que el espectador pueda, de una manera simple, entender el contenido audiovisual y la relación entre los planos.

Dentro de los diferentes tipos de montaje que pueden ocurrir en los productos audiovisuales, podemos distinguir entre dos grupos principalmente: el montaje en continuidad que nace con el modo de representación institucional y permanece hasta la actualidad y

---

<sup>1</sup> Alma Llerena Fernández es doctora por la U. Rey Juan Carlos, especialista en estudios de danza para la pantalla. Es profesora en el Instituto Universitario de la Danza «Alicia Alonso».

el montaje en discontinuidad, que surge con la aparición del tipo de corte *jump cut*<sup>2</sup> con el modo de representación moderno, específicamente en la *Nouvelle Vague* (Atienza Muñoz, 2013).

En el caso de las películas, el montaje suele ser primordialmente en continuidad, intentando que el espectador no se dé cuenta de los cortes y así pueda involucrarse en la historia con facilidad. En el caso de otros productos audiovisuales, como pueden ser los videoclips o las piezas de videoarte, no existe esta necesidad, dado que su función puede variar.

La videodanza es un producto audiovisual que vive en ambigüedad, dado que ni los académicos ni los artistas del área están de acuerdo en sus características básicas, su correcta definición o su posible clasificación. No obstante, en lo que todas las personas relacionadas con la videodanza están de acuerdo, tanto desde el punto de vista de su estudio, como en la praxis, es que este tipo de piezas artísticas se crean mediante la hibridación del lenguaje dancístico y el audiovisual (Brum, 2019).

En relación con la praxis del montaje en la videodanza Fildes, basándose en su experiencia como montador de este tipo de piezas artísticas, compara el proceso de toma de decisiones para organizar las diferentes tomas, con el proceso de coreografiar una danza, dado que el montaje de la videodanza «no es más que re-coreografiar la danza interpretada para la cámara» (2010, p. 90).

McPherson (2019), explica la importancia de mantener una continuidad espaciotemporal en la creación de las piezas de danza cuando se observan los movimientos de los intérpretes, así como cuando se incorporan efectos con la intención de crear diferentes significados, independientemente de si el significado está relacionado con un posible argumento o, simplemente para enfatizar el ritmo o flujo de la pieza que se está editando.

Como en todo producto audiovisual, la tercera escritura de la pieza se realiza en el montaje, donde se organizan tanto las imágenes como los sonidos y se crea una significación. Por ello, la videodanza «no toma forma hasta que se rehace en el montaje (Rosenberg, 2012, p. 29) y por ello, como es lo que el espectador termina viendo, ese montaje «es la coreografía final de la videodanza» (Guy, 2016, p. 594).

Además, mediante la postproducción se pueden quebrantar las leyes físicas, como la gravedad, se puede manipular el espacio o el tiempo, y se pueden focalizar las imágenes en diferentes partes del cuerpo. Por ello, en la postproducción se lleva la danza «a nuevos terrenos, nuevos vocabularios de movimiento» (Becerril Porras, 2017, p. 95). Sin embargo, todas estas posibilidades desde el punto de vista del montaje y los diferentes enfoques para la videodanza todavía no están establecidos.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Teniendo en cuenta esta imprecisión en el ámbito de la videodanza, hemos considerado estructurar una investigación con la intención de explicar parte de este vacío. Por ello, este estudio se ha centrado en estudiar cómo este tipo de piezas emplean las técnicas de postproducción para crear sentido a la obra.

<sup>2</sup> Tipo de corte donde se elimina parte del metraje de la misma toma, dando la sensación de extrañeza.

Nuestro objetivo consistió en identificar los parámetros de la praxis del montaje que más se emplean en las piezas de videodanza, así como determinar si existe un estilo de edición que predomine en la mayor parte del metraje de este tipo de piezas artísticas audiovisuales.

Nuestra investigación se llevó a cabo mediante la técnica cuantitativa de análisis de contenido, a través la creación y aplicación de un modelo específico de análisis para observar este tipo de piezas. El modelo creado *ad hoc* es el resultado de la ampliación y mejora de un modelo previo que se aplicó en una prueba de ensayo (Llerena Fernández, 2021).

Para la determinación de nuestro universo o corpus, nos hemos basado en la labor de clasificación de este tipo de piezas que realizan los festivales. Según Payri (2018), existen doce festivales en España que programan piezas de videodanza. Decidimos descartar los festivales que no eran específicos de esta área y que solamente programaban piezas de videodanza como un pequeño segmento dentro de un abanico mayor. Por lo tanto, nuestro universo se compuso por las piezas de videodanza seleccionadas en los festivales específicos en activo en España:

- [C] Screendance Festival de Cataluña.
- Choreoscope, International Dance Film Festival de Barcelona.
- DanzaTTack, Festival Internacional de Danza y Cinedanza de Tenerife.
- EIVV, International Meeting on Videodance and Videoperformance.
- Festival de videodanza de Palma.
- FIVER, International Screendance Movement Festival de Logroño.
- MITS, Festival de Videodanza de Barcelona.
- Zinetika Festival de Bilbao.

Una vez definido los festivales específicos, procedimos a identificar las videodanzas de sus correspondientes selecciones oficiales, desde la creación de cada festival hasta el año 2018, año en el que empezó este estudio. Para la selección de la muestra realizamos una selección probabilística estratificada (Hernández Sampieri *et al.*, 2014; Eiroa y Barranquero, 2017). Así mismo, decidimos establecer el error estándar en un 0,02. Finalmente, nuestra muestra se compuso de 152 videodanzas.

### 2.1. El modelo de análisis

Para la construcción del modelo nos basamos en variables y categorías propias del análisis filmico propuestas por Dmytryk (1984), Burch (2004), Reisz y Millar (2007), Carmona (2016), Fernández Díez y Martínez Abadía (2016), Edgar *et al.* (2016), Casetti y DiChio (2017) y Bordwell *et al.* (2020). Además hemos incorporado variables que son propias del estilo de montaje en la videodanza.

Nuestro modelo se compuso de tres variables: *Tipos de corte* para determinar qué tipo de corte se utiliza en la videodanza, *Tipos de montaje*, para distinguir si este tipo de piezas emplean el montaje en continuidad o en discontinuidad y *Orden del tiempo* para identificar el orden en el que se mostraron los eventos o secuencias de movimientos.

## Lenguajes comunicativos y comunicación de los lenguajes

Dentro de la variable *Tipos de corte*, propusimos siete categorías:

- *Corte en movimiento*: para identificar los cortes entre planos de un mismo intérprete que se realizaba durante cualquier tipo de movimiento.
- *Corte con un inserto*: para distinguir los planos de inserto que aparecían entre dos planos.
- *Corte cruzado*: para determinar si los cortes intercalan eventos que ocurren en dos espacios diferentes secuencialmente.
- *Corte de emparejamiento*: para distinguir si el corte para pasar de un decorado a otro se realiza con una composición de la imagen muy parecida entre ambos planos, o si se continúa la acción en otro espacio diferente.
- *Jump cut*: para determinar si el corte se realiza dentro de un mismo plano dando la sensación de un salto temporal abrupto.
- *Space jump*: para identificar si el corte enfatiza un salto en el espacio del intérprete, realizando un corte en movimiento, pero a la misma vez, cambiando la ubicación y manteniendo el encuadre.
- *Tipo de corte predominante*: para distinguir si existió un tipo de corte que se utilizaba en la mayor parte del metraje de la videodanza.

En la segunda variable, *Tipos de montaje*, planteamos siete categorías:

- *En continuidad lineal*: para determinar si las escenas se editaron siguiendo las reglas de la continuidad para mostrar eventos que ocurrieron en una linealidad temporal.
- *En continuidad alternado tipo 1*: para identificar si existió un estilo de montaje donde se alternaban dos escenas que ocurrían a la misma vez.
- *En continuidad alternado tipo 2*: para distinguir si existió una alternación de dos escenas que ocurrían a la misma vez en espacios diferentes, pero el o los intérpretes eran los mismos.
- *En continuidad variando el encuadre*: para identificar si el montaje se realizó siguiendo las reglas de la continuidad, pero variando los encuadres para cambiar el tamaño o la angulación del plano.
- *En discontinuidad con elipsis evidentes*: para distinguir si el montaje se realizó en discontinuidad al realizar elipsis que fueran evidentes al espectador.
- *En discontinuidad con elipsis ocultas*: para determinar si el montaje fue discontinuo, aunque el espectador no fuera capaz de identificar las elipsis temporales.
- *Tipo de montaje predominante*: para identificar si existió un tipo de montaje que se empleara en la mayor parte del metraje de las piezas de videodanza.

En la tercera variable, *Orden del tiempo*, planteamos ocho categorías:

- *Lineal*: para identificar si la organización de los eventos en la videodanza fue estrictamente lineal.
- *Circular*: para determinar si al final de la pieza de la videodanza la historia regresaba al principio de esta, dando a entender que la historia es circular.

- *Cíclico*: para distinguir si el final de la obra era parecido al principio, pero no exactamente igual, dando a entender que los eventos de la pieza son cíclicos.
- *Anacrónico*: para identificar si los eventos se organizaron de manera desorganizada, haciendo imposible que el espectador pudiera entender qué pasa primero y qué ocurre después.
- *Flashback*: para distinguir si se intercalaron en la narración del presente eventos que ocurrieron en el pasado.
- *Flashforward*: para determinar si se adelantaron en la narración de la videodanza eventos del futuro.
- *Inversión*: para identificar si existió una inversión el orden de los eventos, mostrando el final al principio y el principio al final.
- *Tipo de orden predominante*: para identificar si existió un tipo de orden de eventos predominante en la mayor parte del metraje de la videodanza.

A excepción de las categorías predominantes de cada variable y subvariable, la medición de las categorías se realizó utilizando una escala de tres valores: nunca, algunas veces y siempre.

### 3. RESULTADOS

Para el análisis de los resultados de nuestra investigación utilizamos los programas Microsoft Excel para Mac versión 16.66.1 y SPSS versión 19 para poder recopilar y analizar los datos de esta investigación.

En la variable *Tipos de corte*, como se observa en la tabla 14.1, los tipos de corte más utilizados fueron los *Cortes en movimiento* y el *Jump cut*, empleándose en casi un 60% de las ocasiones en el rango algunas veces. No obstante, el corte *Jump cut* se usó un 12,5% en el rango siempre. Estos datos indican que existe una tendencia al empleo de dos estilos de montaje, por un lado el montaje en continuidad que suele utilizar cortes en movimiento y, por otro lado, el montaje discontinuo, que no está preocupado por mantener la continuidad espacio temporal de la historia o el movimiento.

TABLA 14.1  
*Resultados de la variable Tipos de corte*

Variable	Categoría	Nunca	Algunas veces	Siempre
Tipos de corte	Corte en movimiento	35,5%	59,2%	5,3%
	Corte con un inserto	54,6%	45,4%	–
	Corte cruzado	71,1%	28,3%	0,7%
	Corete de emparejamiento	94,7%	5,3%	–
	<i>Jump cut</i>	30,3%	57,2%	12,5%
	<i>Space jump</i>	96,1%	3,9%	–

FUENTE: Elaboración propia (2022).

En la categoría *Tipo de corte predominante*, los resultados fueron parecidos a los encontrados en la variable *Tipos de corte*. No obstante, registramos que *El corte en movimiento* se utilizó en la mayor parte del metraje de las videodanzas en más del 40% de las piezas, sin embargo, el *Jump cut* no llegó a este porcentaje (tabla 14.2).

TABLA 14.2  
Resultados de la categoría *Tipo de corte predominante*

Resultado	Porcentaje
Ninguno	7,9%
Corte en movimiento	42,8%
Corte con un inserto	1,3%
Corte cruzado	9,9%
<i>Jump cut</i>	37,4%
<i>Space jump</i>	0,7%
Total	100,0%

FUENTE: Elaboración propia (2022).

En relación con la variable *Tipos de montaje*, hemos advertido que la categoría *En continuidad variando el encuadre* se utilizó en más del 60% de las videodanzas en el rango algunas veces. Sin embargo, la categoría *En discontinuidad con elipsis evidentes* se empleó en la mitad de las piezas en el rango algunas veces y casi un 20% en el rango siempre (tabla 14.3). Estos datos apoyan los resultados obtenidos en la variable *Tipo de corte*, pero además indican que existe una ligera inclinación a utilizar más el montaje en discontinuidad.

TABLA 14.3  
Resultados de la variable *Tipos de montaje*

Variable	Categoría	Nunca	Algunas veces	Siempre
Tipos de montaje	En continuidad lineal	63,8%	28,9%	7,2%
	En continuidad alternado tipo 1	77,0%	22,4%	0,7%
	En continuidad alternado tipo 2	90,1%	9,9%	-
	En continuidad variando el encuadre	36,8%	63,2%	-
	En discontinuidad con elipsis evidentes	30,9%	50,0%	19,1%
	En discontinuidad con elipsis ocultas	63,2%	36,8%	-

FUENTE: elaboración propia (2022).

En la categoría *Tipo de montaje predominante*, como observamos en la tabla 14.4, destaca el uso del montaje *En discontinuidad con elipsis evidentes* seguido de *En continuidad variando el encuadre*. Estos datos apoyan los resultados obtenidos en la variable *Tipos de montaje*.

TABLA 14.4  
Resultados de la categoría Tipo de montaje predominante

Resultado	Porcentaje
Ninguno	0,7%
En continuidad lineal	19,7%
En continuidad alternado tipo 1	11,8%
En continuidad alternado tipo 2	1,3%
En continuidad variando el encuadre	29,7%
En discontinuidad con elipsis evidentes	35,5%
En discontinuidad con elipsis ocultas	1,3%
Total	100,0%

FUENTE: Elaboración propia (2022).

En la variable *Orden del tiempo*, registramos que apenas se utilizaron organizaciones de los eventos, o movimientos de los intérpretes, que no fueran expuestos de una manera *Lineal* o *Anacrónica* (tabla 14.5). Estos datos dan a entender que existen dos tendencias en la organización de los eventos: una tendencia a mostrar los eventos de una manera coherente, que suele estar vinculada al montaje en continuidad y, otra tendencia que no se preocupa por el entendimiento de los espectadores de los eventos o las secuencias de movimiento, que tiende a estar relacionada con el montaje discontinuo.

TABLA 14.5  
Resultados de la variable Orden del tiempo

Variable	Categoría	Nunca	Algunas veces	Siempre
Orden del tiempo	Lineal	54,6%	6,6%	38,8%
	Circular	98,0%	-	2,0%
	Cíclico	96,1%	0,7%	3,3%
	Anacrónico	50,0%	3,3%	46,7%
	Flashback	96,7%	3,3%	-
	Flashforward	100,0%	-	-
	Inversión	91,4%	7,2%	1,3%

FUENTE: Elaboración propia (2022).

Como se puede observar en la tabla 14.6, los resultados obtenidos en la categoría *Tipo de orden predominante* apoyan a los datos registrados en la variable *Orden del tiempo*: el orden *Anacrónico* se utilizó en casi la mitad de las videodanzas y el orden *Lineal* se empleó en casi el 45% de las piezas.

TABLA 14.6

Resultados de la categoría Tipo de orden predominante

Resultado	Porcentaje
Lineal	44,7%
Circular	2,0%
Cíclico	3,3%
Anacrónico	49,3%
Inversión	0,7%
Total	100,0%

FUENTE: Elaboración propia (2022).

#### 4. CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos, hemos identificado que en la videodanza existen dos tendencias principales en los estilos de montaje. En un primer grupo de videodanzas, se utiliza mayoritariamente un estilo de montaje en continuidad, donde se organizan los eventos o secuencias de movimientos de una manera lineal y se emplea tanto el corte en movimiento, como los cambios de plano variando el encuadre, pero siguiendo las reglas de la continuidad en el montaje.

Por otro lado, existe otro grupo de piezas de videodanza que utilizan un estilo de montaje en discontinuidad, sin organizar los eventos o las secuencias de movimientos de una manera coherente, empleando cortes Jump cut y, por lo tanto, realizando elipsis que son evidentes para los espectadores de este tipo de piezas artísticas.

---

#### BIBLIOGRAFÍA

- Atienza Muñoz, P. (2013). *Historia y evolución del montaje audiovisual. De la moviola a YouTube*. Editorial UOC.
- Becerril Porras, R. (2017). Plano cercano, cuerpo lejano. La micro-coreografía de cuerpos fragmentados, multiplicados, expresivos, extremos y delicados. En X. Monroy Rocha y P. Ruiz Carballido (eds.). *03 El cuerpo en la videodanza* (pp. 94-103). Universidad de las Américas Puebla.
- Bordwell, D., Thompson, K., y Smith, J. (2020). *Film art. An introduction (12ª ed)*. McGraw-Hill Education.
- Brum, L. (2019). Reflexiones sobre historia, concepto y curaduría de la videodanza. En X. Monroy Rocha y P. Ruiz Carballido (Eds.). *04 Curaduría en la videodanza* (pp. 24-75). Universidad de las Américas Puebla.
- Burch, N. (2004). *Praxis del cine (8ª ed)*. Editorial Fundamentos.
- Carmona, R. (2016). *Cómo se comenta un texto filmico (7.ª ed)*. Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S.A.).
- Casetti, F. Di Chio, F. (2017). *Cómo analizar un film (11.ª reimpresión)*. Espasa Libros, S.L.U.

- Dmytryk, E. (1984). *On film editing*. Focal press.
- Edgar, R., Marland, J. y Rawle, S. (2016). *El lenguaje cinematográfico*. Parramón Paidotribo.
- Eiroa, M. y Varranquero, A. (2017). *Métodos de investigación en la comunicación y sus medios*. Editorial Síntesis, S. A.
- Fernández Díez, F. y Martínez Abadía, J. (2016). *Manual básico del lenguaje y narrativa audiovisual* (14.ª ed). Espasa Libros, S.L.U.
- Fildes, S. (2010). De la hipercoreografía a la kinestediación. En S. Szperling y S. Temperley (eds.). *Terpsícore en ceros y unos. Ensayos de videodanza* (pp. 89-101). Guadalquivir, CCE-BA y VideoDanzaBa.
- Gómez Tarín, F. J. (2015). *Elementos de la narrativa audiovisual. Expresión y narración* (2.ª ed). Shangrila Textos Aparte.
- Guy, P. (2016). Where is the coreography? Who is the choreographer? Alternate approaches to choreography through editing. En D. Rosengerg (Ed.). *The Oxford handbook of screendance studies* (pp. 591-610). Oxford University Press.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, M. D. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed). McGraw-Hill.
- 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>
- Marimón, J. (2014). *El montaje cinematográfico*. Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Martín, M. (2008). *El lenguaje del cine*. Gedisa.
- McPherson, K. (2019). *Making videodance. A step-by-step guide to creating dance for the screen* (2.ª ed). Routledge. Taylor & Francis Group.
- Morales Morante, F. (2013). *Montaje Audiovisual: teoría, técnica y métodos de control*. Editorial UOC.
- Murch, W. (2021). *En el momento del parpadeo. Una perspectiva sobre el montaje cinematográfico*. ECAM y DAMA.
- Palazón Meseguer, A. (2001). *Lenguaje audiovisual* (2ª ed). Acento Editorial.
- Payri, B. (2018). Life and death of screendance festivals: a panorama. En B. Payri y R. Arnal (eds.) *Videodance studies. Screendance festivals* (pp. 3-36). Universitat Politècnica de València.
- Reisz, K. y Millar, G. (2007). *Técnica del montaje cinematográfico* (2.ª ed). Plot Ediciones, S.L.
- Rosenberg, D. (2012). *Screendance. Inscribing the ephemeral image*. Oxford University Press.
- Zunzunegui, S. (2008). *Pensar la imagen* (9.ª ed). Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S.A.).