

Rastreando la génesis de la videodanza y su relación con el discurso audiovisual

Alma Llerena Fernández | alma.llerena@urjc.es

<https://orcid.org/0000-0001-8413-9437>

Universidad Rey Juan Carlos

Víctor Manuel Barbera Hernández | victor.barbera@urjc.es

<https://orcid.org/0000-0002-5928-009X>

Universidad Rey Juan Carlos

Cómo citar este artículo: Alma Llerena

Fernández & Víctor Manuel Barbera Hernández

(2026): Rastreando la génesis de la videodanza y su relación con el discurso audiovisual, en *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 17 (1), pp. 217 a 235. Universidad Miguel Hernández,

UMH (Elche-Alicante). DOI:

10.21134/9162p544

Sumario

1. Introducción
 - 1.1. Marco conceptual
2. Metodología
3. Resultados y discusión
4. Conclusiones
5. Bibliografía

Resumen

El presente estudio examina los precursores de la videodanza desde la perspectiva del discurso audiovisual, empleando una metodología mixta secuencial. La investigación se desarrolla en dos fases: un análisis de contenido y una etapa de observación, identificación y comparación de conceptos. Para ello, se delimitó un universo de 562 piezas de videodanza, de las cuales se analizó una muestra representativa de 160. Los hallazgos evidencian que diversas manifestaciones cinematográficas y audiovisuales han influido en la configuración del discurso de la videodanza. En particular, el cine comercial de ficción ha aportado estrategias narrativas clásicas vinculadas al montaje en continuidad, mientras que el cine musical ha contribuido con la integración de piezas dancísticas como parte fundamental de la diégesis de la historia. Asimismo, el cine experimental y de vanguardia ha influido a través de la fragmentación y la exploración de nuevas formas expresivas. El videoarte y el videoperformance han proporcionado una aproximación conceptual centrada en la performatividad del cuerpo y la relación entre el movimiento y la imagen. Sin embargo, los resultados del estudio descartan al videoclip como un precursor de la videodanza, dado que su estructura y finalidad responden a dinámicas comerciales que no coinciden con los principios estéticos y discursivos de la videodanza.

Palabras clave

“Videodanza”, “Cinedanza”, “Videoarte”, “Vídeo Performativo”, “Cine Experimental”

Tracing the genesis of screendance and its relationship with audiovisual discourse

Alma Llerena Fernández | alma.llerena@urjc.es

<https://orcid.org/0000-0001-8413-9437>

Universidad Rey Juan Carlos

Víctor Manuel Barbera Hernández | victor.barbera@urjc.es

<https://orcid.org/0000-0002-5928-009X>

Universidad Rey Juan Carlos

How to cite this text: Alma Llerena Fernández &

Víctor Manuel Barbera Hernández (2026):

Rastreando la génesis de la videodanza y su

relación con el discurso audiovisual, en *Miguel*

Hernández Communication Journal, Vol. 17 (1), pp. 217

a 235. Universidad Miguel Hernández, UMH

(Elche-Alicante). DOI: 10.21134/9162p544

Summary

1. Introduction
 - 1.1. Conceptual Framework
1. Methodology
2. Results and Discussion
3. Conclusions
4. Bibliography

Abstract

This study examines the precursors of screendance from the perspective of audiovisual discourse, using a sequential mixed methodology. The research was developed in two phases: content analysis and a stage of observation, identification and comparison of concepts. For this purpose, a universe of 562 works of screendance was delimited, of which a representative sample of 160 was analyzed. The findings show that different cinematographic and audiovisual manifestations have influenced the configuration of the screendance discourse. In particular, commercial fiction cinema has contributed classical narrative strategies linked to montage in continuity, while musical cinema has contributed with the integration of dance pieces as a fundamental part of the narration of the story. Likewise, experimental and avant-garde films have influenced screendance works through fragmentation and the exploration of new expressive forms. Videoart and videoperformance have provided a conceptual approach focused on the performativity of the body and the relationship between movement and image. However, the results of the study rule out the music video as a precursor of screendance, given that its structure and purpose respond to commercial dynamics that do not coincide with the aesthetic and discursive principles of screendance.

Keywords

“Videodance”, “Screendance”, “Videoart”, “Videoperformance”, “Experimental Film”

1. Introducción

La videodanza representa una manifestación audiovisual que une los códigos inherentes al lenguaje de la danza con elementos propios del lenguaje cinematográfico. Su adscripción al contexto postmoderno le confiere la capacidad de incorporar una diversidad de enfoques en la aplicación de técnicas audiovisuales, lo cual implica la apropiación de recursos procedentes de diversos formatos discursivos, tanto dentro como fuera del ámbito tradicional del medio audiovisual.

Así mismo, cobra importancia la realización de investigaciones en torno a este objeto de estudio: en el área de la videodanza, aunque se han producido avances, sigue sin existir un consenso por parte de los académicos, artistas y curadores implicados, sobre todas las partes que lo conforman incluyendo sus orígenes, sus características, su posible clasificación e incluso su definición.

No obstante, se advierten dos perspectivas a tener en consideración que aglutinan estas cuestiones, la primera que se apoya en la necesidad de una clarificación para que el campo de investigación pueda avanzar y, un segundo punto de vista que sostiene que delimitar las fronteras de la videodanza puede ejercer un efecto restrictivo y limitador (González y Monroy, 2019). Esta incertidumbre se debe en parte por la variedad de modos de realización en torno a este tipo de productos audiovisuales centrados en la danza, creadas desde puntos de partida tan diferentes como el cine, la danza o el video (Alonso, 2007).

Dado el vacío en la atribución de términos y características en referencia a la videodanza, así como la discrepancia propuesta por académicos y artistas, nuestro objetivo se ha orientado hacia la identificación de sus potenciales precursores, determinando la genealogía de este tipo de piezas, así como el origen discursivo de las herramientas audiovisuales empleadas en este género artístico.

Para este propósito, hemos enfocado nuestra atención en los diferentes tipos de discursos audiovisuales donde aparecen diferentes formas de danza, independientemente de si se puede observar un intérprete que baila o si, por el contrario, son los elementos que se muestran en el encuadre los encargados de la realización de la coreografía, tales como el cine de ficción tradicional, el cine musical, el cine experimental, el videoarte, el videoclip musical o el videoperformance. Asimismo, dado que las piezas de videodanza son ante todo danzas que se realizan en un formato audiovisual, hemos visto la necesidad de determinar qué características particulares de la danza se trasladan a la videodanza.

1.1. *Marco Conceptual*

Las piezas artísticas audiovisuales denominadas videodanza, danza para la pantalla, cinedanza o screendance, entre otros términos, hibridan la utilización del lenguaje cinematográfico y dancístico para crear una danza que solamente se puede observar mediante una pantalla. Para su conformación como género artístico, ha sido necesario una relación simbiótica entre las técnicas audiovisuales y dancísticas desde el comienzo del cinematógrafo, que ha ayudado a desarrollar las maneras en que la danza se puede conformar como un producto audiovisual independiente y único, sin limitarse a registrar una coreografía que se está interpretando en un escenario.

Las primeras manifestaciones de la relación cine/danza, se pueden observar en los filmes de finales del siglo XIX y principios del siglo XX, que registraban diferentes coreografías populares sin ningún tipo de utilización del lenguaje audiovisual, simplemente escogiendo un plano frontal sin movimiento, en parte, porque todavía el propio lenguaje cinematográfico no había evolucionado (Atienza, 2013).

Sin embargo, como explica Rosenberg (2012), aunque pueda parecer que no existía un acto deliberado de hibridación del lenguaje audiovisual y dancístico, como ocurre en la videodanza, mediante el hecho de que el fotógrafo ha de tomar la decisión de encuadrar la imagen de la danza, está realizando una decisión precisa en cómo mostrar el intérprete, guiando la mirada del espectador y, por lo tanto, se puede considerar como partícipe creador de la coreografía que se confecciona en la imagen en movimiento.

Durante la época del cine primitivo, existieron diversas colaboraciones entre realizadores cinematográficos con coreógrafos y bailarines profesionales, que trabajaron en la evolución de cómo se debía grabar la danza. Un ejemplo es el caso de la colaboración de los bailarines de la compañía de Ruth St. Denis en el largometraje de Griffith *Intolerancia* de 1916. En esta película se utilizaron mecanismos específicos para grabar la coreografía que aparecía en el segmento de Babilonia, deslizando una cámara vertical y horizontalmente en un ascensor (Brum, 2019).

Con la llegada de las vanguardias de la década de los veinte, la danza pasa de mostrarse en las películas incluida como parte de la diégesis de los filmes, a mostrarse de formas alternativas. Una manifestación de esto ocurre en la pieza dadaísta de René Clair *Entre acte* de 1924, donde se observa a una bailarina saltando, pero en un plano desde abajo hacia arriba, mostrando otros puntos de vista por los cuales contemplar la coreografía.

Entre acte, basado en un montaje rápido con la intención de intrigar al espectador (Mitry, 1974), no estaba destinado a participar en el circuito comercial fílmico (Albera, 2009) y, por lo tanto, permite a la danza a aparecer en filmes de carácter experimental. Esta evolución en torno a cómo se muestra la danza en un formato audiovisual, donde

las imágenes parecen estar coreografiadas (Kappenberg, 2013), comienza a dibujar las diferentes maneras por las cuales se puede hibridar el lenguaje dancístico y audiovisual.

Así mismo, durante la época de las vanguardias comienzan a manifestarse diferentes piezas que muestran un movimiento coreografiado de los elementos que se presentan en el encuadre, sin la necesidad de utilizar el cuerpo de un intérprete, como ocurre en las películas creadas dentro del marco del cine abstracto alemán, con piezas como *Rythmus 21* (1921) de Hans Richter, *Diagonale symphonie* (1921-1924) de Viking Eggling, *Opus I-V* (1919-1923) de Walter Ruttmann o los filmes de Oskar Fischinger, *Studie 1-13* (1929-1936).

Con la llegada del cine sonoro, comenzó un nuevo género filmico: el cine musical. En estas películas, la danza se constituye como un aspecto principal a través de diversos números musicales, que pueden o no estar integrados dentro de la diégesis de la película. En relación con el modo de utilizar el lenguaje audiovisual para registrar las coreografías en los filmes musicales, existen dos puntos de vista opuestos: el de Fred Astaire, que mantiene la necesidad de utilizar un número mínimo de planos para que no aporten nada a la interpretación de la danza (Dodds, 2004; Marimón, 2014) y, el enfoque de Busby Berkeley, donde la danza se crea en función de la planificación del dispositivo de grabación, estableciendo una coreografía de la propia cámara (Pérez Orma, 1991; Monaco, 2000).

Por lo tanto, se establecen tres maneras en las cuales la danza aparece en un formato audiovisual y cinematográfico: 1) de una forma natural, como parte de la diégesis de la historia, donde existen unos personajes que dentro de su contexto social bailan, 2) de manera experimental, mostrando diferentes puntos de vista en la captación de la danza y 3) explorando diferentes efectos mediante las técnicas de postproducción y supeditando la danza a la planificación de la cámara.

Entre las décadas de los treinta y los cuarenta, con la expansión de la televisión en los hogares particulares, se comenzaron a incluir eventos de danza como parte de la programación (Valentín-Gamazo y Camarero, 2019). Una muestra de ello es *The Ed Sullivan Show* (1948-1955) que, en cada programa, incluía temas musicales cuyos autores en muchas ocasiones bailaban. Sin embargo, este tipo de planificación audiovisual se mantenía en un registro audiovisual de lo que estaba ocurriendo en el plató, sin ningún tipo de manipulación de la imagen (Dodds, 2004).

Los registros audiovisuales o danzas filmadas son piezas audiovisuales cuyo único propósito es una traducción literal de un espectáculo teatral, a un formato audiovisual, sin la intención de añadir significación mediante la utilización de las técnicas de realización y postproducción. Sin embargo, este tipo de grabaciones de danza, que se pueden utilizar a modo de notación coreográfica para poder guardar o remontar la coreografía (Rosenberg, 2012), no transmite la misma emoción que puede comunicar un bailarín a un espectador presencial (Olenina, 2016).

Este tipo de danzas filmadas también se emitieron en la televisión británica en la década de los treinta con condiciones primitivas, donde la mayoría de las ocasiones solamente se utilizaba un plano general fijo, que mostraba todo el espacio escénico (Penman, 1993). Este tipo de grabaciones se aleja de una planificación específica para conseguir un producto único que se pueda considerar danza en una pantalla, sin tener en cuenta las posibilidades del lenguaje audiovisual.

A partir de la década de los sesenta, el canal de televisión BBC comienza a emitir registros de danza, que no solamente se graban en el estudio, sino que se captan en teatros. Además, comienzan a comprar programas de otros canales con la intención de permitir a la población a que accediera a estos espectáculos, dado que, de otra manera, no podrían permitírselo (Dodds, 2004).

Con la aparición del portapack de Sony en la década de los sesenta, se democratiza la posibilidad de realizar proyectos audiovisuales mediante el empleo de un nuevo medio: el vídeo. A raíz de este momento y, ayudado por el cambio social y cultural de la época, se comienzan a gestar diferentes tipos de productos audiovisuales que exploran los límites del lenguaje audiovisual, como pueden ser las piezas de videoarte, videoperformance, o lo que en la actualidad se denomina videodanza.

En esta renovación artística se comienza a experimentar con las posibles hibridaciones entre el vídeo y el performance art (Fernández Consuegra, 2017), el vídeo como forma de arte conceptual (Baigorri, 2007), el vídeo y el land art (Rosenberg, 2012) y el vídeo y la danza (Burt, 2006). Estos pioneros, según Pérez (1991), ensayaron con el nuevo medio desde la perspectiva artística y no desde la praxis tradicional filmica o televisiva, lo que dio lugar a nuevos tipos de productos audiovisuales.

En el ámbito del videoclip musical la danza puede aparecer de dos maneras: de un modo dramático, donde los bailarines interpretan un papel que se expresa mediante el lenguaje corporal en vez de diálogos, como ocurre en la ficción narrativa y, un segundo modo, que descontextualiza la danza del producto audiovisual, incluyendo imágenes fragmentadas sin formar parte de la diégesis y, por lo tanto, sin ningún vínculo a la letra de la canción que se escucha (Buckland y Stewart, 1993). A este respecto Marimón (2014) explica que la danza solo aparece como un complemento dinámico aportador de movimiento, cuya finalidad es ayudar a la venta del producto en cuestión, el tema musical.

Sin embargo, el planteamiento audiovisual de la utilización de la danza en el ámbito del videoclip musical no es innovador: se muestra utilizando los códigos del cine de ficción, o se manipula para que la pieza “en sí baile, salte, gire y estalle. Similar a como hizo Busby Berkeley” (Billman, 2002, p. 17).

Es interesante apuntar que, del mismo modo que los directores de cine y realizadores audiovisuales se interesaron por la danza y buscaron maneras de incluirla en sus

proyectos, en el área de la danza, los coreógrafos e intérpretes también se interesaron por las técnicas cinematográficas. Sin embargo, este interés se materializa en diferentes maneras de utilizar el medio, sin limitarse a la creación de una película, como pueden ser las proyecciones de imágenes grabadas en los trajes de la bailarina y coreógrafa Loïe Fuller, o la incorporación de video-escenografías como parte de la puesta en escena de las coreografías destinadas para el ámbito teatral (Dixon, 2015).

Según Gieseckam (2007), respecto a la utilización de proyecciones de vídeo en los espectáculos de danza o teatro, existen tres maneras de incorporarlas: 1) como una escenografía que apoya la trama de la obra, 2) como medio que forma parte de la diégesis de la obra en diferentes escenas y, 3) como efecto de espectacularidad para lograr la sensación de un gran espectáculo y tecnificarlo.

Por lo tanto, la identificación de los precursores de las piezas de videodanza puede resultar complicado, aún más cuando este tipo de textos audiovisuales se conforman en el postmodernismo, donde existe un desdibujamiento de las fronteras entre diferentes tipos de productos (Bhabha, 2004), un rechazo a las narrativas establecidas hasta el momento (Lyotard, 1984) y la existencia de una diversidad de estilos que conviven en el mismo tipo de área artística (Jameson, 1990).

2. Metodología

Para la consecución de nuestro objetivo y, circunscribiéndonos al ámbito geográfico español, hemos utilizado una metodología mixta secuencial. En primer lugar, utilizamos la técnica de análisis de contenido y creamos un modelo específico para la observación de las piezas de videodanza. Una vez analizados los resultados, pasamos a una segunda fase cualitativa de observación, identificación, análisis y comparación de conceptos vinculados a la praxis audiovisual del cine de ficción tradicional, así como del cine experimental, cine musical, videoarte, videoperformance y videoclip musical, para identificar si los resultados obtenidos en la fase cuantitativa indicaban un uso del lenguaje cinematográfico parecido a otros textos audiovisuales.

Para la confección de la muestra nos hemos basado en las selecciones oficiales de los festivales españoles que están en activo y que programan piezas de videodanza como su actividad principal, desde su comienzo hasta el año 2024, año en el que comienza esta investigación. Nos hemos basado en la labor de curación de estos festivales dado que actúan como aglutinadores de contenido en un área donde no existe un mercado específico para este tipo de textos audiovisuales. Los festivales escogidos fueron: [c] Screen Festival, Choreoscope, DanzaTac, EIVV, Festival de Videodanza de Palma, Fiver Screendance Festival, Mitz y Zinetica Festival.

En primer lugar, identificamos todas las piezas seleccionadas en los festivales y descartamos cualquier filme que se pudiera considerar registro audiovisual de danza, videoclip musical o documental sobre danza. Además, descartamos todas las

videodanzas cuyo acceso no estaba en abierto y, por ello, pudiera limitar su observación de análisis. Finalmente, nuestro universo se compuso de 562 textos audiovisuales.

Para garantizar que nuestra muestra fuera representativa decidimos establecer el error estándar admitido en 0,3 y, por lo tanto, nuestra muestra se compuso por 160 piezas de videodanza, que estratificamos por año. Para la elección de cada documento utilizamos un procedimiento al azar, asignando un número a cada videodanza por año y seleccionando cada una mediante la función aleatoria de una calculadora.

Para la observación del lenguaje audiovisual de las videodanzas en la primera fase de la investigación, creamos un modelo de análisis básico, con la intención de identificar las diferentes tendencias en las piezas de videodanza. Para ello nos basamos en las investigaciones de Zunzunegui (2008), Gómez (2015), Carmona (2016), Fernández y Martínez (2016), Casetti y Di Chio (2017) y Bordwell *et al.* (2020).

Organizamos el modelo de análisis en torno a cinco variables: Idea narrativa, Tipos de corte, Tipo de experimentación, Tipo de movimiento y Tipo de coreografía. En la variable Idea narrativa, propusimos cinco categorías, para identificar el tipo de idea que se pretende mostrar en la pieza de videodanza: Narrativa, que cuenta una historia, Descriptiva, que únicamente describe una localización u evento, Expresiva, donde se intenta la creación de una emoción en el espectador, Simbólica, cuyo mensaje se apoya en los símbolos y, Conceptual, cuyo propósito es la transmisión de un concepto. En la variable Tipos de corte planteamos las categorías:

- Invisible, para identificar las piezas cuyo estilo de montaje se basaba en un montaje en continuidad, donde el espectador no observa ninguna ruptura espacio temporal. El montaje en continuidad se puede conseguir mediante unas reglas establecidas en la praxis audiovisual.
- Jump cut, para determinar las videodanzas que no intentaban mantener una invisibilidad haciendo los cortes visibles al espectador, buscando la ruptura espacio temporal.
- Space jump, para distinguir las piezas cuyos cambios de ubicaciones se realizaban mediante el movimiento coreografiado de un bailarín que empezaba el paso en una localización y, mediante un corte en movimiento, termina la acción en otro espacio.
- Cruzado, para identificar si se estaba realizando un montaje que alternaba dos escenas que estaban ocurriendo a la misma vez, en ubicaciones diferentes.

En la variable Tipos de experimentación, intentamos identificar qué tipo de manipulación de la imagen se estaba llevando a cabo, desde el punto de vista audiovisual y planteamos las categorías:

- Ninguna, para determinar las piezas que no hacían ningún uso de manipulaciones en la imagen y se limitaban a mostrar la coreografía de los intérpretes tal cual.

- Puntos de vista, para distinguir las piezas que empleaban diferentes puntos de vista, por los cuales observar la coreografía, intentando explorar con los encuadres para mostrar imágenes atípicas
- Manipulación temporal, con la intención de conocer qué videodanzas manipulaban la linealidad temporal y, por lo tanto, utilizaban efectos sobre el orden, la duración o la frecuencia de los eventos.
- Manipulación espacial, para identificar las piezas que distorsionaban el espacio, ya fuera mediante la manipulación de la percepción espacial o por el quebrantamiento de las leyes físicas de la realidad, como puede ser la suspensión de los intérpretes en el aire.
- Manipulación de la imagen, para determinar las videodanzas que emplearon efectos en postproducción que desvirtuaban la imagen.
- Manipulación del cuerpo, para distinguir las piezas de videodanza cuyo foco era la experimentación de la distorsión del cuerpo del intérprete mediante efectos de postproducción.

En relación con la variable Tipo de movimiento, propusimos las categorías: Cuerpo, para identificar las videodanzas cuyo movimiento provenía del cuerpo de un intérprete, independientemente de si era real o digital, Cámara, con la intención de determinar las piezas cuyo movimiento coreografiado procedía del movimiento de la cámara, Montaje, para distinguir las videodanzas cuya coreografía se creaba mediante las cortes o las transiciones entre planos y, Efectos, para identificar las piezas cuya danza se creaba mediante la manipulación de la imagen a través de efectos de postproducción.

En la variable Tipo de coreografía, plantemos las categorías: Tradicional, para identificar las piezas de videodanza cuya coreografía se creaba tradicionalmente, mediante uno o varios intérpretes que ejecutaban pasos dancísticos, En asociación con la cámara, para determinar las piezas cuya coreografía se moldeaba en base a la planificación de la grabación de los planos, Conceptual, para distinguir las videodanzas cuya idea coreográfica era conceptual y, Con medios apropiados, para identificar las piezas que se construían mediante imágenes prestadas de otras piezas audiovisuales.

Dado que diferentes categorías pueden aparecer en una misma videodanza, medimos todas las categorías en una escala de dos niveles: Aparece, para determinar si la categoría aparecía como mínimo en la mitad del metraje de videodanza y, No aparece, para distinguir las obras que no utilizaban esa categoría en ninguna ocasión.

Una vez analizados los resultados, revisamos las características principales desde el punto de vista del lenguaje audiovisual en los filmes tradicionales de ficción, el cine experimental y de vanguardia, el videoarte, el videoperformance y el videoclip musical y procedimos a distinguir si estas características también aparecen en la videodanza y, por lo tanto, identificar estos tipos de productos audiovisuales como sus precursores.

3. Resultados y discusión

Como hemos visto (cfr. marco conceptual), la danza puede aparecer en el cine tradicional de ficción como parte de la diégesis del filme o, como parte de una pausa narrativa donde se introduce un número musical y dancístico. Independientemente de cuál sea el motivo por el cual aparecen las escenas musicales, para la grabación de estas, se realiza un tipo de planificación y grabación de imágenes con la intención de que en la sala de montaje se organicen para dar la sensación de continuidad espaciotemporal al espectador, aunque se puedan observar cortes (Bordwell *et al.*, 2020).

Para conseguir que las escenas tengan una continuidad espacio temporal, se emplean una serie de recursos y reglas audiovisuales entre las que destacan: la regla de los 30°, que se utiliza para camuflar el cambio entre dos planos de un mismo personaje (Edgard *et al.*, 2016), la regla de los 180°, que se emplea entre conversaciones entre personajes para que el espectador pueda entender su ubicación y su mirada todo el tiempo (Morales, 2013), el corte en movimiento, con la intención de que el observador se fije en el movimiento y no el corte (Bordwell *et al.*, 2020) y el respeto del raccord, para asegurar que en la imagen los elementos están ubicados en los mismos sitios y que los movimientos de los personajes y vehículos continúan en los siguientes planos de manera coherente (Tarín, 2015). Así mismo, se puede considerar como continuo las escenas que se realizan en plano secuencia sin utilizar ningún corte (Fernández y Martínez, 2016).

Como se puede observar en la Tabla 1., las videodanzas analizadas en la categoría Invisible, que medía la continuidad narrativa de las escenas de danza, se utilizaron en más del 60% de las piezas. También observamos un empleo de la categoría Narrativo en más de la mitad de la muestra, indicando que esas piezas contaban una historia, independientemente de si la comunicación en las escenas se realizaba mediante la palabra o mediante el movimiento corporal.

Tabla 1. Modelo de análisis y resultados

Variable	Categoría	Aparece	No aparece	Total
Idea narrativa	Narrativo	51,7%	48,3%	100,0%
	Descriptivo	27,7%	72,3%	100,0%
	Expresivo	32,9%	67,1%	100,0%
	Simbólico	2,6%	97,4%	100,0%
	Conceptual	28,3%	71,7%	100,0%
Tipos de corte	Invisible	64,5%	35,5%	100,0%
	Jump cut	62,7%	37,3%	100,0%
	Space jump	3,9%	96,1%	100,0%
	Cruzado	28,3%	71,7%	100,0%

Tabla 1 Continuación. Modelo de análisis y resultados

Variable	Categoría	Aparece	No aparece	Total
Tipo de experimentación	Ninguna	47,6%	52,4%	100,0%
	Puntos de vista	22,4%	77,6%	100,0%
	Manipulación temporal	54,1%	45,9%	100,0%
	Manipulación espacial	13,6%	86,4%	100,0%
	Manipulación de la imagen	15,1%	84,9%	100,0%
	Manipulación del cuerpo	18,4%	81,6%	100,0%
Tipo de movimiento	Cuerpo	91,4%	8,6%	100,0%
	Cámara	17,5%	82,5%	100,0%
	Montaje	9,2%	90,8%	100,0%
	Efectos	13,6%	86,4%	100,0%
Tipo de coreografía	Tradicional	80,2%	19,8%	100,0%
	En asociación con la cámara	25,6%	74,4%	100,0%
	Conceptual	63,8%	36,2%	100,0%
	Con medios apropiados	1,3%	98,7%	100,0%

Fuente: Elaboración propia

Teniendo en cuenta el estrecho vínculo entre las técnicas cinematográficas y la danza, donde la evolución en cómo se muestra el cuerpo danzante ha ido progresando conjuntamente, así como los datos obtenidos en el análisis de contenido, existe una posibilidad en que las videodanzas narrativas, que cuentan se centran en contar una historia mediante la danza, se hayan fijado en la praxis del cine narrativo de ficción para la creación de sus contenidos.

Además, estos datos tienen sentido dado que, en la danza clásica, como en muchas piezas de danza contemporánea o española, existe una tendencia a contar historias, que se plasman mediante la expresión corporal de los intérpretes (Sorell, 1967; Dallal, 1996). Por ello, en las danzas para la pantalla, es normal que también exista esta inclinación. Sin embargo, como la videodanza difiere de la danza tradicional en su formato audiovisual, ha de mantener las reglas en relación con el montaje para ordenar las imágenes y que el espectador pueda entender la trama, como ocurre en el cine de ficción.

En relación con la experimentación vinculada a las vanguardias en el cine, Sánchez Noriega (2018) explica que se pueden organizar en tres grupos, el primero el cine impresionista, en segundo lugar, el cine abstracto alemán junto con el surrealista y dadaísta y, finalmente, el cine independiente o documental. Sin embargo, para Albera (2009), el cine de vanguardias se debe estudiar desde su posicionamiento respecto al medio, siendo uno de ellos una perspectiva de experimentación, así como un cine que

destruye al cine establecido en el circuito comercial, tanto por su estilo de narratividad, como por su distribución.

En relación con el posible vínculo entre las vanguardias y la videodanza, hemos descartado la posibilidad de la tendencia documental por ser un tipo de narración donde se expone una idea de una manera objetiva, a modo de explicación. Por el contrario, la videodanza, sin embargo, pretende comunicar desde un punto de vista artístico mediante un movimiento coreografiado, una idea o una historia.

A nivel general, el cine vinculado a las vanguardias desafía las reglas establecidas y rompe con la narratividad lineal, el figurativismo y el estilo clásico de montaje basado en la continuidad espacio temporal y se suele proyectar en circuitos alternativos (Albera, 2009; Noriega, 2018). En este sentido, el cine independiente dentro de las vanguardias se preocupó, sobre todo, por exploración del ritmo mediante el cambio de planos y la duración de éstos. Un ejemplo destacable es el filme *La roue* (1923) de Abel Gance que, mediante la aceleración de los cambios de planos, que cada vez se hacen más cortos, se consigue un ritmo visual que inspiró otras tendencias dentro de las vanguardias en el cine (Tejeda, 2008).

El ritmo es un elemento imprescindible en la creación de coreografías a la hora de manipular el movimiento (Dallal, 1996). Por lo tanto, es un componente que también debe tener en cuenta la videodanza, ya sea desde el punto de vista de la coreografía que interpretan los bailarines o, mediante las técnicas vinculadas a la praxis fílmica. En este sentido, no solo la película de Abel Gance, sino también el cine abstracto alemán exploró con el concepto de la consecución de un ritmo visual.

Dentro de un contexto para la consecución de un cine absoluto, los pintores Viking Eggling, Hans Richter, Walter Rutmann y, más tarde, Oskar Fischinger, mediante diversas técnicas, intentaron poner en movimiento sus pinturas abstractas, utilizando el desplazamiento de los elementos que aparecían en la imagen para explorar el ritmo visual. En sus filmes, de alguna manera la pintura bailaba (Mitry, 1974). Para Rees (1999), estas piezas además estaban vinculadas a un aspecto musical, como también lo está la danza, donde los intérpretes bailan con un acompañamiento musical (Dallal, 1996).

La investigación del ritmo visual mediante un montaje rápido, como ocurre en el filme de Gance, también se exploró en otras piezas, como *Entrée en scène* (1924) de René Clair (Curtis, 2021), que estaba destinada para su proyección en el entre acto del ballet dadaísta *Relâche* de Francis Picabia. En el filme, además de su relación explícita con la danza, se puede observar el salto de una bailarina en cámara lenta que se repite desde abajo, mostrando un punto de vista atípico y negando tanto la representación tradicional de la danza, como la propia narración. Este tipo de concepto se acerca a las piezas de videodanza que, mediante la utilización del lenguaje audiovisual, pueden posicionar al espectador desde puntos de vista imposibles en la realidad.

Otra manera de explorar el ritmo visual se puede observar en la pieza *Ballet mécanique* (1924) de Dudley Murphy y Fernand Léger enmarcada dentro del cine experimental cubista, donde se crea una danza de objetos, en un marco de divisiones prismáticas, alternando imágenes no figurativas y manipulando el movimiento interno del propio fotograma, así como su posible identificación mediante la distorsión del enfoque (Tejeda, 2008).

En los filmes vinculaos al movimiento surrealista, no se exploró con el sentido del ritmo visual, sino con el concepto de lo real y el sueño, de lo fáctico y lo onírico, de lo que se conoce con lo desconocido. Aunque también negaban el cine comercial, exploraron con esta noción en un formato audiovisual (Stam, 2019). Un ejemplo que puede estar vinculado con la videodanza es la pieza de Man Ray *Emak bakia* de 1926, donde el autor crea, según Tejeda (2008) un ballet un tanto peculiar, mediante la deconstrucción espaciotemporal.

En relación con el cine impresionista francés vinculado a los directores Luis Delluc, Jean Epstein y Germaine Dulac, se centraron en investigar la emoción a través de la imagen, intentando mostrar la psicología de los personajes mediante las técnicas de montaje, manipulando la imagen con efectos como pueden ser las transparencias o disoluciones (Aumont, 2016). Un filme vinculado a la videodanza de este movimiento es *Thèmes et variations* (1928) de Dulac, donde muestra una especie de paso a dos entre las imágenes de una bailarina que imita los movimientos de las máquinas que se muestran mediante un montaje paralelo y, por ello, funcionan como su compañero de danza.

Como hemos visto, la exploración de la consecución de un movimiento coreografiado, un ritmo visual y la creación de piezas vinculadas a conceptos dancísticos en el ámbito de las vanguardias en el cine y el cine experimental, indican que pueden haber constituido un factor como posible precursor de la videodanza. Además, como podemos observar en la Tabla 1., los resultados obtenidos de nuestro análisis de contenido dan a entender que, su características principal de mostrar una danza en la pantalla mediante la hibridación del lenguaje audiovisual y dancístico, se puede conseguir mediante la Manipulación temporal (54,1%) y, aunque en menor porcentaje, la Manipulación espacial (13,6%), del Cuerpo (18,4%), de la Imagen (15,1%), y del Punto de vista (22,4%), como así ocurre con los filmes realizados en el ámbito de las vanguardias cinematográficas y el cine experimental.

Con la llegada del portapak de Sony en la década de los sesenta, que democratizó la posibilidad de utilizar el vídeo, artistas de diferentes ámbitos tuvieron la oportunidad de experimentar con este medio de una manera asequible. Los primeros pioneros del videoarte contaron con la libertad de explorar el medio desde una perspectiva que no estaba limitada por las necesidades de producción, ni tampoco por las directrices de un mercado en la creación de sus piezas (Baigorri, 2007).

Estos artistas, que “miraban al vídeo con los ojos del arte y no con los del cine o la televisión” (Pérez Ornia, 1991, p. 50), se fijaron en las investigaciones sobre la imagen que habían realizado otros artistas desde las vanguardias en el cine, el cine experimental o el cine underground (Fernández Sánchez, 1997). Por ello, tendría sentido que dado su espíritu de ruptura con las reglas establecidas para promover la experimentalidad de la imagen, también influyera en la conformación de las piezas de videodanza.

De igual forma, hay que tener en cuenta que algunos teóricos como Rosenberg (2012) o Monroy Rocha (2019) son partidarios de ubicar a la videodanza como un subgénero del videoarte, en parte por su praxis, en parte por los formatos posibles de exhibición que no solo abarcan los vídeos monocal, sino también se pueden encontrar como parte de instalaciones, exhibiciones con múltiples pantallas y conformados por ambientes inmersivos.

Además, otras áreas artísticas se interesaron por este nuevo medio, como pueden ser las artes plásticas, la música, la danza, el teatro, la literatura e, incluso, nuevas áreas artísticas como el performance art y, exploraron las diferentes posibilidades y límites que se pueden crear en este medio donde todavía no existían fronteras (Martin, 2006). Por lo tanto, se comenzaron a crear piezas conceptuales que incorporaban diferentes tipos de lenguajes, no tan solo el cinematográfico.

Según Pérez Ornia (1991) el videoarte presenta cuatro características fundamentales: la utilización del magnetoscopio de una manera diferente a la televisión, una necesidad de innovación y ruptura con lo establecido como habían realizado las vanguardias cinematográficas, la inclusión de colaboraciones desde otras áreas artísticas y, el mecenazgo por parte de circuitos artísticos como los museos o fundaciones.

Respecto a la videodanza, aunque en la actualidad se utiliza el formato digital y no el magnetoscopio, algo que también se extiende al videoarte reciente, se conforma mediante la exploración de la imagen, como hemos visto, pero también mediante colaboraciones artísticas con otras áreas, como puede ser desde el ámbito del performance art, la música, el videoarte o el cine. El ejemplo más claro de estas colaboraciones se puede observar en muchas de las piezas creadas en la década de 1960-1970, como las obras del coreógrafo Cunningham y el cineasta Alan, la pieza *Nine variations on a dance film* de 1966, creada por la realizadora Harris y la bailarina De Jong, o las piezas creadas en colaboración dentro del marco del Judson Dance Theatre (Burt, 2006).

Además, al igual que ocurre con las piezas de videoarte, la videodanza se mueve por un circuito prácticamente no comercial, centrado en la difusión mediante festivales especializados que realizan una labor de curaduría o, en menor porcentaje, a través del circuito artístico gracias a las galerías y mecenazgos. Por lo tanto, el videoarte puede ser otro factor que haya influido a la conformación de las piezas de videodanza, no solo en su praxis, sino también en su modo de distribución, más parecido al artístico.

El performance art, consolidado a partir del movimiento happening y fluxus, se aparta de la narrativa teatral, o en el caso del videoperformance, de un guion audiovisual, dando lugar a un tipo de arte que utiliza cualquier cosa, objeto o incluso cualquier parte de tiempo como un material para su configuración. Esto crea un concepto de realidad como arte, rechazando lo tradicional, para conformar un nuevo lenguaje artístico (Fernández, 2016).

Según Pérez Ornia (1991), las creaciones realizadas en los eventos fluxus, relacionan la danza moderna, los happenings y las experimentaciones musicales. En esos eventos, las sinergias entre todo tipo de artistas crean piezas que incluyen características de cada una de ellas. La videodanza mira a estos eventos y también utilizan “el vídeo para deslocalizar narrativamente y para introducir la identidad de la primera persona en el cuadro” (Rosenberg, 2012, p. 52). Aspecto fundamental del videoperformance. Esto puede observarse en la pieza *Variations V* de 1966 creada con la colaboración del músico Cage, el coreógrafo Cunningham y el cineasta Tudor, que a modo de performance art, los movimientos de los bailarines desencadenaban sonidos, a la par que interactuaban, sin ningún tipo de narrativa, con elementos cotidianos realizando gestos triviales (Celant, 1999).

Aunque el performance art puede estar vinculado a la fotografía y el vídeo, el videoperformance se conforma con entidad propia, al generar una pieza de performance art que únicamente puede existir en su forma audiovisual. No obstante, mantiene las características fundamentales del performance art, entre ellos que el artista se convierte objeto y sujeto o la exploración de un concepto (Fernández Consuegra, 2016). Este aspecto tiene estrecha relación con las piezas de videodanza que exploran un concepto, convirtiendo al intérprete en objeto y sujeto. Sin embargo, en el caso de estas piezas artísticas, la investigación en torno a un concepto se suele limitar al concepto de movimiento coreografiado, independientemente de si este movimiento proviene del bailarín, de la cámara o de efectos visuales producidos por las técnicas de post producción. Por lo tanto, el videoperformance ha podido influir a la conformación de las piezas de videodanza desde este aspecto.

Al igual que ocurre con la danza, desde el comienzo del cinematógrafo, las imágenes en movimiento han estado estrechamente relacionadas con la música, acentuándose con la llegada del cine sonoro a finales de la década de 1920. Por ello, no es extraño que en la actualidad “la industria de la música y de la televisión necesiten el formato de los videoclips, micro-relatos cinematográficos que ilustran las canciones con el fin de promover la venta de discos” (Pérez, 1991, p. 127).

La danza en los videoclips puede aparecer de dos formas: una donde la danza y los intérpretes actúan con un propósito narrativo y dramático apoyando el tema de la canción y, por otro lado, una segunda forma donde la danza aparece desconectada de la historia que cuenta la canción, con imágenes fragmentadas, sin una relación patente con a diégesis (Buckland y Stewart, 1993).

Como explica Dodds (2004) existen aparentes similitudes entre estos formatos audiovisuales que, en muchas ocasiones utilizan el cuerpo de unos intérpretes para ejecutar una coreografía como parte fundamental de su existencia. No obstante, aunque los videoclips musicales y las piezas de videodanza comparten la convergencia entre danza y música en un formato audiovisual, la influencia de los primeros en la configuración de los segundos resulta poco plausible. Esto se debe a la naturaleza distintiva del videoclip musical, cuyo propósito principal es la promoción de la música y la construcción de una narrativa sonora, relegando la danza a un papel secundario o subordinado (Sedeño, 2009). Esta diferencia fundamental limita la posibilidad de que los videoclips hayan condicionado de manera significativa el desarrollo de la videodanza.

4. Conclusiones

Las piezas de videodanza, que se conforman mediante la hibridación de dos lenguajes diferentes, el cinematográfico y el dancístico son, ante todo, productos audiovisuales que solamente se pueden disfrutar mediante el visionado de la pieza en una pantalla. Es claro que la trazabilidad de su genealogía provenga directamente de los conceptos vinculados a la creación de danzas, sin embargo, es complicado observar lo mismo desde el punto de vista de los diferentes tipos de productos audiovisuales.

Como hemos visto antes en el análisis de las características de las piezas de videodanza comparadas con los diferentes productos que utilizan la danza o el movimiento coreografiado, no podemos identificar un único producto que se pueda considerar precursor de este tipo de textos audiovisuales. Esto se debe, en gran medida, a que las piezas de videodanza se conforman como productos con entidad propia dentro del marco del postmodernismo y, por ello, pueden aceptar una variada fuente de influencias.

Hemos comprobado que las posibles influencias desde el punto de vista audiovisual de las piezas de videodanza son:

- El cine comercial de ficción y el cine musical, estructurado en torno al modelo narrativo clásico de tres actos, ha influido en la videodanza al fomentar la creación de piezas que siguen esta estructura tradicional apoyada en la praxis cinematográfica. En lugar de recurrir a actores y diálogos, estas obras construyen su narrativa a través de la coreografía, empleando el movimiento como principal vehículo expresivo.
- El cine experimental y de vanguardia, centrado en desvincularse del encorsetamiento del cine comercial de ficción, ha contribuido a la conformación de la videodanza aportando posibilidades para alejarse de una narrativa, mientras se explora con el movimiento coreografiado desde el punto de vista del propio concepto, pudiendo experimentar con las

posibilidades de manipulación de la imagen, desde la grabación hasta los procesos de postproducción.

- Las piezas de videodarte que, al igual que ocurre con el cine experimental o de vanguardia, se centra en desvincularse de la praxis comercial del momento, tanto del cine como de la televisión, pero añadiendo nuevas posibilidades de manipulación de la imagen, han contribuido para que la videodanza siga explorando en las posibilidades de la experimentación de conceptos mediante el formato audiovisual.
- El videoperformance influye en las videodanzas, apoyando la idea del intérprete como sujeto y objeto de arte, posibilitando la creación de piezas que estudian y analizan la relación cámara/cuerpo o la acción del cuerpo.

Los videoclips musicales, creados en la era postmoderna, también utilizan elementos propios del lenguaje de otros productos audiovisuales y, por ello, se encuentra en la misma posición que la videodanza. De esta manera, el videoclip no se puede considerar un precursor de este género artístico, sino su hermano.

5. Bibliografía

Albera, F. (2009). *La vanguardia en el cine*. Ediciones Manantial SRL.

Alonso, R. (2007). Videoarte e videodança em um (in) certa América Latina. En E. Bonito, L. Brum y P. Caldas (Eds.), *Dança em foco 2. Videodança* (pp. 47-49). Oi Futuro.

Atienza Muñoz, P. (2013). *Historia y evolución del montaje audiovisual. De la moviola a YouTube*. Editorial UOC.

Aumont, J. (2016). *Las teorías de los cineastas. La concepción del cine de los grandes directores (6ª impresión)*. Paidós Comunicación, Espasa Libros, S.L.U.,

Baigorri, L. (2007). *Video: primera etapa. El video en el contexto social y artístico de los años 60/70*. Brumaria A.C.

Bhabha, H. K. (2004). *The location of culture (2ª ed.)*. Routledge. Taylor and Francis Group.

Billman, L. (2002). Music Video as Short Form Dance Film. En J. Mitoma (Ed.), *Envisioning dance on film and video* (pp. 12-20). Routledge.

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 Videodanza* (pp. 24-75). Universidad de las Américas, Puebla.

Buckland, T. J. y Stewart, E. (1993). Some preliminary observations. Dance and music video. En S. Jordan y D. Allen (Eds.), *Parallel lines. Media representations of dance* (pp. 50-79). John Libbey & Company Ltd.

Burt, R. (2006). *Judson Dance Theater. Performative traces*. Routledge. Taylor and Francis Group.

- Carmona, R. (2016). *Cómo se comenta un texto fílmico* (7ª ed.). MEdiciones Cátedra (Grupo Anaya, S.A.).
- Casetti, F. y Di Chio, F. (2017). *Cómo analizar un film* (11ª reimpresión). Espasa Libros, S.L.U.
- Celant, G. (1999). Merce Cunningham y John Cage. En G. Celant (Ed.), *Merce Cunningham* (pp. 70-80). Edizioni Charta.
- Curtis, D. (2021). *Artists' films*. Thames y Hudson Inc.
- Dallal, A. (1996). *Cómo acercarse a la danza*. Plaza y Valdés Editores.
- Dixon, S. (2015). *Digital performance. A history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. The MIT Press.
- Dodds, S. (2004). *Dance on screen. Genres and media from Hollywood to experimental art*. Palgrave Macmillan.
- Edgar, R., Marland, J. y Rawle, S. (2016). *El lenguaje cinematográfico*. Parramón Paidotribo.
- Fernández Consuegra, C. B. (2016). *Contemplando el performance art*. Ediciones Cumbres.
- Fernández Consuegra, C. B. (2017). *El cuerpo como sistema semiótico del performance art*. Fundación de la Danza "Alicia Alonso", Ediciones Cumbres.
- Fernández Díez, F. y Martínez Abadía, F. (2016). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual* (14ª ed.). Espasa Libros, S.L.U.
- Fernández Sánchez, M. C. (1997). *Influencias del montaje en el lenguaje audiovisual*. Ediciones Libertarias/Prodhi, S.A.
- Giesekam, G. (2007). *Staging the screen. The use of film and video in theatre*. Palgrave Macmillan.
- Gómez Tarín, F.J. (2015). *Elementos de narrativa audiovisual. Expresión y narración* (2ª ed.). Shangrila Textos Aparte.
- González, L. y Monroy Rocha, X. (2019). Reflexiones en torno a los parámetros de apreciación y crítica en el ámbito de los festivales de videodanza en Latinoamérica. En X. Monroy Rocha y P. Ruiz Carballido (Eds.), *04 Curaduría en videodanza* (pp. 128-160). Universidad de las Américas, Puebla.
- Jameson, F. (1990). *Postmodernism, or the cultural logic of capitalism*. Duke University Press.
- Kappenberg, C. (2013). Film as Poetry. *The international journal of screendance* 3, 101-119. <https://doi.org/10.18061/ijsd.v3i0.5734>
- Lyotard, J.F. (1984). *The postmodern condition: a report on knowledge*. Manchester University Press 1984.
- Marimón, J. (2014). *El montaje cinematográfico*. Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Martin, S. (2006). *Videarte*. Taschen.
- Mitry, J. (1974). *Historia del cine experimental*. Fernando Torres Editor.
- Monaco, J. (2000). *How to read a film. The world of movies, media and multimedia* (3ª ed.). Oxford University Press.
- Monroy Rocha, X. (2019). Agite y Sirva: prácticas curatoriales. En X. Monroy Rocha y P. Ruiz Carballido (Eds.), *04 Curaduría en Videodanza* (pp. 7-20). Universidad de las Américas, Puebla.

Morales Morante, F. (2013). *Montaje audiovisual: teoría, técnica y métodos de control*. Editorial UOC.

Olenina, A. (2016). Moto-bio-cine-event. Constructions of expressive movement in Soviet avant - garde film. En D. Rosenberg (Ed.), *The oxford handbook of screendance studies* (pp. 79-104). Oxford University Press.

Penman, R. (1993). Ballet and contemporary dance in british television. En S. Jordan y D. Allen (Eds.), *Parallel lines. Media representations of dance* (pp. 100-125). John Libbey & Company Ltd.

Pérez Ornia, J. R. (1991). *El arte del video. Introducción del video experimental*. RTVE y Ediciones del Serbal.

Rees, A. L. (1999). *A history of experimental film and video. From the canonical avant-garde to contemporary British practice*. British Film Institute.

Rosenberg, D. (2012). *Screendance. Inscribing the ephemeral image*. Oxford University Press.

Sánchez Noriega, J.L. (2018). *Historia del cine. Teorías, estéticas, géneros (3ª ed.)*. Alianza Editorial.

Sedeño Valdellós, A. M. (2009). El videoclip musical en el contexto del lenguaje audiovisual. En J. A. Sánchez López y F. García Gómez (Coords.), *Historia, estética e iconografía del videoclip musical* (pp. 17-42). Universidad de Málaga.

Sorell, W. (1967). *The dance through the ages*. Grosset y Dunlap, Inc.

Stam, R. (2019). *Teorías del cine (8ª impresión)*. Editorial Planeta, S.A.

Tejeda, C. (2008). *Arte en fotogramas. Cine realizado por artistas*. Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S.A.).

Valentín-Gamazo, J. A. y Camarero, E. (2019). *Realización televisiva*. Editorial Síntesis.

Zunzunegui, S. (2008). *Pensar la imagen (9ª Ed)*. Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S.A.).



Licencia Creative Commons

Miguel Hernández Communication Journal
mhjournal.org