

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual

---



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA  
SUPERIOR DE GANDIA

# “Análisis teórico-práctico de la videodanza: dirección de *Ceniza*”

**TRABAJO FINAL DE GRADO**

Autor/a:

**Lucía Gómez Megías**

Tutor/a:

**Francisco Javier Moral Martín**

**GANDIA, 2018**

## **RESUMEN**

En este trabajo se lleva a cabo un estudio sobre la videodanza y se plantea su valor como obra artística, tratando de esclarecer este concepto que se ha definido como género audiovisual, como subproducto de la danza, como un hijo del videoarte o como simple experimentación. El análisis se aborda tanto de forma teórica, a través de la mirada de directores y coreógrafos, como de forma práctica, mediante la creación y dirección de una pieza de videodanza que combinará y propiciará el diálogo entre elementos de las artes audiovisuales, la danza y la lírica para hablar de la mujer y el feminismo con una nueva narrativa y una poética propia.

### **Palabras clave**

Videodanza, Videoarte, Género audiovisual, Dirección, Feminismo.

## **ABSTRACT**

The aim of this thesis is to study the screendance as a piece of art, in order to elucidate this concept that has been defined as an audiovisual genre, as a derivative of dance, as a branch of video art or as simple way of experimentation. The analysis will be both theoretical, through filmmakers and choreographers' experience, and practical, through the process of filmmaking an screendance that will combine the different elements of audiovisual arts, dance and poetry for talking about women and feminism with a storytelling and poetic language of its own.

### **Keywords**

Screendance, Video art, Audiovisual genre, Directing, Feminism.

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
1.1. Presentación .....	4
1.2. Objetivos .....	5
1.3. Metodología .....	5
2. ¿QUÉ ES LA VIDEODANZA? .....	7
2.1. Historia y evolución .....	8
2.2. Elementos y características diferenciadoras.....	11
2.3. Qué no es videodanza .....	23
2.4. Interés artístico y aportaciones al audiovisual y a la danza .....	25
2.5. La videodanza en la actualidad.....	26
3. CASO PRÁCTICO: DIRECCIÓN DE <i>CENIZA</i> .....	33
3.1. Preproducción .....	34
3.1.1. <i>Elección del tema y elaboración del guion</i> .....	34
3.1.2. <i>Coreografía</i> .....	36
3.1.3. <i>Plan de fotografía</i> .....	37
3.1.4. <i>Plan de iluminación y escenografía</i> .....	38
3.1.5. <i>Música</i> .....	41
3.1.6. <i>Otros</i> .....	41
3.2. Producción .....	41
3.3. Postproducción .....	42
3.3.1. <i>Montaje</i> .....	42
3.3.2. <i>Corrección y efectos visuales</i> .....	43
3.3.3. <i>Etalonaje</i> .....	44
3.3.4. <i>Locución y edición de sonido</i> .....	44
4. CONCLUSIONES .....	45
5. BIBLIOGRAFÍA.....	48
5.1. Filmografía .....	50

## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1. Presentación

A lo largo de la historia, las artes se han encontrado y complementado, han convivido, han cooperado y se han entrelazado para dar a luz nuevas disciplinas y propuestas. La videodanza es un ejemplo de hibridación artística al valerse del diálogo y la colaboración entre el lenguaje cinematográfico y el lenguaje de la danza como principal herramienta expresiva. Es una práctica artística con mucho que explorar y ofrecer, pero tristemente aún poco conocida, y por tanto poco consumida y practicada.

Esa es la principal razón de que el presente trabajo se dedique al estudio de la videodanza, muy relacionada con la carrera de Comunicación Audiovisual pero también con una disciplina que conozco y practico desde la infancia como es la danza. Ninguna de las dos artes que conforman la práctica que nos ocupa está por encima de la otra, sino que tienen el mismo peso, y considero que conocer ambas es un buen punto de partida para abordar el estudio con éxito. Las siguientes páginas tratan de profundizar en la disciplina a través de una investigación teórica, pero también mediante la documentación de una experiencia personal en el desarrollo de un proyecto de videodanza. La pieza que complementa el análisis, realizada en la Universidad de Ciencias Aplicadas de Oulu (Finlandia) durante un intercambio académico, se titula *Ceniza* y, aun motivada principalmente por la experimentación del formato, es también el medio para transmitir un mensaje feminista que aborda temas como la violencia contra la mujer, las dudas que suscita el feminismo ahora que por su gran presencia y apoyo es también muy criticado, o el mérito y la importancia de luchar por la igualdad de género.

Los híbridos se mueven sobre las fronteras de los géneros artísticos, intentando abolirlas, y por ello es más difícil clasificarlos, definirlos e identificarlos, relegándolos a menudo a pequeños círculos de arte independiente y quedando así expuestos a diversas interpretaciones según factores geográficos y culturales. Eso explica la ambigüedad que rodea al concepto y sus características, así como la diversidad de nomenclaturas que se utilizan para referirse a esta práctica: aunque la más extendida es *videodanza* (que tiene sus propias variantes: *video-danza* y *video danza*), es común encontrarla como *danza para la pantalla* (proveniente de la versión más generalizada en inglés, *screendance*), *cine-danza*, *danza para la cámara* o *videoperformance*. Tampoco está claro su género:

¿El video danza? ¿La video danza? ¿Femenino o masculino? [...] (El, la) videodanza es entonces un ser transgénico. Está transitando entre lo masculino y lo femenino y de esa misma manera se resiste a dejarse asignar una etiqueta, unos límites, unas características [...].

(Fonseca, 2010: 1)

Pese a que la propuesta de Fonseca respecto a (el, la) videodanza como ser transgénico y lo que implica resulta interesante, por limpieza y agilidad se utilizará en esta memoria el término más extendido (*videodanza*) con género femenino, basándonos

en que en la lengua española las palabras compuestas sin verbo suelen adoptar el género de la segunda palabra que las compone.

La resistencia del híbrido a su clasificación y definición arrastra una serie de preguntas que se abordarán y tratarán de resolver en estas páginas: ¿qué se considera video danza?, ¿es vídeo?, ¿es danza?; ¿posee características definitorias o elementos indispensables?; ¿qué la diferencia del videoarte o del videoclip?; ¿es videodanza la mera grabación de una producción escenográfica con fin documental?; ¿es la videodanza reconocida y aceptada hoy en día?; ¿qué interés tiene para el arte y para los ámbitos audiovisual y dancístico?; ¿merece la pena seguir estudiando, produciendo y consumiendo videodanza?

## **1.2. Objetivos**

### Principal

Dar a conocer, definir y acreditar las innovaciones, posibilidades, elementos y características que hacen de la videodanza una práctica artística específica y valiosa.

### Secundarios

- Investigar las características principales de la videodanza, así como su historia, desarrollo y situación actual.
- Diferenciar la videodanza de otros géneros similares como el videoarte o el videoclip.
- Exponer las innovaciones y subrayar el interés de la videodanza para el medio audiovisual.
- Realizar una pieza de videodanza en la que los distintos elementos de las artes audiovisuales y coreográficas se combinen de forma adecuada y enriquecedora.
- Definir un planteamiento técnico y un acabado visual acorde con el carácter experimental del proyecto y que, a la vez, refuerce el mensaje y las sensaciones que se pretende transmitir.
- Tratar con efectividad el tema elegido, apoyándonos en una investigación sobre la mujer y el feminismo, así como en mi propia experiencia.

## **1.3. Metodología**

Del mismo modo que la memoria se estructura en dos partes, la forma de trabajar también se dividió en dos fases bien diferenciadas: el análisis teórico y el ejercicio práctico.

Así, por un lado se llevó a cabo la necesaria tarea de investigación, documentación y obtención de datos a partir de la lectura de artículos, libros y conferencias de directores, coreógrafos, artistas y algunos teóricos y críticos relacionados con el mundo de la videodanza o con el arte interdisciplinar. Las revistas especializadas y las jornadas y simposios promovidos por distintos festivales de videodanza han constituido valiosas fuentes de información sobre el tema. Así mismo, se ha trabajado con publicaciones del

ámbito de investigación universitaria, ya que la paulatina inclusión de la videodanza en la educación ha llamado la atención de profesores y alumnos de titulaciones relacionadas. A la vez que se cribaba la bibliografía según resultara más o menos interesante para nuestro planteamiento y se analizaban las distintas líneas de pensamiento sobre la disciplina, se establecieron los límites, objetivos y estructura de la investigación. Se optó por realizar un recorrido por los aspectos más útiles para la explicación del concepto y su interés, pese a que esto suponía prescindir de cierta materia y artistas relevantes en cada uno de los apartados (algunos podrían constituir por sí solos el objeto de un trabajo completo). Dado que el objetivo principal es dar a conocer la práctica artística que nos ocupa, se consideró preferible ofrecer una visión global en vez de centrarnos en casos particulares o temas más concretos. Así, finalmente se han tratado las propuestas de definición del concepto, los orígenes y la evolución de la disciplina, sus características y elementos habituales (así como el debate sobre su delimitación), sus diferencias con géneros con los que tiende a confundirse, sus aportaciones e interés para el arte contemporáneo y el estado y alcance actual de la videodanza (festivales, usos, estudios, producción...).

Por otro lado, la información obtenida de esta primera fase de documentación e investigación se aplicó a la realización de un ejercicio práctico, pues se estimó que sería de gran interés experimentarlo en primera persona, de forma que nuestro método de trabajo, errores, expectativas y resultados constituyeran una guía original para la comprensión de la disciplina, y completaran así la información previa arrojando nuevas conclusiones al análisis. Así, se ha repasado todo el proceso de creación y producción de la pieza de videodanza *Ceniza*, prestando especial atención a las tareas en las que más se manifiesta el trabajo conjunto del audiovisual y la danza, y prescindiendo (pues de otra forma se excedería la longitud máxima del trabajo) de las labores menos creativas y que nada tenían que aportar al análisis de la videodanza, que sí se han incluido en los anexos. Este recorrido se realiza desde el punto de vista de la directora, cargo que he ocupado y que ha estado presente en casi todos los procesos de realización de la pieza, explorando su relación con la coreógrafa y el reto de adaptar la metodología y el proceso creativo propios del audiovisual, de los que partimos tanto por la experiencia previa del equipo como por ser habitual en la realización de videodanza, a las necesidades de esta nueva práctica artística.

## 2. ¿QUÉ ES LA VIDEODANZA?

Probablemente debido a su corta trayectoria y a su marcado carácter experimental, aún no hay una definición concluyente para la videodanza que compartan todos sus concededores. Ni los académicos que se han dedicado a estudiarla ni quienes la practican se ponen de acuerdo en la concreción de sus campos de acción, sus límites o incluso su nomenclatura.

Sin embargo, podemos empezar por lo que parece más obvio: videodanza combina video y danza, imagen en movimiento y cuerpo en movimiento. Pero no basta con la mera filmación de una coreografía, cuya función documental espreciada pero no tiene un valor artístico más allá del de la propia danza. Para apreciar esta nueva práctica artística, dice la profesora Alejandra Toro (2014: 40), hay que tener claro que «lo que se va a ver NO ES DANZA». Así lo explica el realizador de videodanza norteamericano Douglas Rosenberg (2000a: 6):

[...] dance for the camera is inherently a mediated experience [...] The camera and method of recording have rendered the dancing as it occurred, however the representation of that dancing is filtered through the compositional and esthetic strategies of the camera operator, and again at a later point in the editing process. It is in fact an object we are viewing within which dance is the focus, though the rigors of time, gravity, geography and the performers physical limitations are not at issue at least in the manner in which we may have become accustomed in regard to concert dance. This is where it is imperative that we begin to speak in the language of cinema.

La coreografía, por tanto, se diseña específicamente para la cámara, para ser captada de una forma, en un espacio y en un tiempo determinados a través de la mirada conjunta del director audiovisual y del coreógrafo. Así pues, el lenguaje audiovisual y el lenguaje dancístico cohabitan en la videodanza sin que ninguno tenga prioridad sobre el otro, complementándose y, como también apunta Rosenberg (2000a: 4), siendo compañeros en la creación de una forma híbrida. Porque de eso se trata, de una práctica artística híbrida, bilingüe, que precisa del trabajo conjunto de estas dos disciplinas para existir.

¿Qué otra cosa podría ser la video-danza sino un encuentro casual, producto del curioso vínculo entre uno de los medios de expresión más antiguos del hombre y uno de los más contemporáneos, insospechado resultado de la puesta en común de un medio encarnado en la materialidad del cuerpo con un medio descorporeizado, abstracto, casi inhumano?

(Rodrigo Alonso, 1995: 1)

El mero planteamiento ya tiene gran atractivo, y las posibilidades creativas son muchas. Es debido a ello y a su novedad que la videodanza se ha revelado como un espacio idóneo para la experimentación artística, tanto que es difícil decidir dónde se sitúan sus límites, o si los tiene. Ante este hecho, algunos teóricos creen que es imposible e incluso innecesario establecer una definición cerrada. Diego Carrera (2011: 16) propone en su lugar un método más «honesto»: plantear preguntas sobre el concepto.

Por tanto videodanza ¿es solo una coreografía para la cámara? ¿es una rama del videoarte? ¿es un video que contenga cuerpos en movimiento? ¿es un video que contenga movimiento más allá del cuerpo? ¿es solo un video? ¿es danza?

Son preguntas que se ha planteado no sólo Carrera, sino muchos otros teóricos y practicantes de videodanza, y que han motivado conferencias, debates, ensayos y talleres, pero que, especialmente, han empujado a seguir experimentando las posibilidades del híbrido, resolviendo cuestiones a la vez que se proponen nuevas. Estas preguntas, que para muchos todavía no tienen respuesta, sugieren que esta práctica artística aún tiene mucho que recorrer, que crecer y que aclarar en el amplio y cambiante espacio del arte contemporáneo.

Pero, si queremos concretar el concepto en aras de un mejor entendimiento, quizá la propuesta más acertada es la de Rosenberg (2000a: 4), una definición amplia que deja espacio a la experimentación y que, a día de hoy, no contradice a ninguna de las piezas que se han proclamado videodanzas:

The screendance is a literal construction of a choreography that lives only as it is rendered in either film, video or digital technologies.

## 2.1. Historia y evolución

Desde los inicios del cine, el movimiento del cuerpo humano ha sido de gran interés para la investigación de la imagen en movimiento, y, debido a su estrecha relación, también la danza. Los hermanos Lumière ya experimentaron con la danza y la cámara de cine en 1896, trabajando con la bailarina Loie Fuller en *Danse Serpentine*, un conocido film en el que el vestuario de Fuller cambiaba de color mediante un proceso de coloreado directo sobre la película. También Méliès realizó varios trabajos con bailarines de The Folies Bergères, utilizando por primera vez trucos que adoptarían más tarde realizadores de videodanza como Maya Deren.

Sin embargo, la videodanza como la entendemos hoy en día no llegó a configurarse hasta el movimiento post-moderno de Nueva York en los años sesenta y setenta del siglo XX, impulsada por el creciente desarrollo tecnológico y las transformaciones artísticas de la época. Por un lado, el arte abandonaba los museos y los teatros para salir a las calles y acercarse a la vida cotidiana. Por otro lado, aunque algunos artistas ya intentaban romper las fronteras disciplinares en las primeras décadas del siglo XX (como lo prueba el *Ballet Mecánico* de Léger de 1924, una aproximación a la danza, las artes plásticas y la música a través de la cámara de cine), no sería hasta los años sesenta que la interdisciplina se convirtiera en una práctica generalizada en el arte. A lo largo de dicha década, las artes abandonaron el informalismo introvertido de los cincuenta y se produjo una dispersión de intereses que resultó en una proliferación de estilos, tendencias, poéticas y prácticas particulares que cuestionaban tanto las viejas categorías artísticas como el propio sentido del arte. Surgieron así sin orden acontecimientos artísticos que, según Marchan Fiz (1972: 11) desbordaban las fronteras de los géneros artísticos heredados de la tradición y conducían al desmaterializado arte conceptual y la redefinición del arte. Así mismo, la comercialización de las cámaras de



video caseras puso al alcance de los artistas la experimentación con el lenguaje coreográfico y el audiovisual.

Pero para ello fue también fundamental la figura de Maya Deren, quien ya en los años cuarenta había sentado los principios formales del encuentro entre estos dos lenguajes con su pieza *A Study in Choreography for Camera* (1946). Considerada madre del cine *underground* estadounidense, Deren fue una directora de cine experimental, bailarina, coreógrafa y escritora. Su película antes mencionada se considera la primera videodanza experimental<sup>1</sup>.

A partir de su visionado, se puede comentar que *A Study in Choreography for Camera* muestra a un bailarín ejecutando una coreografía en distintas localizaciones. Estas se unen narrativamente a través de un montaje que respeta la continuidad de los pasos de baile, de forma que se genera la ilusión de que el bailarín va pasando de un lugar a otro mientras baila. Deren también acerca la cámara, mostrando nuevos puntos de vista (las piernas danzando, el torso, el rostro) en una época en la que era impensable no ver a un bailarín de cuerpo entero. Así mismo, experimenta con otras técnicas audiovisuales, repitiendo el mismo movimiento varias veces seguidas, jugando con la velocidad de reproducción o alargando un salto con diversos planos hasta conseguir el efecto visual anti gravedad.



Figura 1. Fotograma de *A Study in Choreography for Camera* (Deren, 1946)

De esta forma, Maya Deren estableció los principios de la interacción entre video y danza que serían dominados y perfeccionados por otros cineastas durante años, como la ruptura de la continuidad espacio-temporal, la fragmentación del cuerpo o la cercanía del movimiento. Así explica la coreógrafa y directora audiovisual Ellen Bromberg (2006: 60) el valiosísimo papel de esta película en el nacimiento del género:

While there were many Hollywood films and later television programs that included dance segments for the purpose of entertainment, Deren's work combined the art forms of cinema and dance to create a hybrid form, one that investigated the relationships between the moving frame, the moving body, and the nature of narrative, as constructed through location, shooting, editing, etc.

Unas décadas más tarde, Merce Cunningham, bailarín y coreógrafo norteamericano de renombre, se reveló como otra de las figuras principales en el desarrollo de la videodanza. Su relación con el audiovisual estuvo presente a lo largo de toda su carrera, ya fuera grabando sus obras para la televisión o con su colaboración con Nam June Paik en el film *Global Groove* (1973), una de las piezas fundamentales del

<sup>1</sup> No se puede saber con seguridad, ya que por su carácter experimental algunas producciones de los inicios de la videodanza pudieron desaparecer sin dejar constancia de su existencia.

videoarte. Pero el trabajo que separa en la carrera de Cunningham las obras meramente filmadas (aún sin ser consciente de los posibles usos del lenguaje audiovisual) de las diez videodanzas realizadas con Charles Atlas en los 70 (época en la que su trabajo cinematográfico alcanzó su máximo esplendor) es la película *Assemblage* (Moore, 1968).

Sus 58 minutos de duración muestran a Cunningham y su compañía bailando en una plaza de San Francisco. El movimiento de la película debía parecer fruto no sólo de la danza, sino de la relación entre los bailarines y la actividad habitual de la plaza, en un intento propio de la época de relacionar arte y vida. Los bailarines realizaban pasos de baile pautados, pero no cerrados, de forma que la coreografía final se definía en la sala de montaje, construyéndola también con los movimientos de otros elementos (pájaros, barcos...). Así, podemos ver ya la esencia de lo que posteriormente se llamaría videodanza, tal y como expone el doctor en Comunicación Audiovisual Gabriel Villota (2015: 87):

Aquí es evidente que no se trata de que la compañía actuara en este emplazamiento y Moore simplemente documentara en imágenes y sonidos [...], sino más bien de una coreografía específicamente concebida para ese espacio, [...] y el coreógrafo comienza aquí a intuir que [...] el proceso y los métodos de trabajo, la manera de concebir la presencia del cuerpo, en fin, la producción del trabajo en su conjunto es radicalmente diferente.

Además de construir la coreografía en el montaje, el director de cine experimental Richard O. Moore, a cargo del film, utilizó todo tipo de recursos expresivos propios del lenguaje audiovisual, alternando sobrepresiones, primeros planos de partes del cuerpo, siluetas recortadas contra fondos de colores, efectos “espejo”, distintos puntos de vista de forma simultánea, etc. No dejaba así duda alguna de que el papel del audiovisual en esta obra era tan importante como el de la danza. Es por ello por lo que *Assemblage* se considera una de las piezas más relevantes de la historia de la videodanza, siendo también de gran utilidad para Cunningham y su compañía en posteriores proyectos, pues, como mencionábamos, seguirían trabajando esta disciplina, principalmente de la mano del realizador Charles Atlas.

En la década de 1980 se incrementó notablemente la producción de videodanzas, presentándose como una forma artística alternativa e independiente y un género audiovisual en sí mismo. Al mismo tiempo, el proceso de postproducción cobraba aún más importancia, lo que se vio reflejado en la fórmula recién constituida de la videodanza.

El auge de esta práctica artística fue especialmente significativo en Bélgica y Francia, donde, con el apoyo de las instituciones públicas, dos fenómenos en expansión como eran la danza contemporánea y la creación audiovisual se vincularon en obras como *Jump* (Atlas, 1984), *Waterproof* (Larrieu, 1986) o *Codex* (1986) de Philippe Decouflé, un coreógrafo francés que se situó tras las cámaras y realizó investigaciones sobre las reglas de la óptica, experimentando con cambios de perspectiva y geometrías. Pero la videodanza también caló en España a finales de la década gracias a la “Mostra de Video-Dansa de Barcelona”, que se convirtió en motor de la producción en nuestro país.

A partir de los años 90, la digitalización trajo consigo una mayor accesibilidad y un abaratamiento de costes que desembocó en un incremento de la producción de obras audiovisuales, incluida la videodanza, que también haría uso de las nuevas posibilidades que ofrecían los distintos *softwares*. Se comenzaron a utilizar además técnicas que estaban popularizándose, como la animación digital y el stop motion, introduciéndolos como un elemento más de la coreografía. Un claro ejemplo son varias de las piezas de la serie “The Curiosities” de la compañía Sue Healey. En España, la cantidad y la calidad de creaciones de videodanza fue en aumento, con piezas como *Graons* (Carles Solé y Toni Mira, 1993) y *Europas* (Olga Messa, 1995).

A principios del siglo XXI, el concepto de videodanza cambió radicalmente con *Birds* (Hinton, 2000), una obra en la que, a través del montaje de distintas tomas de pájaros, se construía una danza sin bailarines. Jugando con los encuadres, la repetición, el sonido y cámaras rápidas y lentas, entre otros, David Hinton consiguió que los movimientos naturales de las aves se percibieran como una coreografía. Su trabajo fue premiado en 2004 en el festival de danza para la pantalla de Londres Dancescreen, un controvertido galardón que demostró que aún quedaba mucho por investigar y experimentar dentro de la videodanza.

Podemos concluir que desde los inicios de la videodanza, ninguno de los lenguajes involucrados ha estado al servicio del otro, sino que ha requerido un trabajo interdisciplinar para crear algo nuevo y diferente a las partes que lo conforman.

Así, la videodanza, aun nutriéndose siempre de los avances del audiovisual y de la danza, no ha evolucionado aferrada a la trayectoria de ninguna de estas dos artes, sino que se ha ido abriendo su propio camino, ganando artistas y audiencia y creando su propio espacio de trabajo y exhibición. A pesar de su corta historia, el género se ha expandido y desarrollado rápidamente, al ritmo de los nuevos medios, ofreciendo gran cantidad de contenidos. Prueba de ello son los numerosos festivales de videodanza que a día de hoy están repartidos por el mundo y de los que hablaremos más adelante.

## **2.2. Elementos y características diferenciadoras**

Como se ha comentado, en los inicios de la videodanza la mera creación de una de estas piezas ya implicaba un gesto experimental, y si ha crecido y evolucionado tan rápidamente es también debido a la búsqueda constante de nuevas opciones dentro de la disciplina. Aunque hoy en día la experimentación ya no puede considerarse un componente intrínseco de la videodanza, las obras que buscan investigar y probar las posibilidades artísticas y estéticas de este lenguaje híbrido aún son muchas.

Así pues, dado este carácter experimental, es difícil hablar de características o elementos definitorios de la videodanza, e incluso muchas de sus principales figuras lo consideran peligroso para su desarrollo artístico:

However, along with this success comes a number of potential hazards for the genre as well. One of those hazards is a sort of ghettoization (...) Historically, the moment of

cultural recognition for an avant garde movement generally has also signaled its demise. Codification, historiography and canonization can squeeze the life out of a fragile, ephemeral art form. (...) The ghetto that I fear we are heading toward is one that privileges form over content, tools over practice.

(Rosenberg, 2000a: 1)

Rosenberg teme, pues, que la videodanza se fosilice, que el afán de definirla la encierre en la repetición constante de unos patrones, privándola de lo que hasta ahora casi siempre la ha acompañado: la novedad, la investigación artística sin límite.

Sobre este tema hay diversidad de opiniones, tal y como demuestran Ximena Monroy y Ladys González (2009: 61-80) en el libro *Con-figuraciones de la danza, sonido y video del cuerpo* al entrevistar a diez directores, coreógrafos y críticos que han participado como jurado en festivales de América Latina. Mientras que la directora del Festival Internacional de Videodanza de Chile, Brisa MP, insiste en la necesidad de establecer elementos formales para crear un espacio para la videodanza, el artista Alfredo Salomón apunta que «definir un elemento formal de la videodanza podría ser un atentado contra la posibilidad de expandir esta disciplina que [...] es una supernova en plena efervescencia» (p. 63). El director del Festival Internacional de Videodanza de Uruguay, Diego Carrera, considera sin embargo que algunos elementos sí deberían ser tomados como exclusivos, al contrario que el profesor y curador de arte Rodrigo Alonso, quien niega esa posibilidad y sólo se plantea tener en cuenta elementos formales en un ámbito educativo o de análisis. El profesor y coreógrafo Ray Schwarz, por su parte, piensa que los límites de la videodanza «están siendo definidos hasta el día de hoy».

La artista Jenny Fonseca (2010) se opone duramente a la definición y la delimitación de la videodanza en la revista *El Cuerpoespín*: «Al parecer este ser híbrido, mutante, zombie transgénero, parece una incómoda amenaza hacia las buenas normas de lo que es arte, y para ello qué mejor manera de domarlo que definirlo», y añade una nueva visión del tema: «quizá (el, la) videodanza plantea unas ciertas tendencias estilísticas, pero que no sobrepasan las singulares e innumerables propuestas de autor, una apuesta que desarma la colectividad para entrar en la individualidad de cada proceso».

Mariel Leibovich (2014: 11) prueba la teoría de Rosenberg sobre el encasillamiento al reconocer en las obras presentadas al Festival VideoDanzaBA 2013 una serie de fórmulas que se repiten: «la apelación a estéticas publicitarias y de videoclips, la eliminación categórica de la narración y del uso de la palabra y la voz, la preponderancia de la danza contemporánea en detrimento de otras danzas, y de una danza femenina e individual». Sin embargo, también declara que es posible identificar algunas obras de entre las presentadas que, por el contrario, «buscan una experimentación con todas las posibilidades de los lenguajes implicados en la videodanza».

Se podría diferenciar, entonces, la postura del artista y crítico de videodanza, y la del teórico. La primera es clara: es un hecho que la videodanza, aunque ya establecida como lenguaje en muchos círculos, aún se resiste a su delimitación. La preferencia de los teóricos es, sin embargo, la de delimitar para clasificar, cerrar el concepto y situarlo en el lugar que le corresponda dentro del arte contemporáneo.

Por ello, aunque no se puede hablar de características imprescindibles de la disciplina, para facilitar la comprensión del concepto se mencionarán algunas que, si bien no están presentes en todas las piezas, se han observado como recurrentes –por ejemplo, en *Painted* (McDowall, 2012), *Metropolis* (Dittborn, 2007), *Take me to Church* (LaChapelle, 2015) o *White Butterfly* (Jasmin Crowther, 2015)– y se han incluido en varios textos:

– **Pérdida de la frontalidad**

When, however, a motion-picture camera has been brought to dance, the film-maker usually feels compelled to take advantage of the mobility of the camera.

(Deren, 1945: 1)

La cámara, que dirige la mirada del espectador, no está sujeta al punto de vista único de una butaca, sino que puede moverse por la escena, acercarse, alejarse, situarse encima del bailarín, detrás o a su lado. Esta peculiaridad se aprecia claramente en una de las videodanzas más tempranas: *9 Variations on a Dance Theme* (Harris, 1966), una obra que, en palabras de la directora experimental Amy Greenfield (2002: 24), muestra que el espacio de la videodanza no tiene frente, contra, derecho, izquierdo, arriba ni abajo, sino que se experimenta como vértigo. Se diferencia así también de la danza filmada con finalidad documental, que, lejos de aprovechar la movilidad de la cámara, generalmente se limita a uno o unos pocos puntos de vista fijos y frontales que no invaden la intimidad del bailarín sobre el escenario, comparables con la visión que se tendría desde una butaca, como se observa, por ejemplo, en la ya mencionada *Danse Serpentine* (Hermanos Lumière, 1897).

– **Es un producto no perecedero**

La danza es un arte efímero, pese a la larga y ardua preparación que requiere: un movimiento dura unos segundos, y no se puede volver a él para apreciarlo mejor; se realizan, con suerte, unas cuantas representaciones, pero ninguna es igual a la anterior, y probablemente el espectador solo asista una vez. Así, en palabras de Rebeca Carillo (2005: 1), la videodanza «puede surgir como pócima de la juventud eterna para un bailarín, bailarina o coreógrafo que permite la permanencia en el tiempo de una danza». No es comparable con la grabación de una representación con finalidad documental, que sólo es un reflejo de lo que fue arte: la videodanza es arte en sí misma, una obra con entidad y sentido propios.

Este híbrido tiene tanto de video como de danza, pero el producto final es audiovisual y, por tanto, como apunta Toro (2014: 26), «un producto no perecedero y que trasciende las culturas».

## – **Ubicación en espacios no convencionales**

Aunque también hay obras que se sitúan en teatros o salas de ensayo, la realizadora de videodanza Ochoa Gaevska (2014) encuentra en esta práctica artística la posibilidad para la danza de «salir de la caja negra convencional y apropiarse de espacios vetados», como playas, montañas, desiertos, ciudades o viviendas, lugares que ya se han convertido en escenarios de muchas piezas de videodanza. Rodrigo Alonso (1995: 1) añade:

Es común en la video danza el trabajo coreográfico en lugares no convencionales para la danza, pero también, la composición de un espacio virtual o directamente la no referencia a espacio alguno.

## – **Accesibilidad y nuevos públicos**

[...] esta forma de arte puede ser más accesible para un número mayor de personas, tanto porque utiliza los nuevos medios de divulgación como la web que llega a casi todos los rincones del planeta, como porque su dialecto es más popular, más cercano a los lenguajes actuales.

(Ochoa Gaevska, 2014)

La videodanza se revela también como un medio ideal para que la danza conquiste la cultura de masas. Como apunta Arias Gijón (2017: 16), es más sencillo llegar a las generaciones de nativos digitales a través de los medios audiovisuales, cuya facilidad de uso y visionado permite dar una gran visibilidad a expresiones artísticas como la danza que, de otro modo, «quedarían ancladas a los escenarios, que no siempre se llenan». Añade que la danza «se ha bajado del escenario para volver a ser un arte de a pie, para conquistar cada hogar a través de un ordenador o un móvil [...], enriqueciéndose de las particularidades que le otorgan las técnicas del vídeo». Para ella, la videodanza «combina lo mejor de las artes en vivo y de la técnica cinematográfica para dar lugar a un producto adaptado a las necesidades del público actual» (Arias Gijón, 2017: 17).

Así mismo, el debate sobre la delimitación de la videodanza influye también en sus elementos formales: ¿tienen todas las piezas música?; ¿hay siempre uno o varios bailarines?; ¿siempre se utiliza una cámara? Hay muy pocas afirmaciones que se puedan aplicar a toda la obra de videodanza más allá de la premisa “coreografía para la pantalla”. Sin embargo, se expondrán a continuación los elementos más básicos y comunes de esta disciplina, los que juegan un papel fundamental y por ello, aunque algunos no se han librado de ser excluidos en algunas piezas, se encuentran en casi todas las videodanzas.

## – **Cuerpo (en movimiento)**

Aunque ha quedado claro con la pieza *Birds* (Hinton, 2000) que dicho cuerpo no tiene por qué ser el de un bailarín, ni humano siquiera, ni real —podría

generarse digitalmente—, lo más común es que sí sea un bailarín, bailarina o un grupo quienes ejecutan la coreografía.

Los coreógrafos y directores Richard James Allen y Karen Pearlman (1999) dejan clara la importancia del cuerpo en esta disciplina al definir la videodanza como «stories told by the body». El cuerpo y su movimiento son el centro, el punto focal de la videodanza. Lo que se crea y cuenta con el cuerpo, captado y mediado por la cámara y la edición, es lo que da sentido a esta práctica artística. Rosenberg (2001: 2) afirma que el cuerpo es un complejo sistema de signos, símbolos y códigos, cuya mera visión ya transmite gran cantidad de información al espectador. Pero al ubicarlo en un contexto cinematográfico, nuevas capas de significados y metáforas de otros intérpretes se añaden a las previas, cristalizando en la creación de una narrativa adicional. Toro (2014: 41) agrega: «se le añade además una audiencia que es determinada por el medio», y concluye: «La polisemia es mayor gracias a la intervención del medio».

Así, el cuerpo gana incluso más dimensiones en este formato, en parte porque es dividido por la cámara y reconstruido más tarde en función de las sensaciones o el mensaje a transmitir. La coreografía que interpreta está concebida desde el principio teniendo en cuenta conceptos cinematográficos y a sabiendas de que el movimiento va a ser desestructurado.

En la danza, el cuerpo es el protagonista absoluto, el ego, y no se deja mediar, de forma que cuando es intervenido por el video como mero registro, lo que se busca es que no se sienta la presencia de la cámara, de la tecnología o de la producción. Se debe representar con tanta fidelidad y respeto como sea posible. En la videodanza, sin embargo, el cuerpo está a merced de la lente y del montaje, es un cuerpo mediado.

Es un cuerpo encuadrado, iluminado, editado, sonorizado, enmendado (¿remendado?). Es un cuerpo (re)construido, concluye Rosenberg, un cuerpo que puede o no existir y que desafía las leyes de la gravedad, del peso, de la naturaleza, el espacio y el tiempo. La video danza es el encuentro del cuerpo encarnado (el cuerpo del bailarín) con el cuerpo desmaterializado del video.

(Toro, 2014: 41)

La relación tecnología-cuerpo, pues, tiene un papel fundamental en esta disciplina, al contrario que en la grabación de danza con función documental. Por un lado, la cámara elige qué mostrar de ese cuerpo. Los espectadores están acostumbrados a ver tanto al bailarín como su movimiento completos, pero en la videodanza eso no siempre tiene interés. Puede resultar mucho más efectivo grabar unos dedos moviéndose, una pierna elevándose, y dejar que la audiencia complete el cuerpo y la danza: sugerir en vez de enseñar, «imaginar más que ver» (Toro, 2014: 40).

Por otro lado, en la fase de montaje y postproducción se elige cómo recomponer ese cuerpo y su movimiento a partir de los fragmentos captados en el rodaje y las posibilidades que ofrece la postproducción audiovisual. Rosenberg (2000a: 4)

introduce el concepto «recorporeización del cuerpo que baila», refiriéndose a este proceso de volver a dar una forma al cuerpo que fue desmembrado por la cámara.

Screendance recovers the deceased body, in some cases reinvents it and recorporealizes it, objectifying it or re-materializing it [...] in the process.

(Rosenberg, 2000a: 4)

Se construye así un nuevo tipo de cuerpo que, como apunta Greenfield (2002: 24) solamente existe en el cine. Un cuerpo artificial, un cuerpo que es cuerpo sólo en la pantalla y que, pese a no ser real, es el centro de todos los esfuerzos de la videodanza.

Y es que el cuerpo, ese instrumento que es el presupuesto de la composición coreográfica, no ha dejado de ser el protagonista. Un cuerpo que la mediación transforma en superficie pero que paradójicamente parece más inmediato, merced a los acercamientos de la cámara. Un cuerpo que exige ser tratado de otra forma, porque el coreógrafo ya no debe diseñar sólo su movimiento: también debe diseñar la mirada que lo recorrerá.

(Alonso, 1995)

#### – **Cámara (en movimiento) y pantalla**

A pesar de que la cámara puede parecer indispensable en esta práctica, Diego Carrera (2011: 68) plantea la posibilidad de hacer videodanza sin usar este dispositivo para capturar el movimiento, entendiendo el espacio como «virtual o creado a partir de dibujos o cualquier otro material gráfico». Un ejemplo de esta idea, que no se ha quedado sólo en la teoría, es el corto de animación *Thought of you* (Woodward, 2010), que pese a no haberse anunciado como videodanza —el término era aún menos conocido en el año de producción de la pieza— responde claramente a su definición al tratarse de una exploración del cuerpo y la danza que sólo es posible en un contexto audiovisual, a través de la pantalla. En la creación de esta pieza sí se utilizó una cámara para filmar la coreografía de Wakamatsu, pero las imágenes obtenidas funcionaban solo como referencia para el animador, cuyos trazos fueron la materia prima de un cuerpo y una danza originales.

Así pues, sí es posible la realización de una pieza de videodanza en la que la imagen íntegra se cree digitalmente, de forma que no requiera ni un cuerpo real que filmar ni una cámara con la que capturarlo. Aunque esta técnica se use sólo en una minoría, es suficiente para no considerar la cámara como un elemento definitorio de la videodanza. Sí lo es, sin embargo, la forma de trabajar con la cámara, de trabajar para la pantalla, y en ello se centra este punto.

La pantalla como espacio coreográfico, como lugar de exploración de la danza, es esencial en esta práctica: es el medio por el que se va a exhibir, contemplar, apreciar la videodanza, y todo el proceso previo se desarrolla de acuerdo a dicha peculiaridad, sabiendo que ese es su final. Por ello, el trabajo de la cámara —ya



sea usando una cámara física o simulándolo digitalmente— en cuanto a la restricción de la mirada del espectador a un encuadre y su guía por el cuerpo y el espacio según el diseño previo del director y su equipo, sí es un elemento fundamental de la videodanza.

La cámara es otro bailarín, uno de los intérpretes principales de cada pieza. Ejecuta su propia coreografía, a cargo del director, que se enfrenta y se complementa con la coreografía del cuerpo, diseñada por el coreógrafo. La artista de videodanza y académica Katrina McPherson (2006: 24) hace hincapié en las posibilidades creativas que ofrece la cámara en esta disciplina:

The camera frames the world of your video dance. It can create mood and capture atmosphere. It can convey emotion, tell a story, represent a perspective and be part of the action.

La cámara está ligada a la mirada del espectador, es el ojo a través del cual la audiencia va a ver el espectáculo. La dirige, la restringe y la invita a experimentar la danza de una forma mucho más íntima. La lente puede acercarse al bailarín hasta invadir su espacio personal, hasta esa zona que es enteramente suya en la danza convencional, un área casi sagrada que, de repente, queda expuesta a la curiosidad del público. El encuadre elige qué mostrar y qué dejar fuera de campo, permitiendo centrar la atención del espectador en detalles que serían imperceptibles desde la butaca de un teatro: unos dedos agitándose, una mirada de reojo o el movimiento del pecho al respirar. Sobre esto, Rosenberg (2000a: 6) apunta que, a través de la lente, un gesto pequeño e insignificante en el escenario puede transformarse en poético y grandioso, convirtiéndose en punto focal de la obra. Así, la cámara es también responsable de la construcción del cuerpo como metáfora.

El ojo de la cámara permite rescatar zonas, sectores que muchas veces son corporales y que otorgan una dimensión inusual al cuerpo como lugar a recorrer y/o habitar. Toda una estética del cuerpo como terreno a explorar subyace en los primeros planos o los detalles que el cuadro de la cámara recoge y la pantalla coloca a nuestra consideración.

(Alonso, 1995)

Frente a la perspectiva única de la que dispone un espectador en un teatro, el lenguaje del cine ofrece, gracias a la versatilidad de la cámara, una experiencia desde múltiples puntos de vista. La composición y tipología de los planos y esta variedad de perspectivas, además de las posibilidades creativas y expresivas que brindan, pueden cambiar por completo la percepción del espectáculo. Así lo prueba, como se comentaba, *9 Variations on a Dance Theme* (Harris, 1966), un film que muestra la misma coreografía nueve veces, variando el comportamiento de la cámara en cada una de las repeticiones, de forma que las sensaciones que percibe el espectador cambian e incluso los movimientos parecen diferentes.



Figura 2. Distintas perspectivas de un mismo paso de baile en 9 Variations on a Dance Theme (Harris, 1966)

Rosenberg (2000a: 6) va aún más allá cuando asegura que la cámara no es sólo un personaje, sino que es el lugar en el que ocurre la videodanza:

Screendance is itself a type of site specific practice. I would suggest a way of thinking about this hybrid form in which the camera may be thought of as the site, as we might refer to the theater as site in concert dance. This is where the work occurs and it is further the architecture against and through which the audience perceives the work.

Y, para él, que la cámara y la pantalla sean el espacio de la videodanza, juega un papel muy importante en cómo se aprecia, se critica o se entiende esta práctica artística: «Site provides context. So, if a dance occurs only in the medium of film or video, it must be critiqued in terms of the architecture of that particular space» (Rosenberg, 2000a: 6).

#### – **Movimiento en el montaje**

La editora de vídeo y ex bailarina Karen Pearlman (2006: 52) reflexiona sobre la relación entre la danza y el montaje, asegurando que la edición es una forma de coreografía. Defiende que el principal medio expresivo del montaje es el movimiento, y por tanto las herramientas coreográficas son también herramientas del editor, quien trabaja como un coreógrafo para dar forma significativa a la dirección, forma, tiempo y énfasis de dicho movimiento. Además, según Pearlman, lo que se forma a través de los principios

coreográficos no es sólo el movimiento físico, sino también el movimiento de las emociones y del relato. Debido a esta relación, opina lo siguiente:

Because of their shared thinking and movement shaping processes, editors and choreographers can also, I think, use each others storehouses of accumulated craft knowledge to expand their artistry.

(Karen Pearlman, 2006: 55)

Bajo esta idea, la videodanza se presenta como un espacio ideal para la investigación de la relación entre coreografía y edición audiovisual y sus posibilidades.

Al margen de esto, el montaje es una etapa fundamental en la creación de una pieza de videodanza. Si bien se trabaja con los fragmentos de la coreografía del bailarín captados por una cámara, a su vez, coreografiada, es en la edición donde se define la coreografía final, la única que va a llegar al espectador.

In video dance, it is through montage editing that you can break away from any concept of choreography as it happened 'live' and think alternatively about time and space, as they are perceived on screen.

(Katrina McPherson, 2006: 38)

Aunque en algunas piezas el montaje respeta la continuidad en cada corte, de forma que el resultado mantiene la estructura de la coreografía en vivo, lo más común es que, ya sea en algunos trozos o en toda la obra, el material grabado se reordene y se modifique en la postproducción creando una coreografía nueva y única para la pantalla.

El video permite reunir acciones coreográficas registradas en diferentes momentos, eliminar los nexos que llevan de una postura corporal a otra y, por efectos de la edición, repetir movimientos en forma idéntica o al revés, acelerar o dilatar acciones.

(Alonso, 1995: 1)

Con los procedimientos y técnicas de postproducción que nombra Rodrigo Alonso, en el montaje se crea una nueva sucesión de movimientos, un ensamblaje que es baile, que busca ser arte, y que es el centro de la videodanza. Esto se realiza a partir del movimiento original del cuerpo desestructurado por la cámara, combinado o no con el movimiento de otros cuerpos u otros elementos, que se ha diseñado ya teniendo en cuenta conceptos cinematográficos. Sin embargo, el grado de detalle en la planificación de la edición de cara al rodaje varía según el artista. Así lo explica McPherson (2006: 35):

- Some people like to know exactly what shot will be placed next to which before they start filming and they storyboard meticulously.
- Others take a more fluid approach, filming very specific material, conscious of the range of different shots they will need, but with a more open mind as to the exact structure of the final edit.

- And some people mix both approaches, depending on the nature and intention of the different sections of their video dance.

En cualquier caso, ya se opte por la opción más metódica o la más experimental, no hay duda de que el trabajo de montaje y postproducción requiere gran cuidado y dedicación. Es un elemento fundamental en la videodanza del que depende no sólo la coreografía final, sino también la construcción del cuerpo que baila –a través de la «recorporeización» de la que hablaba Rosenberg (2000a: 1)–, del tiempo y del espacio de la pieza.

Not bound by what is possible in a live context, the repetition of images and sound can take montage in video dance into a new dimension, and completely alter the viewer's perspective on dance.

(McPherson, 2006: 38)

#### – **Tiempo y espacio:**

Rosenberg (2000a: 1) apuntaba que, aunque el foco de esta disciplina es la danza, aquí el movimiento no está sujeto a los rigores del tiempo, la gravedad, la geografía o las limitaciones físicas de los bailarines, como sí sucede en una representación de danza en el teatro. Es por ello por lo que decimos que el tiempo y el espacio de la videodanza no son los mismos que los de la danza. Lo corrobora Rodrigo Alonso (1995):

Se dice que ambos medios comparten el tiempo: otra falsa coincidencia. El tiempo del video no es el mismo de la danza: cuando lo es (registros coreográficos) en general no hay video danza. Las honrosas excepciones, como siempre, confirmarán lo que ni si quiera es una regla.

La excepción sería, como se ha mencionado anteriormente, una pieza en la que el montaje respete la continuidad del movimiento y la duración real de cada paso, que no incluya repeticiones o cambios de emplazamiento. ¿Se considera eso videodanza? Sí, si el lenguaje audiovisual viene dado a través de otras técnicas, como la variedad de perspectivas y encuadres, el sonido o el color; sí, si aún prescindiendo de la alteración del tiempo y el espacio se consigue una coreografía que sólo es posible en la pantalla. Sin embargo, eso no es habitual.

Volviendo a las palabras de Alonso para abordar el tiempo, tanto la danza como el video «trabajan la temporalidad, la indagan, la examinan y la utilizan» (Hernández C., 2016). Sin embargo, en la videodanza el tiempo se altera y se deshace para formar uno nuevo. Las técnicas audiovisuales permiten cambiar la velocidad en la ejecución de un paso, eliminar una parte de un movimiento o el nexo entre dos figuras, repetir un gesto, reordenar los pasos o reproducirlos a la inversa: «un salto puede congelarse y repetirse al infinito», apunta Toro (2014: 29). El tiempo de la danza, pues, se alarga, se acorta, se desestructura y cambia de posición hasta convertirse en el tiempo del video.

Un ejemplo muy claro se puede encontrar en la ya mencionada *9 Variations on a Dance Theme* (Harris, 1966). En las dos primeras repeticiones de la coreografía no hay cortes ni ningún otro tipo de artificio (aceleraciones, ralentizaciones...), sino que la cámara se mueve en torno a la bailarina en un plano secuencia. Por lo tanto, el tiempo del video y el de la danza sí es el mismo. Sin embargo, en el resto de las variaciones, especialmente en las últimas, sí hay diferentes planos, se utilizan repeticiones desde distintas perspectivas (incluso más de una decena para un solo movimiento) y se modifica el orden de los pasos de la coreografía original. El tiempo ha sido completamente rediseñado.

Sobre la alteración del tiempo, Arias Gijón (2017: 26) comenta que «las posibilidades técnicas son prácticamente infinitas, y llegarán tan lejos como la experimentación lo permita».

En cuanto al espacio, entendiéndolo como el lugar físico en el que se ejecuta la coreografía, ya en *A Study in Choreography for Camera* (Deren, 1946) se observa claramente la alteración del espacio a través del montaje: el bailarín comienza a ejecutar un paso de baile en un bosque, y lo finaliza en el salón de una casa, o recorre tres lugares distintos en un solo salto. Es un recurso que se ha utilizado hasta hoy en muchas piezas para modificar el espacio.



Figura 3. Cambio de espacio con record de movimiento en *A Study in Choreography for Camera* (Deren, 1946)

Sin embargo, el montaje no es el único medio. Es común en los últimos años el uso de efectos digitales en postproducción, como el croma, con la misma finalidad. Así mismo, en el propio rodaje ya se altera el espacio con la elección de la distancia focal, pues, por ejemplo, un objetivo gran angular hará la estancia mucho más espaciosa en la pantalla. Arias Gijón (2017: 26) menciona también «la inversión de los planos X-Y-Z (el techo se convierte en el suelo, o el suelo es el fondo donde los bailarines crean la ilusión de 'flotar')» y la «superposición o combinación de planos simultáneamente» como otros métodos que transforman el espacio.

Cabe mencionar sobre el espacio algo que ya ha sido expuesto como característica habitual de la videodanza, y es que a menudo la acción se ubica fuera del hábitat natural la danza (el teatro), ya sea en la calle o en una vivienda, en espacios virtuales compuestos expresamente para ello o incluso en mitad de la nada (no se hace referencia a ningún espacio).

No obstante, la novedad del concepto espacial en la videodanza no se debe sólo a su ubicación en lugares poco convencionales o su alteración mediante técnicas audiovisuales, sino también, según el punto de vista de Rosenberg (2000a), a que la cámara y la pantalla son su verdadero espacio. Es la pantalla la que contiene el baile y será en ella donde lo disfrutarán los espectadores.

En resumen, el tiempo y el espacio, como elementos estructurales de la obra coreográfica, son intervenidos por la tecnología en la videodanza, construyéndose así una temporalidad y una espacialidad nuevas que sólo existen en la pantalla.

Se pueden trabajar conceptos y acciones de la danza de manera atemporal y superar límites espaciales [...]. Lo que vemos en este espacio/tiempo de la video danza no existe en el espacio/tiempo real, solo en la mente del espectador, quien debe reconstruirlo.

(Toro, 2014: 29)

Concluirían así los elementos fundamentales de la disciplina, teniendo en cuenta que hay otros que no se han tratado por ser más fácilmente prescindibles. Por ejemplo, la música, aunque algunos autores la cuentan entre sus componentes principales, no siempre lo es. Hablamos de videodanza y no de videoclip, y ni el video ni la danza precisan de la música para existir, si bien ambos suelen integrarla como un elemento expresivo que enriquece la obra. Así pues, es frecuente que las videodanzas incluyan música, pero no es difícil encontrar piezas sin ella, como es el caso de *Contrapeso* (Carvalho y Vega, 2011), obra en la que el sonido juega un papel muy importante pero no así la música, que únicamente aparece en los títulos de crédito, o *In London* (Thibaut Ras, 2017), que presenta más de media hora de danza improvisada sin música. En todo caso, cuando sí la hay, la música suele añadirse en la fase de postproducción, cuando la coreografía ya está diseñada y grabada, habiendo sido o no reproducida en directo como guía para los bailarines.

Para terminar, es interesante repasar brevemente los indicadores y parámetros que, según lo que extrajeron Ximena Monroy y Ladys González (2009: 61-80) de las entrevistas ya mencionadas a directores, coreógrafos y críticos que han participado como jurado en festivales de América Latina, determinan la inclusión o exclusión de piezas de videodanza en dichos festivales. Quizá estos indicadores son, pues, lo más cercano que existe hoy a la delimitación de esta práctica.

- El cuerpo en movimiento y su mediación tecnológica, «ya sea cualquier tipo de dispositivo de captura, o aquellos cuerpos virtuales que no existen más que en su conformación tecnológica»
- El encuentro entre el lenguaje corporal y audiovisual y su vinculación para crear una nueva sintaxis.
- El elemento coreográfico, «ya sea exclusivamente en la cámara o en la reelaboración por parte de la edición.
- Coreografía construida especialmente para la cámara.

### 2.3. Qué no es videodanza

La aparente ambigüedad que rodea a la videodanza, sin conocer dónde están sus límites o cuáles son sus elementos formales, ha creado confusión en torno a su naturaleza: ¿es un género?; ¿es un subproducto de la danza o del audiovisual?; ¿es sólo una forma experimental, aún en la búsqueda de su identidad?

A su vez, esto lleva a confundir las piezas de videodanza con otros géneros con los que guarda similitudes, ya sea por su planteamiento, por coincidir en la hibridación de varias artes o por compartir algunos elementos. Habiendo abordado anteriormente las diferencias entre la videodanza y la danza escénica convencional o el registro de danza con finalidad documental: ¿qué la distingue del videoclip, del videoarte o del cine musical? Si nos detenemos en el recurso sobre el que se basa la construcción del mensaje, la diferencia es clara: sólo se habla de videodanza si el elemento principal de la obra es el cuerpo y su movimiento —mediados por las artes audiovisuales—, la coreografía. El resto de elementos que tiene en común con otros géneros (música, animación, escenografía...) pueden participar o no en la pieza, pero siempre se construyen alrededor de ese foco que es la danza.

Así, por un lado, en un videoclip el centro es la música. Se han realizado videoclips con vistosas coreografías (por ejemplo, muchos de los de Michael Jackson), pero en ellos el valor de la danza es el de acompañar la canción, potenciarla, vestirla, hacerla más atractiva. Y así, a partir de la música, «la imagen se compone teniendo en cuenta el ritmo, los silencios y otros recursos melódicos y musicales que se ponen en juego al realizar el videoclip y al momento de editarlo» (Altamirano, 2010: 16). En la videodanza, sin embargo, no hay movimiento que acompañe a la música, sino que es la música la que acompaña: la danza tiene valor en sí misma. Esto no significa que ambas disciplinas no puedan cooperar en una sola obra, como parece haber ocurrido en el videoclip de la canción de Ed Sheeran *Thinking Out Loud* (Nava, 2014) o en el de Justin Bieber *Love Yourself* (Goebel, 2015), pero habría que plantearse entonces si es posible trabajar sin darle prioridad a ninguna de las artes sobre la otra. En estos ejemplos en concreto, considero que se le ha dado prioridad a la música, creándose la danza a partir de ella, pero sí podemos relacionarlo con la videodanza en el tratamiento audiovisual de la coreografía.

En el cine musical, por su parte, el mensaje se construye principalmente con el guion cinematográfico, mientras que los cuadros coreográficos, como apunta Altamirano (2010: 14) «son generalmente decorativos y en el mejor de los casos [...] tienen una correspondencia respecto a lo planteado en la acción dramática», pero la historia requiere «la palabra hablada y cantada» para poder ser entendida. No obstante, no hay duda de que las videodanzas y las escenas de danza de películas musicales u otras obras cinematográficas beben las unas de las otras, en cuanto que todas ellas deben trabajar la relación entre el lenguaje audiovisual y el coreográfico y a menudo se plantea de la misma forma. Por ejemplo, el tratamiento audiovisual de la escena del tango en el minuto 65 de la película *Shall We Dance? (¿Bailamos?)*, Chelsom, 2004) presenta muchos de los rasgos que definen la videodanza (alteración del tiempo, pérdida de la frontalidad, acercamiento a los bailarines percibiendo su intimidad, construcción de la

coreografía en el montaje, etc.), hasta el punto de que, extraída del contexto de la película, casi podría considerarse una pieza de videodanza en sí misma.

La relación entre videodanza y videoarte, sin embargo, es más confusa. En 1995, Rodrigo Alonso escribía lo siguiente:

Y a pesar de todo lo que la justifica, su paternidad sigue siendo problemática. Por un lado aparece como el hijo no deseado del video arte (a su vez, hijo no deseado de las artes plásticas y el video; este a su vez, hijo no deseado del cine, etc.) aunque su aceptación aumenta día a día.

Muchos teóricos parecen coincidir en que la videodanza aparece de la mano del videoarte, impulsada por la hibridación entre cine/video y artes visuales de la que éste había sido precursor y formándose en la experimentación como también lo hizo dicho género. Sin embargo, una vez que la videodanza empieza a definirse, las opiniones se dividen.

Hay quienes defienden que casi desde su génesis se configura como un género a parte, nuevo y con identidad propia, que ambas disciplinas siguen caminos paralelos pero diferentes. Al igual que la videodanza elige el cuerpo y su movimiento coreografiado como su principal forma de expresión, el videoarte se relaciona especialmente con las artes plásticas y la imagen abstracta: “el arte era de protesta y la imagen generada abstracta” (Altamirano, 2010: 17), y en ello radica su principal diferencia.

Y, ¿en qué se diferencia entonces el videoarte del videodanza? Creo yo que en la manera de abordar la obra, de acercarse a ésta y comprenderla, en la intención que lleva al realizador a apropiarse del concepto danza. Utilizar un cuerpo danzante como protagonista con todas las características que lo distinguen: energía, tensiones, tonos, pulsos, formas, secuencias de movimiento y transiciones, entre otras, supone una fijación, una reflexión del cuerpo vivo, o de un cuerpo –o imagen– en movimiento. De este modo, la especificidad de este tipo de video ha escogido la danza como inflexión, cual sea el punto de vista con el que se afronta esta práctica o arte.

(Hernández C., 2006)

Otros, sin embargo, aún vinculan la videodanza al videoarte, como una rama o un subgénero:

Considero el videodanza como una forma más de la experiencia que denominamos videoarte. Es decir, una pieza artística referida a la imagen electrónica (hoy digital) en movimiento, donde el tiempo es un factor constitutivo de la obra, diferenciándola así de la fotografía, la pintura, etc.

(Carrera, 2011: 63)

Aún si se tomara como cierta esta segunda opinión, se ha comprobado a lo largo del trabajo que la videodanza se ha ganado su propia área de investigación y acción, distinguiéndose y suponiendo una novedad con respecto a su cuestionado progenitor: una pieza de videodanza no se puede llamar videoarte sin más, sino que es, al menos, un subgénero o una modalidad bien diferenciada por su dedicación en exclusiva al cuerpo y a una coreografía que sólo existe en la pantalla.



Pero, llegados a este punto, resulta ineludible volver a la cuestión que se han hecho directores, coreógrafos, críticos y teóricos, y que ya ha sido planteada al hablar de la necesidad o no de definir el concepto o de establecer unos elementos formales: ¿es realmente necesario saber aquí y ahora si la videodanza debe o no considerarse parte del videoarte, o es suficiente con abrazar y explorar las nuevas posibilidades que ha traído tanto para la danza como para el audiovisual?

#### **2.4. Interés artístico y aportaciones al audiovisual y a la danza**

Rosenberg (2000b: 10) habla de que el original —la danza en vivo— es sacrificado para que nazca una nueva especie, enriquecida y potenciada por otros medios —audiovisuales—, que es capaz de recuperar el aura de la coreografía, convirtiéndose en otra obra de arte, distinta, nueva e igualmente válida. Pero, ¿qué interés tiene esta nueva forma de hacer arte?

Toro (2014: 26) comenta el atractivo que encuentra en la videodanza para el ámbito audiovisual:

Se trata pues por un lado de crear un documento audiovisual de gran calidad artística y experimental, dando valor a cualidades como la originalidad, la belleza, la estética o la realización, la fluidez cinematográfica y técnica. De experimentar con ángulos, composición, iluminaciones, localizaciones y técnicas de post-producción.

E inmediatamente expone, también, las aportaciones de este híbrido al mundo de la danza:

[...] también se busca potenciar el valor de la danza como forma de expresión artística: mostrarla como manifestación estética y poética y tener la posibilidad de capturar su arte, fuerza y belleza a través de clips audiovisuales. Aliada con el video, la danza adquiere una doble potencialidad: la inherente a la propia naturaleza del movimiento y la creatividad añadida propiciada por el empleo del video.

Toro (2014: 27)

Toro explica más detalladamente los beneficios de dicha alianza, cómo el cine favorece y potencia la danza al brindarle la posibilidad de poner el foco en el detalle, fracturar el cuerpo, moverse con o en contra del bailarín arrastrando también al espectador y, especialmente, de generar una intimidad a través de la cual el público percibe el mundo interior del bailarín, «su vulnerabilidad». Esa intimidad y vulnerabilidad, posible únicamente con el trabajo conjunto de ambas disciplinas, las favorece a ambas en su relación con el espectador: «es lo que conmueve al espectador. Es lo que lo conecta a la obra, es lo que lo hace olvidar la técnica para quedarnos solo con la poesía» (Toro, 2014: 30).

De poesía habla también la profesora Posada Restrepo (2014: 183) al comentar las atractivas peculiaridades de la videodanza:

La danza es la poesía del cuerpo y revestida bajo cualquier género simplemente es sublime. Al cruzar el umbral del video expande su poética, porque este es la piel para

representar su poética. Es justo allí, en ese instante y como un destello, cuando se desatan sus transparencias: metamorfosis de cuerpos, ambientes evocadores, atmósferas simbólicas, expresividades que desvelan la intimidad, la liberación de los cuerpos danzantes por fuera del tiempo, del espacio y del movimiento.

De entre todas las posibilidades que ofrece esta disciplina, Rodrigo Alonso (1995: 1) considera especialmente interesante lo que él denomina «coreografía de la mirada», refiriéndose a la labor que comparten coreógrafo y director de diseñar a modo de danza el recorrido de la mirada del espectador –de lo que va a ver y sentir– por el cuerpo, el espacio y el tiempo.

Esta coreografía de la mirada es tal vez lo que mejor define a la video danza, lo que le da su fuerza estética y lo que justifica su razón de ser dentro del arte contemporáneo.

Podemos decir, entonces, que su valor y posibilidades artísticas y creativas son innegables, que pone a disposición del artista una narrativa diferente a partir de la integración de dos riquísimos lenguajes y que propone una poética propia. No obstante, Rosenberg (2000a: 2) plantea otra cuestión de importancia: ¿cuál es su significado social y su contribución a la cultura? No es suficiente con captar la atención del público a través de una estética, narrativa o estructura innovadoras, sino que es necesario realizar una tarea de autoanálisis y autocrítica que cuide qué es lo que está viendo y escuchando el espectador cuya atención se ha captado. Rosenberg (2000a: 3) defiende que la videodanza, como otras artes han hecho, puede y debe involucrarse e involucrar a su público en la crítica social, abordar cuestiones sobre el mundo y el tiempo en el que se desarrolla, y evitar así convertirse en otra de las artes decorativas.

Finalizamos este apartado citando a Posada Restrepo (2014: 203), que expone elegantemente las impresiones que le suscita la videodanza.

Entonces, ¿hacia dónde nos lleva la videodanza? A ver lo que no se ve, para liberarse de lo que siempre vemos, para suspender el vértigo de la cotidianidad y dejarnos desempolvar por ella. Creer por un instante que nuestros cuerpos expectantes también son cuerpos danzantes, fluyentes, intercambiables, espectros fugaces que se pierden en los destellos de las transparencias y que atraviesan sus grietas, para abordar la profundidad de la melodía que lleva la vida dentro de todos, con su ritmo disonante, su levedad, su silencio, suspendida en el placer, en el goce y con la certeza de dejarse allí, perenne en las contrariedades de la videodanza.

## **2.5. La videodanza en la actualidad**

Como afirmaba un artículo del periódico La Nación (2005)<sup>2</sup>, la videodanza se ha ido fortaleciendo hasta convertirse en una disciplina en sí misma, que ha crecido en los últimos años con el auge de producciones independientes y festivales dedicados exclusivamente a esta práctica artística.

---

<sup>2</sup> *Videodanza, una disciplina que crece* (La Nación, 06/11/2005). Disponible en <<https://www.lanacion.com.ar/753932-videodanza-una-disciplina-que-crece>> [Consulta: 18/07/2018].

Este artículo se publicó con motivo de la séptima edición del Festival Internacional de Videodanza de Buenos Aires, en la que se presentaban más de 70 obras. En su página web se describe el festival así: «Desde su fundación, en 1995, se plantea como una plataforma de difusión, formación, reflexión y desarrollo de redes de las manifestaciones artísticas en torno al eje cuerpo-tecnología en sentido amplio». Hoy, ya ha realizado 16 ediciones y en la última contó con la participación de 2336 espectadores. Pero no es el único.

Según recogen Arnal Rodrigo y Payri Lambert en el libro *Screendance Festivals (Los festivales de videodanza, 2018)* publicado por la Universitat Politècnica de València, hoy existen 170 festivales de videodanza o que incluyen una sección para la misma repartidos por todo el mundo. Es un número que no ha dejado de crecer en los últimos años, como se puede ver en la *Figura 4*, promoviendo una extensa producción e investigación sobre la materia. Estos eventos incluyen no sólo proyecciones, sino también talleres, conferencias, espectáculos en vivo, residencias artísticas o presentaciones de libros especializados.

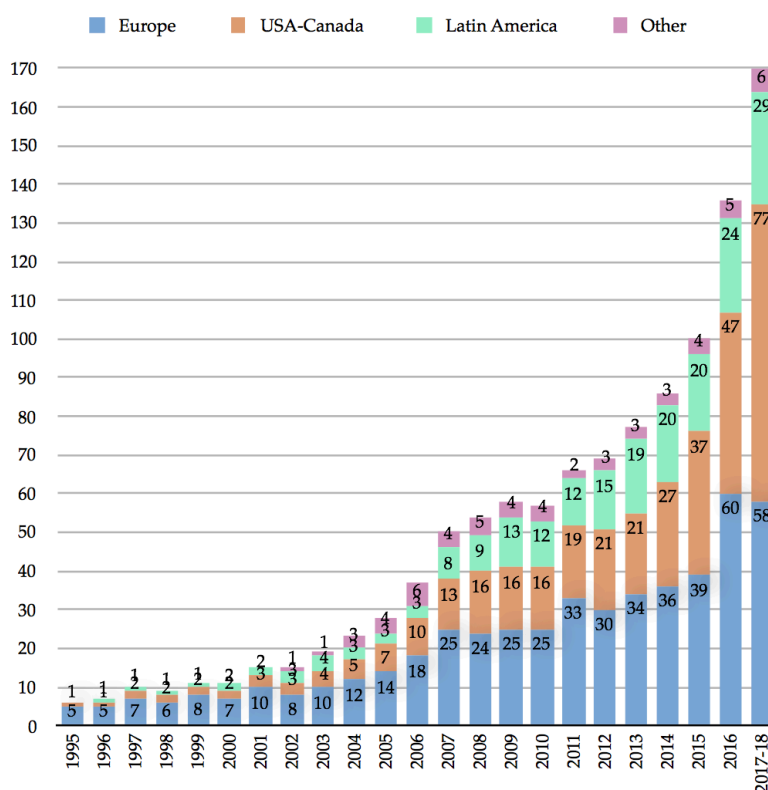


Figura 4. Festivales de videodanza activos por año y zona.  
Fuente: Screendance festivals (Arnal Rodrigo y Payri Lambert, 2008)

Dado el elevado número de festivales a nivel internacional, nos vamos a centrar únicamente en el caso de España, donde merece una mención especial la ya comentada *Mostra de Video-Dansa* de Barcelona, el primer evento de videodanza del país, que estuvo activo durante 19 años (1984-2003) y jugó un papel fundamental en el asentamiento de esta práctica artística en nuestro territorio. Se comentarán ahora brevemente los festivales españoles de videodanza (o que incluyen una sección para esta) que siguen hoy activos:

- **Ciclo de Cine y Flamenco** (Sevilla)<sup>3</sup>: iniciado en 2007, es organizado anualmente por el Instituto Andaluz del Flamenco en colaboración con el Centro de Iniciativas Culturales de la Universidad de Sevilla para difundir las creaciones que integran cine y flamenco. En sus doce ediciones, señala un artículo de La Vanguardia<sup>4</sup>, se han proyectado 74 cintas que han disfrutado cerca de 11 500 espectadores.
- **Espacio Enter Canarias**<sup>5</sup>: desde 2009 se define como un Encuentro Internacional de todos los sectores relacionados con el arte y la cultura digital, creado y dirigido por la organización cultural Artechmedia. Su convocatoria de Cine Digital incluye una sección para videodanza.
- **DanzaTac Festival Internacional de CineDanza** (Tenerife, 2011)<sup>6</sup>: se celebra desde 2011 en el Teatro Auditorio de Tacoronte y ha recibido mas de 500 obras de todo el mundo, realizando además tres producciones propias y cinco coproducciones.
- **Riurau Film Festival** (RRFF, Denia)<sup>7</sup>: nació en 2012 como muestra de cortometrajes, que tras 6 ediciones (con una séptima anunciada para septiembre de 2018) se ha convertido en un certamen. Entre sus cinco categorías, incluye “film de danza”.
- **FIVER** (La Rioja, 2013): arrancó en 2013 en Logroño (aunque después trasladó su sede a Madrid) y se ha convertido en un referente para la videodanza en España, siendo el primer festival de su género incluido en las listas de Festivales Cinematográficos de España del ICAA (Instituto de la Cinematografía y las Artes Visuales).

En su página web se define como una plataforma internacional de apoyo y difusión a la danza «en su vertiente audiovisual y cinematográfica», que ya lleva seis años organizando colaboraciones entre creadores, festivales y plataformas culturales de diferentes países, y realizando exposiciones, proyecciones, conferencias y foros en *streaming*, entre otros. Realizada ya su sexta edición, puede presumir de que su videoteca online es seguida por 350 000 personas desde 150 países.

El festival FIVER, además, incorporó a España a la Red Iberoamericana de Videodanza (REDIV) en 2016, una agrupación de asociaciones y festivales de videodanza que ha realizado una inestimable labor de difusión de la disciplina. Hoy en día, la REDIV está compuesta por festivales de Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Cuba, Ecuador, España, México, Paraguay, Portugal y Uruguay.

<sup>3</sup> Datos extraídos de *Arranca la XIª edición del ciclo “Cine y Flamenco”* (Revista La Flamenca, 31/05/17) <<http://www.revistalaflamenca.com/cine-y-flamenco-2017/>> [Consulta: 20/07/18]

<sup>4</sup> *El último documental sobre Camarón abrirá el ciclo “Cine y Flamenco”* (La Vanguardia, 16/06/18) <<https://www.lavanguardia.com/local/sevilla/20180716/45939749586/el-ultimo-documental-sobre-camaron-abrira-el-ciclo-cine-y-flamenco.html>> [Consulta: 20/07/18]

<sup>5</sup> Página web Espacio Enter Canarias <<http://www.espacioenter.net/>> [Consulta: 20/07/19]

<sup>6</sup> Página web DanzaTac <<http://www.danzatac.com/>> [Consulta: 20/07/18]

<sup>7</sup> Página web Riu Rau Film Festival <<http://www.riuraufilmfestival.com/>> [Consulta: 20/07/2018]

- **Festival de Videodanza de Palma**<sup>8</sup>: convocado por la Fundació Espai d'Art por primera vez en 2013, celebró el pasado año (2017) su V edición en la Fundació Pilar i Joan Miró.
  
- **Festival de Videodanza MiTS** (Moviment i Transformació Social, Barcelona) 2013)<sup>9</sup>: se inició en 2013 después de varias colaboraciones entre el Centre Cívic Barceloneta y la Associació Cultural Finmatun. Se presenta en su página web como un festival que, sin dejar de lado el disfrute estético-artístico, utiliza la videodanza como herramienta de movilización y transformación social, argumentando que medios estéticos y expresivos tan potentes como la danza y el vídeo pueden interrogarnos como sociedad y ayudarnos a movilizar e integrar a colectivos que se encuentran en riesgo de exclusión social.
  
- **Choreoscope** (Barcelona): impulsado por primera vez en 2013 por Lorán Ipsum Films, su web<sup>10</sup> lo presenta como «el festival de cine de danza de quienes continúan, se mueven, evolucionan». Entre sus objetivos se encuentra fomentar el desarrollo, investigación, promoción y divulgación de la danza, el cuerpo en movimiento, el cine, el lenguaje no verbal y las sinergias resultantes.
  
- **Encontre Internacional de Videodanza i Videoperformance** (EIVV, Valencia)<sup>11</sup>: iniciado en 2014, el próximo octubre celebra su V Edición.
  
- **[C] Screen** (Cerdanyola del Vallè, Cataluña)<sup>12</sup>: nacido en 2016 con el apoyo de la iniciativa cultural [Plat artístic], es un festival no competitivo de cortometrajes con el objetivo principal de mostrar las últimas tendencias cinematográficas europeas. Se divide en dos partes: cine de danza (en primavera) y ficción (en otoño).
  
- **Festival Internacional de Videodanza de Almagro (FIVA, 2016)**: comenzó su trayectoria en 2016 y celebra este año su III Edición. Según su web<sup>13</sup>, está pensado como un espacio que promueva la proyección, creación, formación, integración y divulgación de la videodanza. Es especialmente interesante su intercambio artístico con países iberoamericanos, fomentando la diversidad de miradas y la socialización de la información.
  
- **Zinetika** (País Vasco)<sup>14</sup>: activo desde 2016, el festival presenta el movimiento desde una visión cinematográfica, explorando las múltiples relaciones entre cuerpo y cámara. Celebra su III Edición en noviembre de 2018 en Pamplona, Bilbao y San Sebastián.

---

<sup>8</sup> Página de Facebook del Festival de Videodanza de Palma <<https://www.facebook.com/FestivaldePalma/>> [Consulta: 20/07/18]

<sup>9</sup> Página web MiTS <<http://mits.es/>> [Consulta: 20/07/18]

<sup>10</sup> Página web Choreoscope <<http://www.choreoscope.com/>> [Consulta: 20/07/18]

<sup>11</sup> Página web VideoDance Studies <<http://videodance.blogs.upv.es/2018-eivv/>> [Consulta: 20/07/18]

<sup>12</sup> Página web [C] Screen <<http://platartistic.wixsite.com/cerdanyola-screen>> [Consulta: 20/07/18]

<sup>13</sup> Página web FIVA <<http://www.fivalmagro.com/home.html>> [Consulta: 20/07/18]

<sup>14</sup> Página web Zinetika Festival <<http://www.zinetikafestival.com/es/>> [Consulta: 20/07/18]

Además de los crecientes festivales y eventos de videodanza, otra muestra del asentamiento de esta disciplina en el arte contemporáneo es su introducción en la educación, tanto en el ámbito de las artes audiovisuales como en el de la danza.

La creciente relevancia de este nuevo formato en el ámbito experimental ha fomentado su propia inclusión, de forma paulatina, dentro del círculo educativo. Así, nos encontramos que existen asignaturas específicas que tratan concretamente de la videodanza [...] Encontramos incluso grados universitarios centrados en profundizar la relación de la danza y la tecnología.

Arias Gijón (2017: 34)

Así, por ejemplo, en el Instituto Universitario Nacional del Arte de Argentina se oferta la Especialización en Video Danza<sup>15</sup>, dirigida a realizadores audiovisuales y coreógrafos, que incluye asignaturas como Videodanza I, II y III, Estilos y Videodanza, o La danza en el cine. También aquí, en España, el Instituto Superior de Danza Alicia Alonso (adscrito a la universidad Rey Juan Carlos) ofrece los grados universitarios de Artes Visuales y Danza y de Pedagogía de las Artes Visuales y la Danza<sup>16</sup>. Así mismo, el Conservatorio María de Ávila de Madrid presenta como asignaturas obligatorias Danza y tecnología I y II<sup>17</sup>, orientadas a que los bailarines aprendan a utilizar el lenguaje audiovisual, e incluso la propia Universidad Politécnica de Valencia oferta en su Máster de Producción Artística<sup>18</sup> la asignatura Performance y videodanza.

Arias Gijón (2017: 35) considera que esta inclusión en la docencia se traduce en un aumento del interés y el éxito de la videodanza entre los estudiantes de danza y de audiovisuales, que encuentran en ella una nueva forma de expresión antes desconocida.

Por otro lado, la videodanza también ha conquistado las redes sociales, con piezas cortas que se viralizan rápidamente y que el público disfruta a pesar de que no todos los usuarios las identifiquen con una nueva disciplina artística bajo un término específico. Algunos ejemplos son las obras *Take me to Church* (LaChapelle, 2015) coreografiada por Hale-Christofi y protagonizada por el bailarín Sergei Polunin, que ya roza las 24 millones de visualizaciones en YouTube, y *AMA* (2018), una videodanza bajo el agua dirigida e interpretada por Julie Gautier y coreografiada por Ophélie Longuet que ha recorrido las redes con éxito durante los últimos meses.

---

<sup>15</sup> Información sobre la Especialización en Video Danza en  
<<https://www.buscouniversidad.com.ar/especializacion-en-video-danza-capital-federal-7355.html>> [Consulta: 24/07/18]

<sup>16</sup> Información sobre los grados del Instituto Superior de Danza Alicia Alonso en  
<<https://www.urjc.es/estudios/grado/651-artes-visuales-y-danza>> [Consulta: 24/07/18]

<sup>17</sup> Plan de estudios del Itinerario Coreografía en el Conservatorio María de Ávila  
<<https://www.csdma.es/estudios/planes-de-estudios/coreografia-e-interpretacion/itinerario-coreografia>> [Consulta: 24/04/2018]

<sup>18</sup> Plan de estudios del Máster de Producción Artística  
<[https://www.upv.es/titulaciones/MUPAR/menu\\_1014364c.html](https://www.upv.es/titulaciones/MUPAR/menu_1014364c.html)> [Consulta: 24/07/2018]



Figura 5. Fotograma de AMA (Gautier, 2018)

En relación a esto, Ray Schwartz comparte con Monroy y González para el libro *Configuraciones de la danza, sonido y video del cuerpo* (2011: 76) que ve en la videodanza una posibilidad para la danza de acceder a un público más amplio que con las obras en vivo, y que por ello busca incluir en la selección de festivales trabajos que no se ubiquen en ninguno de los extremos en términos de accesibilidad, sino que sean atractivos para un público no especializado. Esta opinión casa muy bien con la idea sobre la que se creó DanceOn, una empresa de comunicación en Internet que, siguiendo el ejemplo de BuzzFeed<sup>19</sup>, se ha convertido en la primera marca de difusión de danza de entretenimiento en la red: al público le gusta ver, compartir y participar en la danza online. Por ello, DanceOn difunde, entre otros, videodanzas accesibles al público no especializado que tienen mucho éxito en la red, como demuestra la pieza *A Break Up Story* (2015), dirigida por Tim Milgram y coreografiada por Talia Favia sobre la canción *Let It Go* de James Bay para la campaña #DanceOnJamesBay. Esta pieza tiene hoy cerca de 12 millones de visualizaciones en YouTube.

De igual forma, el público ha disfrutado de la videodanza, puede que sin darse cuenta, en spots publicitarios, combinada con videoclips o como método de promoción para espectáculos y programas de danza. Ejemplo de ello son las piezas de coreografías grupales que ha publicado recientemente en internet el programa *Fama A Bailar* como promoción de su nueva temporada (2018), así como el spot de la fragancia Kenzo World de 2016 dirigido por Spike Jonze y coreografiado por Ryan Heffington.

---

<sup>19</sup> BuzzFeed es una empresa estadounidense de medios de comunicación de internet que se dedica al seguimiento del contenido viral.



Figura 6. Fotograma de Un jardín (2018), una de las videodanzas de Fama A Bailar

Se puede decir, entonces, que aunque lamentablemente el concepto no siempre se reconozca, la videodanza ya es un hecho: se produce y se exhibe, se utiliza, se ha ganado su espacio y su público, se extiende rápidamente y cada vez está más presente tanto en el ámbito artístico como en otros medios más generalistas como las redes sociales o la publicidad. Por todo ello, con motivo de la 14ª edición del Festival de Videodanza de Buenos Aires, su directora Silvina Szperling (2013a, cit. Leibovich 2014: 8) ya declaraba que:

La videodanza hoy como lenguaje, casi como tribu, tiene una autorización y presencia que justifica nuestra labor y energía [...] Más allá de que el concepto videodanza no sea reconocido en algunos casos –no nos importa la territorialidad– es un hecho. Antes, la pregunta era “Qué es la videodanza?”. Ahora preguntan “En qué está la videodanza ahora?”.

Terminamos con esta reflexión el análisis teórico de la disciplina, para abordarla ahora desde un punto de vista práctico.



### 3. CASO PRÁCTICO: DIRECCIÓN DE *CENIZA*

Tratadas ya distintas opiniones, teorías y producciones de teóricos y profesionales del ámbito de la videodanza, se ha considerado interesante presentar una experiencia propia: la videodanza *Ceniza*. De esta forma, se pretende completar esta investigación con la información o el conocimiento que sólo pueda obtenerse a través de la práctica en primera persona, de hacer videodanza más allá de consumirla o leer sobre ella.

Así, en primer lugar, hay que plantear qué tipo de equipo de trabajo precisa una pieza de videodanza. Como apunta Altamirano (2010: 61), conviven distintas modalidades de organización en el proceso de creación: el coreógrafo que produce, graba y edita personalmente su idea para una pieza; el coreógrafo aliado con el director, cada uno de ellos con el apoyo de un pequeño equipo de sus respectivos campos; o el productor que presta sus equipos de trabajo para la producción de una idea que le ha sido propuesta. Según Ochoa Gaevska (2014), lo más común es seguir los pasos de la realización de cine, con roles de dirección, producción, guion, fotografía, arte, sonido, edición, etc. Daniel Böhm, por ejemplo, se rodeó de un equipo de estas características para la realización de *Solo Hombres Solos* (2007), añadiendo, por supuesto, los roles específicos de la danza: la coreógrafa Mariana Blutrach, que también participó junto a él en el guion, y cuatro bailarines como intérpretes.

Nuestro proyecto, en parte porque la mayoría del equipo provenía de estudios audiovisuales, se ha desarrollado en muchos aspectos siguiendo el *modus operandi* del cine, adaptándolo al trabajo conjunto de las dos disciplinas e incorporando los procesos pertinentes del ámbito de la danza. Se ha trabajado, pues, con roles de producción, dirección, guion, coreografía, fotografía, arte, música, edición y postproducción, aunque al ser un grupo pequeño algunos integrantes hemos asumido más de un rol. En mi caso, entre otras tareas me ocupé de la dirección, y es por ello por lo que la descripción del proceso creativo se va a presentar desde el punto de vista de la directora.

The director's work is in the details of bringing a dance to life on screen; this process begins in the composition of moving images as the dance is mined for its cinematic possibilities. In other words, the director works in much the same way as an archeologist might: unearthing, revealing, and ultimately re-connecting the disparate parts collected at the site of the excavation.

Rosenberg (2006: 13)

Así se ha intentado dirigir este proyecto, buscando las posibilidades visuales de la danza, y al mismo tiempo las posibilidades coreográficas de la cámara. *Ceniza* ha requerido pensar en planos, movimientos de cámara y reglas de edición, pero también —para lo que ha sido fundamental la ayuda de la coreógrafa Magdalena Hofmann— en ritmo coreográfico, repetición y cualidad de movimiento o intensidad. A continuación se describe el proceso creativo en las tres fases de producción.

### 3.1. Preproducción

Cerrado el equipo<sup>20</sup>, era necesario elaborar un plan de producción<sup>21</sup> que tuviera en cuenta todos los procesos, así como los tiempos indicados para que estos se coordinaran adecuadamente. Aquí se planteó por primera vez el reto de combinar los procesos propios de la producción audiovisual, a cuyo esquema estábamos acostumbrados, con los específicos de la danza, favoreciendo tanto como fuera posible el diálogo entre ambos (en cada una de las partes se describe cómo se organizó).

Así mismo, se determinó el target teniendo en cuenta algunos de los objetivos de la realización de la pieza: dar visibilidad a la videodanza, aprovechar las posibilidades que ofrece para la difusión de la danza a otros públicos, y transmitir un mensaje que debía escuchar tanta gente como fuera posible. Por tanto, no podíamos limitarnos a un público con especial interés en la danza o el audiovisual, ni al círculo ya establecido de seguidores de la videodanza, sino que queríamos abarcar una mayor variedad. Por el tema, finalmente se acotó a un público joven (generalmente más abierto ante las ideas de cambio social) al que se podría llegar a través de las redes sociales. Así pues, la obra creada debía ser ligera y atractiva para un público no especializado.

#### 3.1.1. Elección del tema y elaboración del guion

¿Cómo es el guion de una videodanza? Parece que hay tantas modalidades como autores. Hay quienes guionizan todo un relato para la danza y la cámara, quienes se inspiran sólo en conceptos, lugares o imágenes, e incluso quienes se dejan llevar por la improvisación ya desde el inicio del proyecto.

En el caso de *Ceniza*, casi desde el principio se planteó incluir la palabra hablada por medio de una voz en off. No es, quizá, muy habitual, pero ya decíamos que hoy el ámbito de la videodanza no tiene límites, que encasillarnos en una norma que no existe solo por su frecuencia es casi sabotear al propio arte. Uno de los objetivos principales es experimentar con esta posibilidad artística que hemos conocido recientemente, y la inclusión de la lírica en la pieza es parte de esa experimentación y no parece enfrentarse a los fundamentos de la videodanza.

Aun con esta finalidad experimental, la obra en cuestión iba a transmitir una idea, un mensaje. Como se ha expuesto, tanto Rosenberg como el equipo directivo del festival MiTS (Moviment i Transformació Social), por mencionar unos ejemplos, consideran que la videodanza, como otras artes, tiene el potencial de interrogarnos como sociedad y debe abordar cuestiones significativas de nuestro tiempo. Personalmente, coincidido con esta idea, y hemos querido crear una pieza con interés más allá de su valor artístico.

*Ceniza* es la voz de una mujer plural que grita al mundo. Trata de recoger en un personaje atemporal, interpretado por una bailarina, a una colectividad de mujeres a lo largo de la historia y a lo ancho del mundo, que habla con las voces de todas y no como

---

<sup>20</sup> Roles e integrantes del equipo disponibles en el Anexo II.

<sup>21</sup> Disponible en el Anexo III.

mujer individual, y protesta por la desigualdad y violencia que ha sufrido mientras intenta encontrar su camino en el mar de dudas al que la sociedad la ha arrojado.

Pese a la subjetividad que implica seguir el discurrir del pensamiento de un personaje, el guion debía ajustarse lo máximo a la realidad a la hora de denunciar injusticias y violencia contra la mujer y de fundamentar sus dudas. Así pues, se llevó a cabo una investigación sobre el tema para confirmar y enriquecer nuestro conocimiento previo (proveniente de mi propia experiencia como mujer, artículos de actualidad, testimonios en redes sociales o conversaciones con conocidos, datos históricos ya estudiados y otras fuentes de cultura general)<sup>22</sup>.

Claro el tema a tratar en la pieza, era necesario decidir cómo trabajar en el guion sin dejar a la danza en un segundo plano. Contábamos con mi experiencia como bailarina en un proyecto de danza y poesía, y en esa ocasión la coreografía se construyó sobre las palabras ya escritas con antelación, en una especie de encarnación o ilustración de los poemas. Para *Ceniza* no queríamos obrar de esa forma: la danza no debía trabajar para la palabra, sino que tenía que ser tan importante y libre como ella. Por ello, antes de empezar a redactar el texto, se decidió elaborar un borrador, o un primer guion, que contuviera indicaciones generales tanto para el discurso, como para la coreografía, el tratamiento visual, la escenografía, la interpretación de la voz e incluso la música, todo unido por la idea que se quería transmitir. Se optó, entonces, por dividir lo que queríamos contar en partes diferenciadas, para facilitar la guía de los distintos recursos expresivos que iban a intervenir y aunar su evolución:

- Parte 1: presentación del personaje como “mujer atemporal” que encierra en sí miles de experiencias, hablando para ello de distintas vidas, nacimientos y muertes.
- Parte 2: se denuncia la violencia —en todas sus formas— sufrida por las mujeres en distintas épocas y lugares, presentándose como ataques directos al personaje.
- Parte 3: la ignorancia e impasibilidad de los ciudadanos se revelan como causa de la permanencia de esa violencia. La protagonista se siente perdida sin el apoyo de la sociedad y duda de sí misma.
- Parte 4: el personaje expresa sus dudas sobre la lucha feminista —debido a la influencia de su entorno— y el miedo que le produce saberse inseguro e incomprendido.
- Parte 5: la protagonista decide que toda lucha supone un cambio, por pequeño que sea (aunque se limite a un recuerdo que pueda ser recogido por otras generaciones e impulse el resurgir de la causa) y por ello merece la pena.
- Parte 6: se reafirma la fe en que una sociedad entre iguales es posible y necesaria.

Las indicaciones o sugerencias para los campos creativos involucrados en la pieza fueron desarrolladas para cada una de las partes a partir de las descripciones

---

<sup>22</sup> Debido a la imposibilidad de incluir dicha investigación por motivos de espacio, el Anexo IV recoge un breve resumen de la misma.

expuestas. Se redactó así un primer guion<sup>23</sup> a modo de tabla o escaleta que permitía empezar a trabajar en los distintos ámbitos más o menos simultáneamente.

El guion definitivo para la voz en off se incluyó en la tabla una vez estuvo terminado. Es un texto lírico —género que, a mi parecer, casa muy bien con el estilo de danza que se ha utilizado— en prosa, escrito en primera persona como un monólogo del personaje que encarna la bailarina.

### 3.1.2. Coreografía

La coreografía de *Ceniza*, una de las partes más importantes del desarrollo del proyecto, estuvo a cargo de la estudiante de danza Magdalena Hofmann, que es también la bailarina principal de la pieza. En una primera reunión, se eligió la danza contemporánea como estilo y se acordó una duración en torno a 2 o 3 minutos. Intentamos aclarar cómo iba a ser trabajar para la pantalla, ya que ella nunca había tenido relación con el ámbito audiovisual, y se discutieron aspectos básicos de la danza asociados a cada una de las partes del guion. Así mismo, la coreógrafa improvisó una pequeña muestra de danza para enseñarnos su estilo y la línea que le gustaría seguir.

Magdalena comenzó a trabajar de forma superficial usando solo como referencia las indicaciones dadas en la tabla y en dicha reunión, para no verse contaminada en un principio por la música o el texto. Una vez finalizado el guion de la voz en off, se llevó a cabo una prueba de locución que permitió fijar una duración más exacta a cada una de las partes. Así mismo, se le facilitó una versión traducida al inglés del texto final para empezar a trabajar las conexiones entre la danza y el discurso.

El director de videodanza Octavio Iturbe, que provenía del mundo de la fotografía, cuenta en una entrevista<sup>24</sup> lo fundamental que fue para él la experiencia de estar en escena, animado por el coreógrafo Vandekeybus. Esta práctica le ayudó a sentir su cuerpo, a saber realmente qué es bailar, lo que le facilitó mucho la tarea de trasladar los movimientos y la energía a la cámara y el ordenador. Afortunadamente, tanto yo como el director de fotografía de *Ceniza* teníamos experiencia en el ámbito de la danza, lo que nos daba cierta seguridad para intervenir cuando era necesario para adaptar la coreografía de Magdalena —que nunca había trabajado la videodanza— a la pantalla, y ajustarla lo máximo posible a la idea perseguida.

A lo largo de todo el proceso de montaje de la coreografía, nos reunimos regularmente para seguir los avances de Magdalena, realizar las correcciones necesarias, ensayar con la cámara e incluso incluir, siempre con su consentimiento y colaboración, ciertos movimientos que nos parecían interesantes para la cámara o en relación con el guion de la locución.

Ya hacia el final del proceso introdujimos la música de acompañamiento por petición de la coreógrafa, que aunque estaría en un segundo plano y se ajustaría definitivamente en

---

<sup>23</sup> Disponible en el Anexo V.

<sup>24</sup> *Videodanza, una disciplina que crece* (La Nación, 06/11/2005). Disponible en <<https://www.lanacion.com.ar/753932-videodanza-una-disciplina-que-crece>> [Consulta: 01/08/2018]

la fase de postproducción, le daba seguridad y le fue muy útil para rematar la coreografía.

### 3.1.3. Plan de fotografía

Para el plan de fotografía, en primer lugar se fijaron las líneas generales que se seguirían en cada una de las partes de la pieza, en función de las sensaciones a transmitir y el tema tratado, y teniendo también como guía las primeras indicaciones para la danza. Así mismo, se tomaron algunas decisiones técnicas: utilizaríamos una cámara réflex (canon 5D) para poder acoplarla sin problemas de peso a un estabilizador de cámara, que iba a permitir que el movimiento fuera fluido y limpio para acompañar la danza como si la propia cámara bailara; se escogieron lentes luminosas con vistas al ambiente oscuro del teatro, y de distancias focales variadas (16mm, 35mm, 50mm) para usarlas con fines expresivos (agrandar el espacio para acentuar la sensación de vacío, aplanar la imagen para acrecentar el efecto de angustia y opresión, etc.); y se grabaría en FullHD, con una relación de aspecto de 16:9 y con el perfil de color Cinestyle (para tener más posibilidades en el etalonaje).

Finalizado el guion, se planificó sobre él para apoyar determinados conceptos, y una vez iniciado el trabajo coreográfico se pudo empezar a pensar en planos para pasos concretos, que se reflejaron en un storyboard<sup>25</sup>. Con intención de aprovechar la movilidad de la cámara, como es usual en la videodanza, se planificaron encuadres desde los lados, delante, detrás y arriba de la bailarina, ofreciendo múltiples puntos de vista al espectador. En las reuniones para revisar la coreografía se aprovechaba también para realizar pruebas con la cámara, tanto como fuente de nuevas ideas como para comprobar que lo que ya se había planificado funcionaba correctamente, haciendo los cambios pertinentes de una parte o de la otra si era necesario.

Se expone ahora un resumen del tratamiento de cada una de las partes de la pieza:

- Parte 1: poca cantidad de planos, encuadres abiertos (para apoyar la sensación de que la bailarina está en mitad de la nada) y movimiento de cámara suave, para una introducción lenta y pausada.
- Parte 2: se va incrementando el número de planos; hacia el final, cámara en mano, encuadres cerrados y cambios de plano rápidos y violentos.
- Parte 3: movimiento de cámara suave apoyando la quietud del momento; se combinan encuadres abiertos (que muestran a la bailarina pequeña) y muy cerrados (para apreciar gestos sutiles y empatizar con el personaje); la cámara cae cuando la bailarina se desploma, intensificando la impresión de la caída.
- Parte 4: variedad de planos fijos, con estabilizador y con cámara en mano, como reflejo de los constantes cambios de opinión que sufre el personaje.
- Parte 5: movimientos de cámara suaves y oscilantes, pero con cambios rápidos, emulando el fuego.
- Parte 6: movimientos suaves, la cámara acompaña y baila con el personaje; ambiente luminoso.

---

<sup>25</sup> Disponible en el Anexo VII



Figura 7. Muestra de fotogramas de Ceniza

### 3.1.4. Plan de iluminación y escenografía

Como se ha comentado, existen videodanzas que se ubican en escenarios o salas de ensayo, aunque una de las características más comunes es sustituir estos espacios habituales para la danza por, por ejemplo, una calle o un bosque, un entorno creado digitalmente o la nada. Se optó por esta última opción, pues nos parecía que el mejor entorno para un personaje abstracto y atemporal era un espacio también abstracto, desconocido, sin límites. Sin embargo, su puesta en práctica nos llevó precisamente a un escenario, que por desgracia es fácil de intuir en las partes de la pieza que, por necesidades expresivas, más luz requerían.

Se eligió el escenario como localización por necesidades de producción y artísticas: era un espacio de la universidad que podíamos utilizar con cierta libertad, que nos ofrecía las condiciones necesarias para crear ese entorno sin referencias (oscuridad, telones negros alrededor...), y toda una parrilla de iluminación con colores y potencias variados excelentemente situada para las necesidades de la coreografía y la cámara.

La planificación de iluminación<sup>26</sup> y escenografía<sup>27</sup> fueron de la mano desde el principio, pues las luces se utilizarían tanto para iluminar apropiadamente a la bailarina, como para crear ambiente y construir el entorno. Así pues, los responsables de arte y fotografía planificamos juntos, con la ayuda de un técnico de luces que trabaja habitualmente en ese escenario. Él mostró las distintas posibilidades que ofrecían los focos instalados, y a partir de ello se diseñó la luz para cada una de las partes. A ésta se le añadieron dos elementos de atrezzo: unas tiras de luces LEDs para la primera parte, y unas cuerdas rojas que cruzaban el escenario de lado a lado y simbolizan la opresión machista sobre la protagonista, cuya cantidad varía con finalidad expresiva.



Figura 8. Luces y escenografía de la parte 1

– Parte 1: para la presentación de ese personaje abstracto y atemporal, lo situamos en un entorno amplio, oscuro y vacío, como la nada: la bailarina está rodeada de oscuridad (la luz proviene de focos laterales y solo ilumina su cuerpo). Debido a una asociación personal del concepto de amplitud y vacío con el universo, infinito, se decidió incluir una red de luces LED al fondo que hicieran referencia a la vía láctea.



Figura 9. Luces y escenografía de la parte 2

– Parte 2: al hablar de la violencia sufrida por la mujer se hacen visibles las cuerdas rojas. Una forma triangular en el fondo y un foco de luz en el centro del escenario hacia el que la bailarina se desplaza la convierten en el objetivo de esa violencia. Lo acentuamos con varias personas a su alrededor en posiciones extrañas, estáticas, que simulan el acoso y la impasibilidad que recibe de la sociedad.

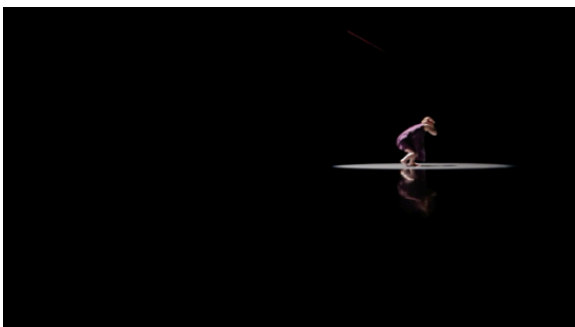


Figura 10. Luces y escenografía de la parte 3

– Parte 3: ya que se tratan sus sentimientos ante esa violencia, se mantiene el foco central y las cuerdas, pero desaparece todo lo demás a su alrededor para crear un espacio íntimo y enteramente suyo, con la sombra constante de la opresión representada por las cuerdas.

<sup>26</sup> Disponible en el Anexo VIII.

<sup>27</sup> Disponible en el Anexo IX.



Figura 11. Luces y escenografía de la parte 4

- Parte 4: se incrementa el número de cuerdas porque la opresión llega a manipular su mente. Lo reflejan también las formas rectangulares del fondo (sus pensamientos, como la luz, están siendo moldeados). Introducimos un contra violeta (color del feminismo<sup>28</sup>), y una luz cálida que se enciende y apaga simulando el latido de su corazón para trasladarnos a su interior.



Figura 12. Luces y escenografía de la parte 5

- Parte 5: el entorno se incendia con luz roja en referencia a una situación límite que va a impulsar el cambio. Se ilumina a la bailarina con luces blancas laterales para separarla del fondo (a nivel visual y expresivo), mientras que las cuerdas rojas se confunden con él y empiezan así a desvanecerse.



Figura 13. Luces y escenografía de la parte 6

- Parte 6: es la más luminosa, pues habla de esperanza y nuevos comienzos, y ya no hay cuerdas. La luz azul del fondo y la fragmentada del suelo apoyan la metáfora de la lluvia del texto, y se le suma la calidez del naranja, asociado al entusiasmo, la acción y la transformación.

En lo que respecta al vestuario, elegimos un blusón ancho de tela semitransparente y con vuelo, que aportara delicadeza y elegancia pero que también dejara ver un cuerpo fuerte (de la misma forma que nuestro personaje se expresa elegante y delicadamente, pero mostrando fortaleza y seguridad), de color violeta como referencia a la mujer y el feminismo.

Por otra parte, ya que la pieza trata el feminismo y, además, el personaje es abstracto, no queríamos que el maquillaje sirviera solo para resaltar sus rasgos siguiendo los cánones de belleza, sino más bien utilizarlo como expresión artística. Así, decidimos dibujar algo en su piel con un color vivo y potente. Finalmente optamos por una línea turquesa que cruza su rostro horizontalmente justo por debajo de los ojos, con cierto aire tribal o bélico que casa bien con este personaje tan longevo que sigue en plena lucha.

<sup>28</sup> Más información sobre esta asociación en Sandra Arbat, *Por qué el color violeta es el verdadero símbolo de la marcha feminista del Día de la Mujer* (La Vanguardia, 07/03/2018) Disponible en <<https://www.lavanguardia.com/de-moda/feminismo/20180306/441315715416/dia-mujer-8-marzo-huelga-feminista-color-violeta.html>> [Consulta: 07/08/2018]



### 3.1.5. Música

Como se ha expuesto, la música en la videodanza suele añadirse en la postproducción. Según Arias Gijón (2017: 22), es el vídeo, y no la danza, el que se coordina en el montaje con una música de fondo a modo de banda sonora, al margen de que esta haya sido reproducida o no antes para guiar al bailarín. Ya en los trabajos de Cunningham baile y música se concebían con unas mismas indicaciones de partida, pero de forma aislada para conectar sólo al final.

Así se ha trabajado en *Ceniza*. La canción fue compuesta por dos estudiantes de música a partir de las indicaciones recogidas en la tabla y las decisiones tomadas conjuntamente a lo largo de varias reuniones. La melodía, para piano y guitarra, se adapta a las distintas partes, acentuando las sensaciones que se pretende transmitir: es más neutra al principio, pero se acelera y se oscurece a lo largo de la segunda parte para desaparecer de golpe en la tercera (dejando así un silencio absoluto el momento más íntimo del personaje), y reaparece a continuación más suave, evolucionando hasta alcanzar el tono esperanzador que precisa el final. Una vez grabada, se utilizó para pulir la coreografía y se reprodujo en el rodaje como guía para la bailarina, pero no se ajustó a la danza definitivamente hasta el montaje.

### 3.1.6. Otros

Durante la preproducción se realizaron otras tareas que no se han incluido en la memoria por ser de menor interés para la investigación sobre la videodanza, como la elaboración del presupuesto o la redacción y firma de los contratos, pero cuyos documentos sí están disponibles para su consulta en los anexos.

## 3.2. Producción

McPherson (2006: 35) habla de la idea de «filmar para la edición», relacionando el nivel de planificación del rodaje con el detalle con el que se traza por adelantado la forma final de la pieza.

En el caso de *Ceniza*, quizá para contrarrestar la inseguridad provocada por nuestra escasa experiencia o porque, acostumbrados a otros formatos que requieren mucha organización, preferimos trabajar así, optamos por una cuidada planificación: se había realizado un storyboard que se seguiría, al menos en líneas generales, tanto en el rodaje como en el proceso de montaje; la estructura de la pieza estaba clara y trabajada; y la coreografía, aunque no se definiría hasta la edición, sí estaba cerrada y ensayada para su grabación. Aun así, no quisimos renunciar del todo a la improvisación, conscientes del carácter experimental de gran parte de la obra de videodanza.

El plan de rodaje (elaborado en la fase de preproducción) organizaba la grabación en dos jornadas, priorizando para el orden de los planos la disponibilidad de los extras (para la escenografía de la segunda parte) y las bailarinas de apoyo (para un fragmento

de la coreografía de la primera parte), y el máximo aprovechamiento de cada una de las escenografías.

Dividido el rodaje, pues, por decorados, se siguió en cada uno de ellos el siguiente esquema: se comenzaba grabando varios planos máster desde distintas posiciones de cámara (primero fijas y después con estabilizador de cámara), en los que se realizaba la coreografía entera; a continuación, la bailarina reproducía solamente fragmentos de la coreografía, necesarios para determinados planos del storyboard; después se repetían únicamente movimientos o pasos concretos para las tomas más cercanas y cortas; y, por último, dejábamos algo de tiempo para improvisar o incluir planos ideados a lo largo de la grabación.

Como es normal en un rodaje, fue necesario afrontar algunas situaciones imprevistas, como que el mando del estabilizador de cámara dejara de funcionar correctamente a mitad de la jornada, limitando en gran medida los movimientos de cámara que se habían planificado y dificultando la tarea del operador, lo que a su vez derivó en un aumento del número de tomas necesarias para conseguir una válida. Así mismo, grabar con las bailarinas de apoyo resultó más complicado de lo creíamos y requirió más tiempo del planeado.

Sin embargo, el equipo logró sobreponerse a estas dificultades y el rodaje se desarrolló sin gran complicación. La bailarina, acostumbrada a realizar la coreografía siempre entera o en fragmentos largos, se adaptó con bastante facilidad a esta forma de trabajar, que implicaba en muchas ocasiones tener que repetir varias veces un único movimiento para la cámara, o ejecutar alguna parte de la coreografía con una orientación distinta a la habitual. El tiempo dedicado a improvisar, por otra parte, fue muy provechoso, pues el material obtenido daría mucho juego en la edición de vídeo. Así mismo, el equipo se ajustó bastante bien al plan de rodaje en ambas jornadas y trabajó a gusto y eficientemente.

### **3.3. Postproducción**

#### **3.3.1. Montaje**

Como se comentaba, en la videodanza es tan común planificar el montaje por adelantado como no hacerlo. Así pues, algunos editores trabajan con material improvisado en el rodaje y lo distribuyen sin más guía que la que su gusto o experiencia les dicte en ese momento, mientras que otros siguen sin grandes modificaciones un plan ya definido en la preproducción, y hay quienes combinan ambos enfoques.

Este proyecto, aun acercándose más a la segunda opción, las mezcló ambas. Combinamos desde el principio vídeo, voz y música, y se siguió el storyboard planteado en la preproducción para realizar el premontaje. Una vez finalizada esta primera fase, la estructura general se mantuvo pero muchos planos se fragmentaron o se redistribuyeron, y se añadió material improvisado en el rodaje. Así, nos permitimos experimentar más de lo planeado en un principio, jugando con el cuerpo y la danza a través de los cortes o la velocidad de reproducción, y con el ritmo relacionado con la voz

y la música. Dentro de esa libertad creativa, sin embargo, se respetó siempre la coincidencia de ciertas tomas y movimientos de la bailarina con determinadas frases o palabras del texto, que se habían planificado para ello en la preproducción, así como la estructura general y el orden de las frases recitadas en off.

### 3.3.2. Corrección y efectos visuales

Finalizado el montaje, se comenzó a trabajar con el programa Adobe After Effects para hacer algunas correcciones, como eliminar focos o marcas del suelo, o incluso insertar un *matte painting* realizado en Photoshop para cubrir zonas que comprometían la idea de espacio abstracto o sin referencias.



Figura 14. Fotograma de Ceniza antes y después de la corrección en After Effects

Además de las correcciones, se añadió un efecto planificado ya en la preproducción para la primera parte: como una forma de mostrar visualmente que el personaje no es una, sino un conjunto de mujeres, se grabó un fragmento de la coreografía interpretada por distintas bailarinas, y se combinó en After Effects de forma que el personaje se fuera transformando en otras mujeres a lo largo de este recorrido. Sin embargo, debido a que varias de las bailarinas eran similares en cuanto a estatura y tono del pelo, el efecto final era menos evidente de lo que deseábamos. Finalmente lo potenciamos alargando los encadenados que unían los planos, de forma que la “transformación” es algo más notoria.

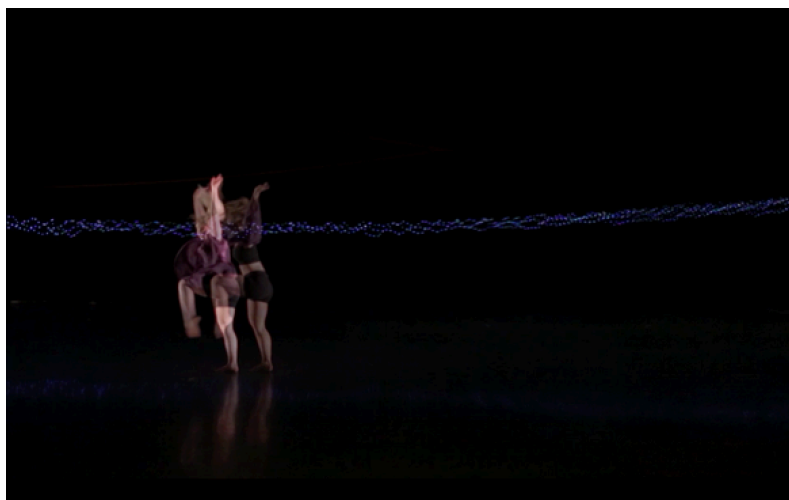


Figura 15. Encadenado entre fotogramas de Ceniza

### 3.3.3. Etalonaje

A continuación, se trasladaron los clips al programa Da Vinci Resolve para realizar una corrección de color básica pero necesaria. Principalmente, se unificaron los distintos planos y se buscó darle más profundidad y atractivo a la imagen (variando el contraste, la saturación...). Se reforzaron también conceptos ya trabajados en la preproducción relacionados con la ambientación lumínica, lo que fue fundamental, por ejemplo, para conseguir el efecto de encontrarnos en mitad de la nada que buscábamos para la primera parte.

Así mismo, se empleó la corrección de color de forma algo más expresiva en los planos rápidos de las figuras que rodean a la bailarina en la segunda parte, creando contraste entre la estética de todos ellos para que los cambios parezcan más violentos, así como jugando con el desenfoque (por ejemplo, enfocando sólo los ojos) con intención de dar una sensación extraña e incómoda. Igualmente, decidimos variar de golpe la temperatura de color en un momento de la tercera parte en el que la bailarina se desploma, para acentuar lo desolador de la imagen.

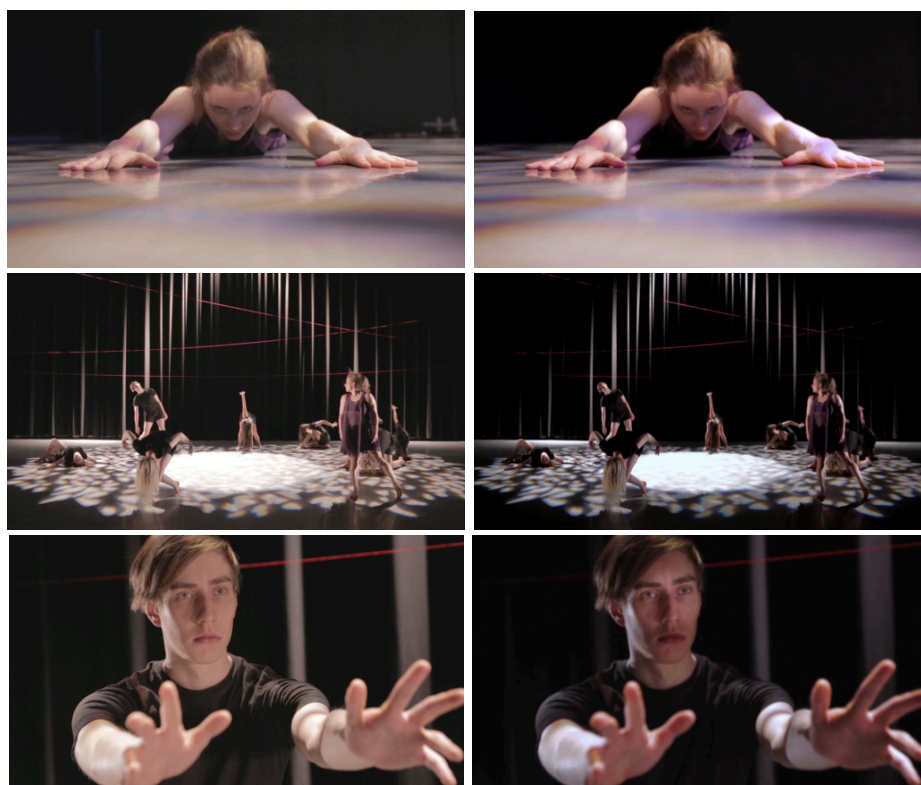


Figura 16. Fotogramas de Ceniza antes y después del etalonaje

### 3.3.4. Locución y edición de sonido

La intención inicial era contratar a una actriz de doblaje para grabar la voz en off, preferiblemente una voz madura que apoyara la ilusión de encontrarnos ante un personaje que tiene muchas experiencias a sus espaldas. Sin embargo, debido a la falta de tiempo y presupuesto y la dificultad añadida de encontrarnos en Finlandia, finalmente se desechó la idea. Es por ello por lo que la locución final se retrasó y no se pudo

utilizar en el proceso de montaje, en el que se empleó como guía la prueba de voz grabada semanas antes del rodaje.

Así, yo misma, como hablante de español con voz femenina más a mano, me encargué de la locución. Dado que nunca había realizado nada similar, fueron necesarias muchas tomas para lograr la máxima calidad posible. Sin embargo, conocía muy bien el texto y sabía con exactitud cómo buscaba la voz en cuanto a ritmo, potencia e interpretación, lo que facilitó en gran medida el proceso. También había realizado la prueba de voz, y me resultó bastante sencillo adaptarme a su velocidad, de forma que apenas hubo que modificar la grabación para que se ajustara correctamente al montaje.

La voz se grabó en un estudio, con sala insonorizada y mesa de sonido de varias pistas, con todas las facilidades que eso implica. Entre dos compañeros se realizó la masterización de la música y de la voz. La corrección, en Adobe Premiere, fue bastante básica, ya que nuestros conocimientos eran limitados, pero notable: se utilizaron herramientas como la compresión y la ecualización, eliminando sonidos metálicos y de saliva.

Finaliza aquí la exposición del caso práctico, siendo conscientes de que algunos procesos de menor importancia para la investigación se han descartado para no exceder la extensión máxima de la memoria. Los resultados de este proyecto de videodanza se desarrollan en las conclusiones.

#### **4. CONCLUSIONES**

Llegados al último capítulo de esta memoria, regresamos brevemente al inicio de la misma para recordar el objetivo principal planteado, que se podría resumir en dar a conocer la videodanza como práctica artística específica y acreditar su valor. Considero que la investigación realizada y la experiencia en la producción de una pieza de videodanza, correlacionadas y analizadas ambas, han permitido alcanzar dicho objetivo con éxito.

Pese a la ambigüedad que rodea a un concepto en pleno desarrollo, podemos definir la videodanza, sin excluir ninguna pieza que se haya proclamado como tal hasta la fecha, como un arte que establece una alianza entre la danza y el audiovisual para crear una obra única y con identidad propia, la construcción de una coreografía que sólo vive cuando es representada en cine, vídeo o tecnologías digitales.

Siguiendo los objetivos secundarios, se ha repasado su origen y su historia, una tarea fundamental para comprender cualquier corriente o disciplina, exponiendo su nacimiento como forma experimental en una época de interdisciplinaridad en el arte, y mencionando algunos de los artistas y de las obras que fueron vitales para su asentamiento y para la configuración de los principios que regirían su evolución. Así mismo, se ha analizado su actualidad y hemos atendido a su rápida expansión y su presencia cada vez mayor en festivales, estudios universitarios, redes sociales o publicidad, entre otros, lo que demuestra que la videodanza ya es una realidad.

Hemos abordado también las características y elementos propios de la videodanza para descubrir que esta disciplina se encuentra en una fase de su desarrollo en la que se le ha dado prioridad a la experimentación y evolución, negándose críticos y artistas a definir sus límites, sus componentes y propiedades, al temer un encasillamiento y estancamiento del arte. Aunque se ha constatado que hay fórmulas que se repiten en muchas obras, así como elementos que parecen obvios, hay excepciones que confirman que la videodanza aún está en pleno crecimiento.

De ello ha derivado contar con una información sobre la videodanza mucho más limitada de lo que esperábamos de cara al siguiente objetivo secundario, pero aun así hemos logrado diferenciarla de otros géneros —con los que confunde en ocasiones— basándonos en el recurso principal sobre el que se construye el mensaje en cada uno de ellos. Así, sabemos distinguir la videodanza de la danza convencional, del registro con finalidad documental de un espectáculo, del cine musical, del videoclip y del videoarte, pese a los aspectos que indiscutiblemente tienen en común.

La relación con el videoarte, sin embargo, es más cercana que con el resto, y plantea una pregunta: ¿es la videodanza un nuevo género, o sólo una rama o subgénero? Se ha demostrado que la videodanza tiene identidad propia, que es una práctica específica, pero no si constituye un nuevo género. Quizá sería una interesante cuestión para abordar en una futura investigación, pero por ahora, a mi parecer, la videodanza aún no puede considerarse un género. Los géneros clasifican y dividen las artes en función de los aspectos que las separan; si la videodanza se resiste a definirse, aceptar unas características como propias o establecer límites para sí misma, no podemos saber hasta qué punto difiere de las otras artes y, por tanto, si es suficiente como para constituirse como un género aparte, o si es simplemente una rama de aquel que más se aproxima a la idea bajo la que se rige: el videoarte. No obstante, considero que eventualmente deberá definirse, una vez haya dado todo lo posible de sí misma, y en ese momento se podrá valorar si aquello que ha alcanzado es suficientemente genuino para proclamarse como tal.

Sea o no un género, se ha evidenciado en este trabajo su interés y valor como práctica artística, así como sus posibilidades creativas y sus aportaciones al audiovisual y la danza. La videodanza permite experimentar con el lenguaje audiovisual (con ángulos, iluminación, técnicas de post-producción...), dando importancia a la originalidad, la estética o la fluidez técnica, y al mismo tiempo busca potenciar el valor de la danza como forma de expresión, expandiendo su poética y enriqueciéndola con la creatividad añadida del vídeo. A su vez, ha desarrollado una narrativa propia, muy relacionada con la construcción de una «coreografía de la mirada» (Alonso, 1995: 1), capaz de generar una intimidad única que conmueve al espectador. Pero no debemos olvidar sus posibilidades para con la sociedad, pues la videodanza tiene la capacidad de involucrarse e involucrar a su público en la crítica social y, como Rosemberg (2000a: 3), considero que se debe tener presente esa responsabilidad.

Bajo esa idea hemos abordado la creación de la pieza *Ceniza*, que nos ha permitido probar personalmente dichas aportaciones de la videodanza, poniendo a nuestra disposición valiosas herramientas y una nueva narrativa para transmitir con efectividad un mensaje feminista. La tarea de documentación, tanto sobre la práctica artística que

nos ocupa como sobre el tema a tratar (constatando nuestro conocimiento previo con una pequeña investigación), ha sido esencial para la correcta realización de la obra.

Se ha definido un planteamiento técnico y visual y un modo organizativo que ha permitido trabajar eficientemente y en buenas condiciones, experimentar las posibilidades de la videodanza y sacar el máximo partido a la idea inicial. Pese a conocer otras opciones, hemos optado por una forma de trabajo meditada y planificada, siguiendo el proceso propio de un cortometraje audiovisual, aunque nos hemos permitido cierta experimentación en el rodaje y en el montaje. El plan empleado, iniciando el trabajo coreográfico y audiovisual por separado a partir de unas indicaciones generales, de forma que no se vieran contaminados uno por el otro, y entrelazándolos a medida que se iban definiendo, ha funcionado correctamente y considero que podría utilizarse en posteriores proyectos. La relación entre directora y coreógrafa, como principales figuras creativas del equipo, también se ha desarrollado sin problema y enriqueciéndonos la una a la otra en nuestros respectivos campos.

Pese a haber cometido algunos errores y tener aún mucho que mejorar, pues esta es sólo una primera toma de contacto con la disciplina, podemos decir que hemos conseguido combinar de forma adecuada y enriquecedora las artes audiovisuales y coreográficas en una obra interesante artística y creativamente, de gran fuerza expresiva y, aunque no sea tan relevante, muy entretenida y satisfactoria de realizar.

Por otro lado, considerándome una persona con debilidad por el orden, el detalle y la precisión, la realización de esta investigación me ha llevado a dudar de la importancia de dicho orden en un ámbito artístico, creativo, de exploración ¿Es realmente necesario saber si la videodanza es parte del videoarte, si cumple los requisitos para considerarse un género, o cuáles son sus características por norma? No lo creo, considero suficiente conocer la existencia de una práctica con grandes posibilidades para el audiovisual, la danza, la exploración del cuerpo y el movimiento y la experimentación artística. Basta, por ahora, con poder definirla a rasgos generales, ejemplificarla y aportar datos que, sin usarse como pautas incuestionables, nos ayuden a comprenderla, enseñarla, consumirla y producirla, para no perdernos el interés, la belleza y las posibilidades expresivas que hay en ella.

Personalmente, valoro mucho esta aportación del trabajo: aventurarse a conocer la videodanza y apreciar su valor artístico, expresivo y educativo al margen de su delimitación, de los formalismos, de aquello que buscamos para ordenar y clasificar un mundo que no siempre debe regularse. A menudo, la libertad es necesaria —aunque no suficiente— para crear e innovar, como demuestra el gran número de importantes y cautivadoras obras de videodanza que se han realizado y se están realizando alrededor del mundo.

Sin embargo, esta práctica libre y en plena expansión necesita apoyo para seguir creciendo. Es imperante reflexionar sobre el futuro y la necesidad de apoyar a coreógrafos y realizadores en su trabajo en torno a este fructífero matrimonio entre la danza y el vídeo. Es fundamental, así mismo, dar a conocer el término y la disciplina, procurando que el público sea capaz de reconocer una pieza de videodanza al verla, en vez de asociarla a otros géneros: solo así se ganará la fidelidad de una audiencia indispensable para su desarrollo. Como se ha expuesto, los festivales, talleres,

conferencias y la inclusión en el círculo educativo han logrado grandes avances en esa tarea, siendo ahora la videodanza mucho más conocida que hace unas décadas, pero con un largo camino aún por recorrer.

Considero, pues, como mayor interés del presente trabajo, su apoyo y utilidad para este cometido de difusión y divulgación, como se tratará de lograr también con la pieza de videodanza que ha resultado de este análisis, *Ceniza*, que será publicada en las redes sociales bajo el término *Videodanza* y junto a una breve descripción del concepto.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO, R. (1995). "Video danza: otro bastardo en la familia" en *La Hoja del Rojas*, año VIII, nº 63.
- ALTAMIRANO, G. (2010). *Videodanza. De la Teoría a la Práctica*. Trabajo Fin de Grado. Palermo: Universidad de Palermo. Disponible en <[https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectograduacion/detalle\\_proyecto.php?id\\_proyecto=1802&titulo\\_proyectos=Videodanza](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1802&titulo_proyectos=Videodanza)> [Consulta: 19 de junio de 2018]
- ÁLVAREZ BASSO, C. (1995). *Coreografiar para la cámara*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Disponible en: <[http://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/actividades/programas/1995004-foI\\_es-001.pdf](http://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/actividades/programas/1995004-foI_es-001.pdf)> [Consulta: 11 de abril de 2018]
- ARIAS GIJÓN, N. (2017). *Videodanza. Revisión histórica y estado de la cuestión*. Trabajo Fin de Grado. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- ARNAL, R. V. Y PAYRI, B. G. (2018). *Screendance festivals*. Valencia: Editorial Universitat Politècnica de València. Disponible en: <<https://riunet.upv.es/handle/10251/104183>> [Consulta: 28 de junio de 2018]
- BROMBERG, E. (2006) "Dance for the camera in academe" en D. Rosenberg (dir.) *Screendance: the State of the Art Proceedings*. Durham. Págs. 60-65.
- CARRERA, D. et al. (2011). *Con-figuraciones de la danza. Sonido y video del cuerpo*. Montevideo: Comisión Sectorial de Educación Permanente.
- CARRILLO, R. (2005). "La video danza: la escondida incógnita" en ZEMOS98. Disponible en: <<http://publicaciones.zemos98.org/la-video-danza-la-escondida>> [Consulta: 19 de marzo de 2018]
- DEREN, M. (1945). "Choreography for the Camera" en *Dance Magazine*, nº 19.
- DIEGO, E. (2002). "Figuras de la diferencia" en V. Bozal (ed.). *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas*. Madrid: La balsa de la Medusa. Volumen II, págs. 434-451.
- ELSON, D. (coord.) (2000). *El progreso de las mujeres en el mundo 2000*. Nueva York: United Nations Entity for Gender Equality and the Empowerment of Women.
- ESDM DANZA Y MULTIMEDIA, "Curso de videodanza – La composición de la mirada" en *Youtube* <<https://www.youtube.com/watch?v=Fx-DwLHAdO0>> [Consulta: 03 de abril de 2018]
- FIVER DANCE. *Manifiesto*. <<http://www.fiverdance.com/manifiesto/>> [Consulta: 20 de julio de 2018]
- FONSECA, J. (2010). "Videodanza: transgenerismos y abrazos de autor" en *El Cuerpoespín*, ISSN 2145-8200. Disponible en: <<http://www.elcuerpoespín.net/revista-digital/videodanza/videodanza-transgenerismos-y-abrazos-de-autor>> [Consulta: 16 de mayo de 2018 ]
- GREENFIELD, A. (2002). "The Kinesthetics of Avant-Garde Dance Film: Deren and Harris" en J. Mitoma y E. Zimmer (eds.). *Envisioning Dance on Film and Video*. Nueva York: Routledge, págs. 21-26.



- HERNÁNDEZ, P. (2006). "La vocación en el videodanza" en *Danza Virtual*, 2006. Disponible en <[http://www.jhcnwmedia.org/danzavirtual/html/textos\\_paula\\_hernandez.html](http://www.jhcnwmedia.org/danzavirtual/html/textos_paula_hernandez.html)> [Consulta: 19 de junio de 2018 ]
- LACHINO, H. y BENHUMEA, N. (2012). *Videodanza. De la escena a la pantalla*. México: Universidad Nacional Autónoma de México. Disponible en <<https://issuu.com/danzaytecnologia/docs/videodanza>> [Consulta: 03 de abril de 2018]
- LEIBOVICH, M. (2014). "Experimentalismo y videodanza argentina" en *Imagofagia. Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, nº 9, ISSN 1852-9550. Disponible en <<http://www.asaeca.org/imagofagia/index.php/imagofagia/article/view/561>> [Consulta: 20 de abril de 2018]
- MARCHÁN FIZ, S. (1994). *Del arte objetual al arte de concepto*. Madrid: Ediciones Akal.
- MCPHERSON, K. (2006). *Making Video Dance. A step-by-step guide to creating dance for the screen*. Abingdon: Routledge.
- Mujeres en Red. El Periódico Feminista*. <<http://www.mujeresenred.net/>> [Consulta: 13 de enero de 2018]
- PEARLMAN, K. (2006). "Editing as a Form of Choreography" en D. Rosenberg (dir.) *Screendance: the State of the Art Proceedings*. Durham. Págs. 52-56.
- POSADA RESTREPO, C. (2014). "La transparencia del videodanza dentro del cuerpo danzante" en *Artes, la revista*, nº 20, págs. 183-203, ISSN 1657-3242. Disponible en: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5737445>> [Consulta: 05 de julio de 2018]
- RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ, C. A. (2016). *Videodanza-documental como estrategia de regeneración de memoria colectiva en relación al lugar*. Proyecto final de Máster. Valencia: Universitat Politècnica de València, <<https://riunet.upv.es/handle/10251/74368>> [Consulta: 23 de abril de 2018]
- ROSENBERG, D. (2000). "Essay on Screen Dance" en *Dance For The Camera Symposium*, Madison, Wisconsin, Estados Unidos.
- (2000). "Video Space: A Site for Choreography" en *Leonardo*, volumen 33, nº 4, págs. 275-280.
- (2001). "The work of Dance in the Age of Corporeal Reproduction" en D. Rosenberg, *Dancing For the Camera 2001*. Catálogo de ensayos.
- (2006). "Proposing a Theory of Screendance" en D. Rosenberg (dir.) *Screendance: the State of the Art Proceedings*. Durham. Págs. 12-17.
- OCHOA GAEVSKA, L. A. (2014). "Video danza, un nuevo dialecto multimedia" en *I.letrada*, nº 22. Disponible en <<http://i.letrada.co/n22/articulo/articulo-invitado-2/115/video-danza-un-nuevo-dialecto-multimedia>> [Consulta: 10 de julio de 2018]
- ONU MUJERES. *ONU Mujeres. Qué hacemos*. <<http://www.unwomen.org/es/what-we-do>> [Consulta: 04 de agosto de 2018]
- TEMPERLEY, S. (2010). "La Escritura Perpleja. Hacia Un Posible Encuentro Entre Crítica Y Videodanza" en *The International Journal of Screendance*, vol. 1, verano 2010, págs. 75-82, ISSN 2154-6878.
- The International Journal of Screendance: After Deren* (2013). Vol. 3, otoño 2013. Wisconsin: The Ohio State University Libraries. ISSN 2154-6878. Disponible en <<http://screendancejournal.org/issue/view/188#.WqVNYb3FlfE>> [Consulta: 16 de abril de 2018]
- TORO, A. (2014). "Contrapeso. La video danza, o la coreografía de la mirada" en *Nexus Comunicación*, issue 15, págs. 24-45 ISSN 2539-4355. Disponible en: <<http://nexus.univalle.edu.co/index.php/nexus/article/view/726>> [Consulta: 09 de julio de 2018]
- VALCÁRCEL, A. (2000) "La memoria colectiva y los retos del feminismo" en A. Valcárcel, R. Romero y M. D. Renau, *Los desafíos del feminismo ante el siglo XXI*. Sevilla: Instituto Andaluz de la Mujer, págs. 19-54.
- VIDEODANZABA. *El festival*. <<http://www.videodanzaba.com.ar/#festival>> [Consulta: 20 de julio de 2018 ]

VILLOTA TOYOS, G. (2015). "A propósito de un eslabón perdido: la (re) aparición de *Assemblage* (Merce Cunningham, Richard Moore, 1968)" en *AusArt Journal for Research in Art*, Vol. 3 (2015), n°. 1, págs. 77-90, ISSN 2340-8510. Disponible en: <<http://www.ehu.es/ojs/index.php/ausart/article/view/14390/13133>> [Consulta: 18 de abril de 2018]

## 5.1. Filmografía

*A Study in Choreography for Camera* (Dir. Maya Deren). Deren. 1946.

*Ama* (Dir. Julie Gautier). Les Films Engloutis. 2018.

*Assemblage* (Dir. Richard O. Moore). KQED-TV. 1968.

*Beach Birds for Camera* (Dir. Elliot Caplan). Cunningham Dance Foundation. 1992.

*Birds* (Dir. David Hinton). 2000.

BLU FOX FILMS, "White Butterfly – Short Contemporary Dance Film" en *Youtube* <[https://www.youtube.com/watch?v=\\_mODqj3AwMA](https://www.youtube.com/watch?v=_mODqj3AwMA)> [Consulta: 02 de julio de 2018]

CÁSSIO CARVALHO, "Contrapeso. Videodanza" en *Vimeo* <<https://vimeo.com/31056576>> [Consulta: 05 de julio de 2018]

CINEMADICCION, "Metropolis Video Danza HD" en *Vimeo* <<https://vimeo.com/45586131>> [Consulta: 20 de mayo de 2018]

CONTEMPORARY ARTS MEDIA, "Sue Healey Dance Films – Screener" en *Youtube* <[https://www.youtube.com/watch?v=9lkqxbQ-K\\_4](https://www.youtube.com/watch?v=9lkqxbQ-K_4)> [Consulta: 24 de mayo de 2018]

DANCEON, "James Bay – Let it Go – Dance. A Breakup Story" en *Youtube* <<https://www.youtube.com/watch?v=lpVf5-aTgys>> [Consulta: 28 de julio de 2018]

*Danse Serpentine* (Dir. Louis Lumière). Lumière. 1896.

DAVID LACHAPELLE STUDIO, "Sergei Polunin, 'Take Me to Church' by Hozier, Directed by David LaChapelle" en *Youtube* <<https://www.youtube.com/watch?v=c-tW0CkvdDI>> [Consulta: 16 de julio de 2018]

DUNCAN MCDOWALL, "Painted" en *Youtube* <<https://www.youtube.com/watch?v=Pd2KM3qjcKk>> [Consulta: 02 de julio de 2018]

FAMA A BAILAR, "Coreografía grupal 'Feel It Still' – Videoclip – Fama a Bailar" en *Youtube* <<https://www.youtube.com/watch?v=uHOOOcM1QBU>> [Consulta: 28 de julio de 2018]

FAMA A BAILAR, "Coreografía grupal 'Un jardín' – Videoclip – Fama a Bailar" en *Youtube* <<https://www.youtube.com/watch?v=HY8rhYqiRKY>> [Consulta: 28 de julio de 2018]

*Global Groove* (Dir. Nam June Paik y John Godfrey). Electronic Arts Intermix. 1973.

*In London* (Dir. Thibaut Ras). AllWeCanDo. 2017.

KENZO, "KENZO World – The new fragrance" en *Youtube* <<https://www.youtube.com/watch?v=ABz2m0olmPg>> [Consulta: 28 de julio de 2018]

*Los posibles* (Dir. Santiago Mitre y Juan Onofri Barbato). La Unión de los Ríos, Km29, Alta Definición Argentina. 2013.

*Nine Variations on a Dance Theme* (Dir. Hilary Harris). 1966.

*Thought of You* (Dir. Ryan Jeremy Woodward). 2010.

*Vanitas* (Dir. Vinícius Cardoso). 2017.