



# **VIDEODANZA. REVISIÓN HISTÓRICA Y ESTADO DE LA CUESTIÓN**

Trabajo Fin de Grado – Grado en Comunicación Audiovisual

**Nieves Arias Gijón**

Tutora: Inmaculada Gordillo  
Facultad de Comunicación  
Junio 2017

Facultad de Comunicación. Universidad de Sevilla

Trabajo Fin de Grado – Grado en Comunicación Audiovisual

Título: *Videodanza. Revisión histórica y estado de la cuestión*

Realizado por: Nieves Arias Gijón

Tutora: Inmaculada Gordillo Álvarez

Junio 2017

Firma de la tutora:

Inmaculada Gordillo Álvarez

Firma de la autora:

Nieves Arias Gijón

A mi tutora, por el asesoramiento constante  
y por el inmenso cariño con el que me ha tratado.

A mis amigos y compañeros, por los útiles consejos  
y por la paciencia demostrada en los momentos complicados.

A mi familia, por creer en mí y apoyarme en cada paso del camino.

Al Centro de Documentación de las Artes Escénicas de Andalucía, por las gratificantes  
oportunidades que me han hecho crecer como persona y como artista.

Y a la Facultad de Comunicación, que tanto me ha dado estos años.  
A todos esos docentes que comparten su pasión por lo que enseñan.

A todos ellos, infinitas gracias.

# ÍNDICE

1. RESUMEN.....	4
Palabras clave .....	4
2. INTRODUCCIÓN .....	5
Tema.....	5
Justificación.....	5
Tipo de trabajo.....	6
3. DISEÑO DEL TRABAJO .....	7
Estructura.....	7
Metodología de trabajo.....	8
4. ¿QUÉ ES EL VIDEODANZA? .....	9
Definición y características .....	9
Elementos .....	18
Aportaciones bidireccionales entre la producción coreográfica y cinematográfica ...	25
Clasificación, modalidades y usos.....	27
5. MARCO TEÓRICO Y ANTECEDENTES HISTÓRICOS .....	34
Autores, publicaciones y teorías.....	34
El baile de la cronofotografía .....	35
La danza en la pantalla .....	38
El surgimiento de un nuevo formato audiovisual.....	42
6. EL VIDEODANZA EN LA ACTUALIDAD.....	45
Nuevos autores .....	45
Las redes sociales y su función difusora .....	54
Festivales, asociaciones y congresos especializados.....	54
7. PROYECTO DE VÍDEO DIDÁCTICO .....	64
Justificación y objetivos .....	64
Conexiones e inspiraciones prácticas .....	65
8. CONCLUSIONES .....	67
Proyección de futuro.....	67
REFLEXIÓN PROPIA.....	68
9. BIBLIOGRAFÍA.....	69

# 1. RESUMEN

El videodanza es un formato audiovisual que, a pesar de su práctica habitual, no es demasiado conocido fuera de su ámbito de ejecución. Este trabajo trata de hacer un repaso de los casos históricos más representativos para poder entender su evolución, así como de enumerar los creadores y eventos actuales que participan en su desarrollo.

El texto se apoya en teorías y artículos de profesionales procedentes tanto de la disciplina del baile como del sector audiovisual, pero confiere nuevas aportaciones a este peculiar producto.

## PALABRAS CLAVE

Videodanza

Cinedanza

Screendance

Dancefilm

Danza para la pantalla

Coreografía

Bailarín

## 2. INTRODUCCIÓN

### TEMA

El tema escogido para el trabajo es el videodanza, una pieza audiovisual donde las artes visuales y el baile se coordinan para dar vida a un nuevo lenguaje narrativo. En el trabajo se van a abordar el surgimiento y desarrollo de este formato audiovisual, sus antecedentes y su fuerza para establecerse como tendencia en la actualidad.

### JUSTIFICACIÓN

A la hora de escoger un tema sobre el que versara mi trabajo, tenía claro que quería elegir aquel que me permitiera ahondar en esa simbiosis existente entre el mundo audiovisual y la danza, por ser los dos campos a los que me dedico y sobre los que quiero versar mi vida profesional. Tenía en mente algunas posibles líneas de investigación, como las primeras filmaciones de baile flamenco y danza española o el por qué se empieza a documentar la danza en España. A medida que he ido estudiando cine a lo largo de la carrera, he podido comprobar que la historia de la danza en nuestro país ha ido muy ligada a la evolución del séptimo arte. Ya lo decía Patrice Pavis en su libro *Análisis de los espectáculos: teatro, danza, mimo, cine*: “La escenografía es, junto a la danza y la interpretación, una de las artes más antiguas de las que se han conformado e influenciado el cine” (Pavis, 2000). Sin embargo, me decanté por el videodanza o cinedanza porque considero que es un formato en actual evolución y crecimiento, y me parecía más interesante para mi desarrollo profesional indagar en este tema para conocer bien la supuestamente reciente historia del mismo, para así poder desarrollar por mi cuenta la práctica de este género audiovisual y dancístico.

Mi afán por aunar estas dos disciplinas viene de lejos: el mismo hecho de que me decidiera a estudiar el Grado de Comunicación Audiovisual está inevitablemente vinculado a mi formación en danza. Desde mis inicios como bailarina, siempre me he encargado de procesos inherentes a la misma como la edición musical, la filmación de coreografías, la producción, las fichas técnicas de plantas de luces y escenografía, etc. Mi interés coreográfico y el de mis compañeras de baile nos hicieron ir más allá de los estudios de conservatorio propiamente dichos, y nos inscribíamos a todo tipo de concursos en los cuales yo siempre me encargaba de este tipo de tareas, de tal modo que acabé ganándome el apodo de ‘la técnico’ por parte de mis compañeras. Así, sin darle más importancia, continué con mis estudios de danza, lo que me llevó a audicionar para el Centro Andaluz de Danza, ubicado en Sevilla, donde obtuve una formación de alto rendimiento en danza española. Durante el segundo curso pensé que, si me lo proponía, sería capaz de compaginar la universidad con la danza, de modo que me matriculé en el

grado que hoy por hoy estoy a punto de concluir con el fin de complementar ese soporte técnico que me ayudaría a tener una mayor perspectiva a la hora de afrontar mis propios proyectos de creación coreográfica. Ello me ha abierto un universo de posibilidades, tanto en el mundo audiovisual como en la danza, ya que en todas las asignaturas de la carrera he tratado de ligar de una manera u otra ambas disciplinas, llevando a cabo proyectos como el estudio de la danza en la publicidad televisiva, un blog donde publicar la relación interdisciplinar (Danza y creatividad), trabajos sobre cine y danza (cine musical), un documental sobre los estudios profesionales de danza, trabajos audiovisuales de videodanza, proyectos fotográficos del cuerpo en movimiento, teorización sobre el flamenco en la historia del arte, etc. Incluso mi deseo por ampliar mi formación artística me llevó a solicitar la beca de movilidad SICUE el curso pasado, de forma que durante un año he podido simultanear los estudios superiores de danza, en el Conservatorio Superior de Danza María de Ávila de Madrid, con el tercer año del Grado de Comunicación Audiovisual, cursado en la Universidad Complutense. Como se puede ver, durante estos cuatro años he investigado siempre la conexión entre la danza y el audiovisual en todos los campos que he tenido oportunidad; como no podía ser de otra forma, el Trabajo Fin de Grado será el remate a esa búsqueda interdisciplinar. Pero no quiero tomarlo como un punto final: al contrario, lo considero un punto de partida para futuros proyectos en los que sin duda usaré mis conocimientos en las dos disciplinas para crear espectáculos y proyectos audiovisuales en los que el transvase cultural y artístico enriquezca y engrandezca las dos artes que conforman los pilares de mi vida.

## TIPO DE TRABAJO

La tipología del trabajo es mixta de revisión e investigación: en el propio proceso de aprendizaje de la historia del videodanza se encuentra intrínseco un compromiso de investigación, fiel a la metodología científica, en el que voy descubriendo datos y acontecimientos reseñables a través de los cuales se ha ido estableciendo este género.

### 3. DISEÑO DEL TRABAJO

#### ESTRUCTURA

He planteado esta investigación de forma que primero he tratado de esclarecer lo fundamental: la definición del término, sus características principales, propuestas de clasificación y tipología, para qué se usan, etc. Una vez sentadas las bases del concepto, he realizado una pequeña búsqueda histórica sobre los antecedentes que han acabado conformando el formato. He querido incluir todas aquellas formas, audiovisuales o no, que hayan podido influir en el videodanza. Sin embargo, mi pretensión no era extenderme en exceso en este apartado, ya que pienso que el valor de la investigación radica en la búsqueda y el análisis de productos que son considerados propiamente como videodanza, desde los primeros trabajos experimentales de Maya Deren hasta el más actual posible. Lógicamente, la producción ha aumentado exponencialmente y más con el avance de las nuevas tecnologías, de modo que los videodanzas son inabarcables en su totalidad, pero el visionado del mayor número posible de ellos ha posibilitado el estudio de tendencias, su evolución etc.

Entendiendo la importancia que en los últimos tiempos (y en algunos casos, ya desde hace décadas) han cobrado los festivales especializados en este particular formato, di cabida a un apartado que los recopilara a todos ellos, incluyendo datos tales como número de ediciones, participación, país donde se lleva a cabo o requisitos especiales de participación. Son una plataforma de exhibición y distribución que está dando muchísima visibilidad al videodanza, y que reconoce el valor artístico y el esfuerzo con el que se elabora, por lo que merecen que su labor sea reconocida.

Para terminar, he querido incluir una propuesta de vídeo educativo que podría ser llevado a cabo como complemento a esta investigación o como ente aparte. En él se incluirían los aspectos más importantes recogidos en este trabajo, con el que comparte objetivos: dar a conocer el formato como tal más allá de las fronteras del mundo audiovisual y artístico, revalorizarlo y darle entidad para normalizarlo como otro producto audiovisual de consumo habitual. Las conclusiones incluyen reflexiones propias y una pequeña predicción de futuro, aventurando hasta dónde podría llegar y la importancia que puede cobrar, todo esto fundamentado en el extenso conocimiento previo de su nacimiento, su desarrollo pasado y su actualidad.

## METODOLOGÍA DE TRABAJO

La forma de trabajar ha consistido en buscar toda la documentación posible acerca del videodanza y de las posibilidades que ofrece el mundo audiovisual a las artes escénicas, así como toda la información relacionada que pueda ser relevante para el tema. Afortunadamente para mí, y al contrario de lo que esperaba al inicio del trabajo, encontré multitud de publicaciones que hablaban de ello, la mayoría de ellas considerablemente recientes, algo que era de esperar dada la ambigüedad que hoy en día sigue existiendo en torno a cuestiones tan básicas como el propio término. Esto se debe a la contemporaneidad del formato: actualmente se sigue debatiendo de qué es y qué no es videodanza, y como en la mayoría de los géneros audiovisuales en la actualidad, por mucho que se limiten las fronteras siempre se podrán cruzar, especialmente con aquellos con los que comparta características, como es el caso del videoclip. También hay que tener en cuenta que el desarrollo de las tecnologías de uso cotidiano (smartphones con cámara, internet) y el auge de las redes sociales han permitido que la creación audiovisual esté al alcance de todos, de modo que con pocos medios se pueden crear piezas de carácter amateur, que sin embargo pueden acabar teniendo una aclamada fama mundial, por ejemplo, gracias a la viralización.

Desde que me planteé hacer este trabajo (y quizá antes de concretarlo), comencé a guardar enlaces de vídeos que encontraba que podrían estudiarse como videodanzas, o por lo menos que pudieran relacionarse con el tema. En mis redes sociales, todas ellas inundadas de perfiles de entidades y personas del mundo de las artes (tanto del audiovisual como de la danza), pude recopilar una inmensa cantidad de vídeos, comentarios, festivales, etc. Todo ello sin concebir claramente qué quería hacer con ese material. Una vez concretado el tema del trabajo y su estructura, me sumergí de lleno en una extensa búsqueda de material directamente relacionado, pero esta vez dentro del entorno académico (publicaciones, trabajos, artículos, conferencias, libros...). A la vez que cribaba la bibliografía que podía serme útil y la que no, iba quedándome con aquellas frases o aportaciones que serían esenciales en la cimentación del trabajo, y así he ido conformando todo el contenido, incluyendo también consideraciones propias que me han parecido acertadas dado que se iban corroborando a medida que seguía indagando y analizando casos prácticos.

## 4. ¿QUÉ ES EL VIDEODANZA?

### DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS

El primer problema que plantea abarcar una investigación sobre un formato híbrido como es el que tenemos entre manos, es la disparidad de nomenclaturas que recibe: danza para la pantalla, danza para la cámara, cine-danza, videodanza (o videodanza, con o sin guion), *screendance*, *dance-short*... A veces ni siquiera incluyen la palabra ‘danza’: los términos video-creación, videoperformance o video-arte también pueden ser utilizados para referirse a lo mismo. Incluso a la misma palabra se le cambia el género según quién la use (el/la videodanza). Debido a factores geográficos y culturales, pero sobre todo dada la inmediatez del formato, ni los propios autores que hablan de él se ponen de acuerdo en cuanto a la terminología. Lo que sí está claro es que “para poder apreciar la video danza, se debe partir del siguiente concepto: lo que se va a ver NO ES DANZA” (Toro, 2014: 40). El producto final es audiovisual, con las especificidades propias del medio, a las que hay que sumar todo lo que aporta el carácter coreográfico. Para el desarrollo del presente trabajo se va a utilizar principalmente el término videodanza con el género en masculino, sin espacio y sin guion ya que es la forma más extendida en la documentación revisada, si bien se alternará con otras formas similares como cinedanza.

En el videodanza, técnica audiovisual y coreográfica están al mismo nivel: no existe una sin la otra, y no es posible creación sin la simbiosis total de ambas disciplinas: “El significado y fin de la obra se pierden si no están ambos elementos unidos” (Toro, 2014: 26).

Para Rodrigo Alonso, quien ya teorizaba sobre el formato en el año 1995, el error reside en considerar la hibridación de la danza y el vídeo desde los elementos que los conforman a cada uno, en lugar de apreciar los componentes que difieren y que los obligan a complementarse: “ambos comparten la condena al tiempo y al movimiento (...); la unión es legítima” (Alonso, 1995: 1).

Otras definiciones posteriores coinciden en la amplitud de posibilidades que el cinedanza aporta a la creación audiovisual, aspecto que luego se ampliará detenidamente.

Aunque existen diferentes opiniones al respecto, queda más o menos patente que cuando nos referimos al videodanza hablamos de una producción audiovisual específica con entidad propia y no a una mera filmación al uso de una producción escenográfica, la cual tiene su valor documental pero no constituye un nuevo formato revolucionario como sí lo hace el videodanza. Pondremos este punto a debate más adelante, con lo que la autora Ana Sedeño Valdellós entiende por videodanza y la clasificación que propone. Para Alejandra Toro, este aspecto queda claro bajo la siguiente afirmación: “Entendemos pues por video danza aquellas piezas en las que se desarrollan formas específicas de

coreografías para el espacio de la cámara o campo de vista del monitor” (2014: 26). Como veremos en las características del formato, la danza creada para ser vista tras un proceso de edición provee al espectador de una nueva forma de ver danza; el proceso creativo se ve alterado porque el propio medio de percepción es diferente: “Lo que percibe la audiencia del teatro es radicalmente diferente a lo que percibe el espectador en la pantalla. La mirada de este se ve restringida por el encuadre de la cámara” (Toro, 2014: 33). Y la mirada del espectador no es lo único que se ve alterado: también la visión y la forma de trabajar del coreógrafo, que debe estar íntimamente conectada a la del realizador. Lo idóneo es que ambos sean la misma persona, o que los dos dominen los dos lenguajes, audiovisual y coreográfico, para que el resultado sea coherente y de calidad.

Para entender mejor qué es y qué no es videodanza, se procede a continuación a definir ciertas características que se han observado como reiterativas en muchos de los casos visionados y en las que coinciden la mayoría de los textos revisados, si bien no son características exclusivas de este formato, y algunas de ellas no están presentes en todos los videodanzas.

- Pérdida de la frontalidad. Hay una clara diferencia entre la creación coreográfica específica para ser filmada y aquella que es creada para un escenario, sea este convencional o no; y es que el coreógrafo debe pensar en el espectador al que va a llegar la obra a través de una pantalla y con un desarrollo temporal, no como una representación efímera del arte. Por tanto, las nuevas posibilidades creativas referentes a la danza son incontables: la versatilidad de la cámara ofrece nuevos puntos de vista al espectador que antes eran inalcanzables para el público asistente al teatro. El foco de atención se consensúa entre realizador y coreógrafo (de cuya relación hablaremos posteriormente), que deciden dar prioridades a según qué elementos mediante el encuadre: son fundamentales en esto la composición y la tipología de los planos. En la danza escénica, esto se conseguiría mediante el diseño de iluminación, especialmente integrando luces cenitales o de calle, contraluces (uso del ciclorama), o con el uso creativo de la escenografía u otros aspectos escenográficos, incluyendo el vestuario. Sin embargo, la inclusión de estos elementos no obliga al espectador a mirar hacia ese punto, porque hay muchos otros en escena. En cambio, el encuadre sí lo hace porque elige qué integrar en el cuadro y qué dejar fuera de campo; en este sentido el enfoque tiene una importancia crucial. Para Douglas Rosemberg, “un gesto pequeño e insignificante en el escenario puede transformarse, cuando se ve a través de la lente, en poético y grandioso, mientras la respiración o los pasos del bailarín pueden convertirse en puntos focales de la obra” (Rosemberg, 2000: 6).

La cineasta Maya Deren, cuyas aportaciones al nacimiento del formato son inestimables, hablaba sobre la frontalidad escénica allá por el año 1945, en *Choreography for the Camera*:

[En un teatro] *en el mejor de los casos la escena se cambia un número de veces, el espacio en el que se mueve el bailarín permanece, más o menos, con pequeñas diferencias de proporciones variables delimitado por los tres laterales y el frente de la audiencia (...). Sin embargo, cuando una cámara de cine se lleva a la danza, el cineasta suele sentirse obligado a aprovechar la movilidad de la cámara.*<sup>1</sup> (Deren, 1945: 1)

El discurso fue elaborado a propósito de su trabajo *A Study in Choreography for Camera* en colaboración con Talley Beatty, a partir del cual Maya desea iniciar una nueva forma de trabajo entre bailarines y cineastas, donde las fuerzas creativas de ambos confluyan y originen nuevas propuestas fílmicas de gran valor artístico. Sobre dicho trabajo Amy Greenfield destaca la ruptura de la frontalidad y lo relaciona con otro posterior de Hilary Harris, *9 Variations on a dance film* (1966), donde a lo largo de 12 minutos observamos la misma variación de danza repetida hasta 9 veces, pero nunca parece la misma y esto es gracias a la multitud de puntos de vista que se nos van ofreciendo:

*A través de la interpretación de la frase, la cámara gira alrededor de Jong tan despacio como ella se mueve. Este asombroso desplazamiento de la cámara es un desarrollo del paneo de la primera escena de A Study in Choreography for Camera, así como una atrevida innovación que aniquila las referencias del plano frontal, contra, derecho e izquierdo (...). Harris nos muestra que el espacio de la danza para la pantalla no tiene frente, contra, derecho o izquierdo, ni tampoco arriba ni abajo. Experimentamos el espacio del videodanza como vértigo.*<sup>2</sup> (Greenfield, 2002: 24)

---

<sup>1</sup> Traducción propia

<sup>2</sup> Traducción propia



Ilustración 1. Rocío Molina en un momento de *Vue sur les marches* (2017)

- Ubicación en espacios no convencionales. “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” (Alonso, 1995: 1)

Ya en la propia danza urbana y contemporánea, y especialmente en los últimos 20 años, se ha tratado de acercar la danza a nuevos públicos, y para ello se ha sacado el baile de su contexto escénico habitual para llevarlo a nuevos espacios como son la propia calle (donde al fin y al cabo surge la danza) o lugares abandonados, como casas, antiguas estaciones, etc. Surgen fenómenos tan exitosos como el *flashmob*, que no es más que sorprender a los viandantes de un espacio público con una representación dancística aparentemente espontánea, pero milimétricamente ensayada. Grandes compañías fomentan la creación de nuevo público sacando ensayos a las plazas, como es el reciente caso del Ballet Nacional de España, bajo la dirección de Antonio Najarro, que el pasado 29 de abril conmemoró el Día Internacional de la Danza ofreciendo un ensayo de su espectáculo *Alento* en las calles del Matadero de Madrid.



*Ilustración 2. Ensayo de Alento del Ballet Nacional de España. Álvaro García para El País, 29/04/17*

En palabras de Maya Deren, “sacar al bailarín del teatro y entregarle el mundo como escenario (...) significa que una ingente cantidad de nuevas relaciones entre el bailarín y el espacio pueden ser desarrolladas. La danza, que es al movimiento natural lo que la poesía a la prosa convencional, debería, como hace la poesía, trascender los límites de la bipedestación.”<sup>3</sup> (Deren, 1945: 1)

La calle, que en realidad ha sido el escenario primigenio para las danzas tradicionales, ha resurgido como espacio escénico para el mundo del arte (el teatro también se ha hecho eco de este fenómeno: podríamos hablar aquí de las performances). Prueba de ello son la multitud de festivales para danza y otras artes escénicas en espacios abiertos o ‘no convencionales’, como los propios museos, que han incluido la danza como forma de arte dinámica en jornadas especiales. Esto mismo ha influido también en las tendencias del videodanza, pues sus creadores buscan, según sus necesidades, espacios amplios y despejados donde los bailarines puedan desarrollar cómodamente las coreografías. En este punto es determinante la presencia o no de narratividad dentro de cada trabajo, pues será la dirección de arte quien imponga las necesidades espaciales requeridas. Esto no quita que muchos videodanzas se graben en espacios más habituales para la práctica del baile, como son los estudios de danza y las salas de ensayo, que por otro lado pasan a ser espacios de exhibición sin estar concebidos para tales fines, o los propios teatros. Como ejemplo de todo lo tratado sobre el espacio, cabe mencionar las palabras de la investigación de Virginia Ciruela, referidas a la obra de Wim Vandekeybus y su película *Blush*:

*La libertad que produce bailar fuera del escenario recalca el subtexto emocional de sus coreografías, orienta la lectura del público y refuerza*

---

<sup>3</sup> Traducción propia

*los temas. Se busca abrir el espacio al mismo tiempo que los sentidos así como desarrollar la acción en un lienzo realista. Las coreografías no serían iguales si no se hubiese elegido espacios tan específicos. Cada lugar, espacio o terreno es cuidadosamente elegido por Wim y su equipo. Asimismo, el lugar del cuerpo en un espacio escénico tiene una carga tan simbólica como significativa, es decir, el artista transforma el cuerpo en una imagen cargada de emoción gracias a su situación espacial (...). Grabar en plena naturaleza no sólo transforma a las coreografías sino también a los bailarines. (Ciruela, 2014: 33)*

- **Reproductividad:** “La videodanza es un producto no perecedero y que trasciende las culturas” (Toro, 2014: 26). Es una de las características más diferenciadoras del videodanza: la obra que se va a concebir permanecerá como archivo videográfico y no sólo como elemento documental para estudiar la pieza de danza, sino como una obra audiovisual con entidad y sentido propios. El coreógrafo y el realizador han de ser conscientes de ello, y pueden utilizar esta peculiaridad a su favor si lo estiman conveniente. A esto hay que añadir que hoy en día, la constante digitalización y divulgación de contenido gracias a Internet y las redes sociales hacen que un vídeo llegue a casi cualquier parte del mundo en un tiempo récord, y la viralización es un fenómeno que impulsa a quienes lo visionan a compartir con su entorno aquello que les resulta interesante. Es el caso de videodanzas que se han hecho famosísimos, como la despedida de los escenarios de Sergei Polunin, con casi 20 millones de visualizaciones en YouTube, cuyo éxito impulsó una película documental sobre la turbulenta vida del bailarín recientemente estrenada en nuestro país.



*Ilustración 3. Sergei Polunin en Take me to church, videodanza dirigido por David LaChapelle (2015)*

Ante esta corriente que permite y promueve acercar el baile a la cultura de masas existen muchos detractores, como a Walter Benjamin, quien segura que la videodanza, como expresión manipulada de la coreografía, le hace perder el aura, o dos relevantes críticas francesas de danza, Isabelle Ginot y Marcelle Michel:

*Lo que preocupa particularmente a la danza es la cuestión de la visibilidad (y, sobre todo, de la invisibilidad) del cuerpo y del movimiento (...). La danza se esfuerza en volver visible o sensible algo de esta experiencia que ha venido a perturbar profundamente la distribución de las fuerzas y poderes en nuestras sociedades poderosamente logo centradas. La imagen, la representación, el discurso se esfuerzan por el contrario en tapar esa fuerza con el fin de disolver su poder. (Ginot y Michel, 2002: 232)*

Por el contrario, el importante realizador Douglas Rosemberg, cuya relación con reconocidos coreógrafos de la escena dancística americana le hace partícipe en primera persona del arte del videodanza, describe la coreografía en vivo como “la transmisión de la coreografía en tiempo real”. Defiende que para que el videodanza surja, es necesario sacrificar la coreografía a favor de un nuevo formato, enriquecido por otras técnicas:

*El trabajo de la danza en este caso, es reproducido en el momento presente, en el aquí y ahora; lo cual es completamente diferente a insertar un casete de vídeo en un reproductor VHS para ver una obra de danza (...). La cinta, al correr por el proyector, está reviviendo de alguna manera la pieza original. La vitalidad de la coreografía original se encuentra también en el medio a través del cual se reproduce. Cada actuación en vivo le devuelve la vida a la danza pero a la vez, el acto de visionar un vídeo implica que se resucite el original (...). La línea entre la danza para el teatro y la danza para la cámara se ha tornado cada vez más borrosa en la era de la reproducción digital. El medio digital ha creado una cultura no lineal y descentralizada que cuestiona el valor del original (...). Como la danza vive en el cuerpo, tanto en el del bailarín como en el del espectador, se resiste a su reproducción digital. (Rosemberg, 2001: 1)*

Por fortuna para el crecimiento del propio formato, la posición más extendida es que los beneficios que aporta el vídeo a la danza, entre ellos la reproductividad, no implican que el resultado sea desdeñable, sino que constituye la creación de otra obra de arte completamente diferente pero a la vez complementaria: “La reproducción técnica que propone la videodanza, con la utilización del lenguaje y códigos propios del cine, no destruye la danza (...), la enriquece, solo que se manifiesta a través de otro producto” (Toro, 2014: 38). Como añade Virginia Ciruela, no consiste en eliminar uno por el bien del otro, sino ofrecer nuevas formas de ver danza, pues a pesar de la evolución que existe en ambos medios, la

danza en el cine no va a sustituir a la danza en vivo mientras exista público para sendas formas de representación. Incluso existen casos de autores que con el paso de los años y gracias al propio desarrollo del videodanza, han cambiado su opinión con respecto al formato. Es el caso de Robert Penman, quien criticaba que en el videodanza el baile carecía de vocabulario propio del movimiento, pero un año más tarde (2009) y tras contactar en mayor medida con el binomio danza/cine, escribe sobre *Beach Birds for Camera* (película de Elliot Caplan editada por el coreógrafo Merce Cunningham), alabando su danza, que habla por sí sola y donde las habilidades técnicas del cine y la edición permiten introducir el proceso coreográfico dentro del flujo, revelando así su esencia y la riqueza del trabajo realizado (Penman, 1995). Para los teóricos contemporáneos, como Claudia Kappenberg (Universidad de Brighton), “el videodanza ofrece el mismo potencial [que la danza en vivo] y porta la misma responsabilidad. En todo caso, está doblemente obligado debido a su combinación de la imagen en movimiento con el cuerpo en movimiento”.<sup>4</sup> (Kappenberg, 2009: 103)

- Nuevos públicos. En palabras de Sergio Bernal (bailarín solista del Ballet Nacional de España) para el reciente reportaje interactivo *La mímica del alma* (dentro del proyecto LabRTVE), “la vida va avanzando y es imprescindible que la danza sepa actualizarse (...). Pocos niños vienen al teatro en comparación a cuando pones la tele y ves a los padres en el estadio lleno con los niños”. Es por ello que este arte milenario necesita impregnarse de las nuevas tecnologías, lo que le permite darse a conocer en un mundo contemporáneo y actual al nivel de otras artes del entretenimiento. El vídeo y otros medios audiovisuales son un canal ideal para hacer llegar a la juventud y a las generaciones de nativos digitales cualquier expresión artística, entre ellas la danza. Gracias a su facilidad de uso y visionado permiten dar una gran visibilidad a piezas que de otro modo quedarían ancladas a los escenarios, que no siempre se llenan (recordamos tristemente la bohemia pero reciente noticia del actor que llevó a cabo su representación teatral íntegra ante un patio de butacas absolutamente vacío)<sup>5</sup>. Si desde las instituciones ya se infravalora la cultura, y añadimos que los padres no comparten las enseñanzas artísticas y los valores que pueden aportar esas disciplinas alternativas y complementarias, difícilmente las generaciones venideras van a saber entender la riqueza emocional de las artes. Pero la danza ha sabido qué hacer para conquistar a la cultura de masas: 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, para mostrar a todo el mundo las maravillosas posibilidades que ofrece el cuerpo humano en movimiento, y lo hace enriqueciéndose de las particularidades que le otorgan las técnicas del vídeo.

Opinan sobre el público de masas dos investigadores de Uruguay, Diego Carrera y Magali Pastorino, a colación de la reproductividad del videodanza:

---

<sup>4</sup> Traducción propia

<sup>5</sup> [http://cultura.elpais.com/cultura/2017/04/12/actualidad/1491985900\\_579912.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2017/04/12/actualidad/1491985900_579912.html)

*La diferencia que había entre el original y la copia se desvanece. Lo que antes pertenecía a una élite, hoy puede ser accesible. Pero el punto aquí, es que la técnica ya no es algo suplementario o accidental de la obra, sino su esencia. La técnica, entonces interesa cuando tiene la capacidad de abrir nuevas posibilidades estéticas y nuevas relaciones con el espectador. Depara una transformación en el campo de producción de subjetividad social, y de este modo, el receptor cobra nuevo protagonismo, no ya como un contemplador en el esquema clásico, sino como un espectador activo. (Carrera y Pastorino, 2005: 1-2).*

El público de danza ya no es únicamente esa cumbre aristocrática que puede permitirse una entrada de palco, o ese público del propio mundo del arte que invierte lo que gana en cultura: ahora es un público heterogéneo que asiste a espectáculos en la calle, que participa en acciones performáticas y que comparte en sus redes sociales vídeos de impresionantes piruetas y equilibrios. Poco a poco, la danza es un poco más de todos y para todos.

Con respecto a esto, Virginia Ciruelos escribe en consonancia con los trabajos de cine y danza contemporánea desarrollados por Wim Vandekeybus:

*Debemos idear estrategias para transformar al gran público en receptores de las innovaciones técnicas (la sociedad del espectáculo también como sociedad de la información). Quienes están a cargo de esta tarea son los artistas, desarrollando lenguajes comunes para ambos sectores. El objetivo sería tratar de seguir ampliando esta audiencia ofreciendo una danza accesible y comunicativa a través de la gran pantalla. Desde su perspectiva, Wim Vandekeybus opina que el público de hoy en día está preparado para ver películas fuera de lo común. Debemos aprovechar esta apertura para promocionar al público un tipo de película en que la danza es protagonista. El lenguaje de la danza a través de la cinematografía puede llegar a más audiencia con un planteamiento adecuado y una oferta diversificada. (Ciruela, 2014: 34-35)*

La comunicación actual está mediada por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, donde el público no es un simple espectador pasivo: ahora se busca que el receptor sea prosumidor y que participe en los propios procesos comunicativos. La práctica del videodanza propone una nueva experiencia donde el concepto transmedia se desvanece porque, aunque no ofrece dos plataformas complementarias de visionado, 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. Para Lourdes Almahano, “las nuevas tecnologías se centran en los procesos de comunicación, en la creación de nuevos entornos comunicativos y expresivos que facilitan a los receptores la posibilidad de desarrollar nuevas

experiencias formativas, expresivas y educativas” (2011: 43). Ya encontramos este concepto en unas declaraciones sobre *9 Evenings: Theatre and Engineering*, un ambicioso proyecto multidisciplinar de los años 60 llevado a cabo por algunos de los artistas procedentes de la *Judson Church*, entre ellos John Cage, David Tudor o Steve Paxton: “Para aquellos que del público estén dispuestos a transformarse en más que espectadores. Tú también puedes realmente flotar. Es arte e ingeniería y un poco de teatro. Es importante que tú participes” (McColl, 2005: 2 en Almahano, 2011: 45).

## ELEMENTOS

Una vez estudiadas las características que delimitan y diferencian de algún modo el concepto de videodanza, pasamos ahora a analizar los elementos internos que la componen, y que esta vez sí deben estar incluidos en su totalidad en cada uno de los videodanzas para que pueda ser considerado como tal. Puede que algunos de ellos se manifiesten ausentes: es el caso por ejemplo del elemento musical, pero precisamente el silencio es un componente auditivo escogido, por tanto, la propia ausencia de hilo musical puede ser, en sí mismo, un elemento incorporado.

- Cuerpo (en movimiento). “La unión del cuerpo y los dispositivos tecnológicos ha sido, como vemos, una línea de investigación y acción en el arte desde los años sesenta” (Sedeño-Valdellós, 2015: 2).

A pesar de que danza y vídeo comparten protagonismo en el videodanza, este carecería de sentido si la propia coreografía no existiera dentro de él. Y no hablamos únicamente de la danza como resultado del cuerpo en movimiento, improvisado o no; hablamos también del movimiento de la cámara, que normalmente está del mismo modo coreografiado y definido para plasmar exactamente lo que se quiere conseguir en cada plano y, en consecuencia, en el conjunto de planos.

‘No hay movimiento sin tiempo y sin una materia que se desplace. El vídeo captura el movimiento, la danza explora el ser: <<me muevo, luego existo>>’ (Castillo Acero, 2011: 15). El bailarín tiende a ser el punto focal del videodanza: su movimiento, lo que crea con su cuerpo y que es captado por la lente son los que dan sentido a la existencia de la danza para la pantalla. Puede ser también que hablemos del cuerpo colectivo, términos en los que habla Gabriel Villota para referirse al trabajo inédito hasta hace escasamente tres años de Merce Cunningham: *Assemblage*. En él, Villota percibe a toda la compañía como un todo gracias a los planos de los rostros, “y estos primeros planos sea de la parte del cuerpo que sea”; perdemos la noción del cuerpo individual por el efecto de la superposición con cuerpos saltando y corriendo. Este efecto cubista nos coloca

los cuerpos como puntos en el espacio, frase que daría título en 1986 a otro videodanza del coreógrafo, con el que rendía homenaje a la cita de Einstein que siempre le pareció sugerente: “No hay puntos fijos en el espacio” (Villota, 2015: 83).

Normalmente, el baile concebido para videodanza se piensa teniendo en cuenta conceptos cinematográficos desde un inicio: es por ello que en este formato se desestructura el movimiento original del bailarín: “La coreografía original deja de tener el hilo conductor (...) en términos de <<empalme>> entre los movimientos, o simplemente en términos de narrativa (Toro, 2014: 34).

Rosemberg expresa esto en el concepto de “la recorporeización del cuerpo que baila”, que una vez filmado y editado pasa a ser el auténtico cuerpo (Rosenmberg, 2000: 4). Estas palabras inspiran la construcción del discurso de Alejandra Toro:

*Consiste pues en darle nuevamente una forma a ese cuerpo que baila para la cámara, que fue desmembrado por la intromisión de la tecnología (...). El cuerpo que baila en el teatro es uno y se representa en tiempo presente, tal cual es. El cuerpo que baila para la cámara es otro, ya no en su presente sino en tiempo pasado (...). El cuerpo que baila en la pantalla es un tercer cuerpo. (...) La utilización de las tecnologías desplaza al bailarín por el uso de la imagen y los artificios de creación. El cuerpo mediado es invisible. (Toro 2014, 41-42).*

Amy Greenfield afirma que “un nuevo tipo de cuerpo existe sólo en el cine” (Greenfield, 2002: 24)<sup>6</sup>. Para llegar hasta esta conclusión, previamente ha analizado exhaustivamente cada una de las variaciones de *9 variations on a Dance Theme*, de Hilary Harris. De ellas, la octava destaca por el tratamiento del cuerpo, delimitado por unos planos muy cerrados, en los que literalmente parece que la cámara, y por ende el espectador, hacen el amor con la bailarina. Los planos extremadamente cercanos dan pie a este pensamiento, que puede llegar como nueva experiencia a quien visualice la obra:

*Harris evoluciona el concepto de Deren de superposiciones y cortes a proporciones sinfónicas, un clímax musical que comunica la trascendencia humana a través de la danza, convirtiendo al cuerpo mortal, finito en un organismo de infinita posibilidad. (Greenfield, 2002: 25)<sup>7</sup>.*

Por supuesto, el cuerpo es uno de los elementos que más se ha visto alterado en el proceso de la digitalización de la imagen, especialmente en el campo de la fotografía a través de herramientas de edición, como el conocido programa Adobe Photoshop. También se transforma en vídeo, pero no es tan frecuente el uso de la

---

<sup>6</sup> Traducción propia

<sup>7</sup> Traducción propia

edición para aplicar modificaciones estéticas a los cuerpos de los bailarines; si acaso para pulir imperfecciones técnicas derivadas de la grabación.

- Cámara (y pantalla). El equipo y el material técnico son indispensables para el desarrollo de este tipo de productos. Por un lado, es necesario disponer de una cámara y de un soporte donde se registre lo filmado (en los primeros videodanzas se hacía con cintas de vídeo; actualmente disponemos de toda una gama de productos digitales a nuestro alcance a un precio asequible). Lo idóneo es trabajar con personal cualificado y conocedor del campo, si bien en muchos casos se juega con la experimentación, y tampoco hay que subestimar los ejemplos de videoaficionados amateurs. Debemos entender la cámara como un elemento de inclusión del espacio coreográfico o de la performance (Sedeño-Valdellós, 2015: 2).

Por otro lado, es necesario un dispositivo capaz de reproducir la película. Las proyecciones primitivas como las de los Hermanos Lumière ya albergaron escenas de danzas, pero tales dispositivos se han transformado mucho hasta llegar hoy a ocupar una pequeña pantalla que todos poseemos en nuestros móviles, aparatos que utilizamos diariamente y en cualquier situación o lugar.

Cámara y pantalla son dos términos muy importantes en el desarrollo del estudio coreográfico y videográfico de Rodrigo Alonso:

*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)*

Como en tantas otras producciones audiovisuales, se acostumbra a eliminar todo rastro de las marcas de producción: el espectador no debe ser consciente de que está viendo un vídeo, más bien debe experimentar el cuerpo danzante gracias a una técnica distinta a la habitual. Esto es importante para Rosenberg, que engloba los conceptos cámara y espacio en uno solo, entendiendo que la cámara es el lugar donde ocurre el videodanza, pues es donde se realiza el trabajo. El espacio proporciona el contexto, por tanto, si la danza sucede en el medio del vídeo, debe ser analizada en términos de arquitectura de dicho espacio particular. (Rosemberg, 2000: 6)

- Mirada (restringida). “En cuanto a la mirada, el coreógrafo y videoartista o realizador de videodanza tiene que diseñar tanto el cuerpo en su movimiento como la mirada que lo recorrerá” (Alonso, 1995: 1). Como ya se ha comentado

anteriormente, la mirada del espectador va a estar condicionada por las preferencias de los creadores de la pieza audiovisual, que habrán elaborado una minuciosa tarea de detallar la ‘coreografía de la mirada’ a través de herramientas audiovisuales como el *moodboard* o el *storyboard*. Es necesario recordar, de nuevo, que existe una vertiente experimental que se basa en la improvisación y que no tiene por qué valerse de estos instrumentos.

La producción de las miradas de la danza se ha visto modificada por la práctica artística de la video danza: parafraseando a Alejandra Toro, se origina una *danza de las imágenes* que hay que aprender a mirar, como ya decía Merce Cunningham: “Hay que aprender no solo a usar el video sino también a mirar las imágenes que produce” (Toro, 2014: 42).

Douglas Rosemberg enfatizaba este aspecto en su discurso *Dance for the Camera*, en Wisconsin, hace casi 20 años:

*En un teatro oscuro solamente disponemos de un punto de vista, el que pertenece a nuestro asiento. El lenguaje del cine nos permite participar en un trabajo desde múltiples puntos de vista, (...) donde punto de vista puede ser una representación poética e incluso abstracta de un lugar, o una simple referencia visual. (...) La danza es el catalizador de cada investigación. (...) La naturalidad de la cámara, cuya capacidad para acercarse o alejarse y de enfocar en un área muy restringida, invita a la investigación del movimiento y sus permutaciones en un nivel muy íntimo.* (Rosemberg, 2000: 7)

Un claro ejemplo de cómo sacar partido de este elemento tan particular lo tenemos en el videodanza de 2011 *Contrapeso*, o *Counterweight*, del músico, compositor y realizador Cassio Carvalho, de origen brasileño. La coreografía e interpretación corren a cargo de Agustina Albaressi y Eva Harvez, y la fotografía es de Christian Vega. Sobre este trabajo, Alejandra Toro escribe las siguientes líneas:

*En cuanto a la mirada, el espectador es una especie de “observador omnisciente”: con la superposición de planos lo ve todo, ve los movimientos desde arriba, desde los lados, desde afuera. Rostros de cerca, desenfocados, primeros planos, ve lo que ve la bailarina: vemos, borrosa, la visión que tiene al situarse debajo de su compañera.* (Toro, 2014: 28)

Cuando nos referimos a la mirada hablamos de cómo va a recibir cada imagen el espectador. Pero es necesaria también una reflexión sobre cómo ven tanto el coreógrafo como el realizador lo que quieren plasmar en la pantalla; es entonces donde se interrelacionan los elementos coreográficos con los elementos técnicos audiovisuales:

*La coreografía debe ser muy bien conocida por el realizador. Su trabajo, al crear danza para la cámara, empieza extrayendo las posibilidades visuales del movimiento. La mirada del director analiza, diseña, revela y reensambla la coreografía. El coreógrafo no controla el movimiento de la cámara. Es en esta negociación entre el ojo del coreógrafo y el del realizador audiovisual donde surge la videodanza. (...) El coreógrafo y el realizador pueden ser el mismo, pero deben ser dos sus miradas al hacer videodanza. (Toro, 2014: 30).*

- **Música.** La música es el hilo conductor del que se vale la danza para fluir. Si en otros subformatos audiovisuales como el videoclip, el *teaser* o el propio cine, la música es importante, aquí también lo es y en gran medida. El ritmo de los planos va a venir determinado en muchos casos por el compás y el ritmo musical, que a su vez influyen directamente en la alternancia de pasos coreográficos, así como en la energía y el carácter expresivo con los que son ejecutados. Es muy notable, sin embargo, que en muchos de los trabajos coreográficos de Merce Cunningham en los que participaba con músicos vanguardistas como John Cage, la relación con la música era tan experimental que a menudo el coreógrafo pedía al artista una composición que no llegaría a escuchar hasta el momento mismo del estreno de la pieza. Baile y música se concebían con unas mismas indicaciones de partida, pero de forma totalmente aislada para conectar únicamente durante las representaciones.

Hay que resaltar que a menudo, en los videodanzas la música no es la de la danza, sino la del propio vídeo; los bailarines no acompañan la música escrita para la coreografía: son las imágenes y los planos los que se coordinan con una música de fondo, que ameniza el cambio de uno a otro como una banda sonora a una película. Es altamente frecuente añadir la pista del audio en la postproducción, pese a haber sido reproducida en directo para guiar a quien ejecuta la coreografía.



Ilustración 4. Fotograma de FREEDOM (2017). Dos técnicos sostienen altavoces para que los bailarines puedan guiarse por la música

- Espacio. Se concibe un nuevo concepto espacial, y no únicamente debido a la descontextualización de la danza de su hábitat natural: aparte de las modificaciones del espacio real donde tiene lugar la coreografía, el espacio de la danza pasa a ser virtual; ahora es la pantalla la que contiene el baile y es gracias a ella por lo que llega al espectador. El tratamiento del espacio escénico de la danza viene transformándose desde tiempos de Cunningham, que no entendía el rol de bailarín solista, sino que concebía que cada uno era su propio centro y dominaba su propio espacio, siendo dueño de su propio territorio: “Encuentros y desencuentros en escena, el espacio se hace y se deshace, ante los ojos del espectador en su butaca, quien decide, ante la multiplicidad de eventos de la escena, sobre qué va a fijar la mirada” (Toro 2014: 32). Como podemos comprobar, la percepción espacial está íntimamente ligada a la coreografía de la mirada; ya hablamos anteriormente de las posibilidades técnicas con las que guiar la mirada del público en un teatro, y del endurecimiento de estas posibilidades al hacerlo mediante el encuadre.

Uno de los trabajos audiovisuales de Cunningham, *Locale* (1978), fue posteriormente adaptado al teatro. Para ello, se incluyeron desplazamientos y nuevas trayectorias, destinadas a que los bailarines pudieran entrar y salir más fácilmente a escena. Es un ejemplo de cómo el escenario modifica el espacio, también cuando el paso de danza en vivo a vídeo tiene lugar a la inversa.

- Proceso creativo. Es aquel en el que se concibe el videodanza: para ello se emplean herramientas comunes en el proceso creativo audiovisual (sinopsis, guion, documentos técnicos, dossier de producción, etc), en función de las características propias del proyecto, del presupuesto, del grado de profesionalidad

y de las pretensiones de la dirección. Reiteramos el carácter experimental existente en muchos de estos trabajos, en los que la técnica llevada a cabo no es otra que la del método científico: el ‘ensayo-error’, mediante la cual los bailarines ejecutan el baile según unas pautas concretas del coreógrafo, pero con cierto grado de libertad. Este rasgo se puede extrapolar del mismo modo a otros elementos como la música o la propia toma de imágenes. A veces la idea del videodanza surge de manera espontánea cuando los medios y el contexto quizá no son los deseados, pero a menudo estas situaciones son el germen de creaciones propias de genios.

A continuación, vemos un esquema del proceso creativo en el videodanza, en el que se detallan las relaciones entre los elementos anteriormente mencionados:



Ilustración 5. Proceso de creación del videodanza. Fuente: ¿Qué es un videodanza? (Castillo Acero, 2011: 11)

Como podemos ver, prácticamente todos los elementos se interrelacionan entre sí: la edición bebe de la coreografía del movimiento (tiene muy en cuenta el baile propiamente dicho) y la coreografía de la cámara, componentes que a su vez surgen en función del espacio. La música y disposición temporal tienen que ver con el espacio en una relación de reciprocidad, pero es directamente influyente en la coreografía, tanto la del movimiento como la de la cámara.

## APORTACIONES BIDIRECCIONALES ENTRE PRODUCCIÓN COREOGRÁFICA Y CINEMATOGRÁFICA

En este apartado nos centraremos en la verdadera razón de ser del videodanza: qué nuevas cosas aporta al panorama de las artes escénicas y, a su vez, cómo se ha transformado la producción audiovisual gracias a la inclusión de la danza como discurso.

- Creación de un lenguaje propio: nueva narrativa. Muchas de los textos revisados recalcan que la aportación más importante del desarrollo de este formato es el nacimiento de una nueva forma de narrar. El videodanza nos presenta un lenguaje propio, distinto al lenguaje cinematográfico, pero inevitablemente conformado por él. Se crea una simbiosis narrativa entre ambas artes que nos habla en un idioma que, sin embargo, parecemos conocer desde siempre. Bailar es expresar con el cuerpo lo que callamos con palabras: a través del movimiento podemos transmitir emociones, sentimientos, ideas... En definitiva, la danza es otra forma de contar historias, algo que el cine viene haciendo prácticamente desde sus inicios. El ensamblaje de estas dos disciplinas (apoyado por otros elementos narrativos, como la música) origina una narrativa propia, con más potencial expresivo, si cabe, que cada una de las que la conforman. Este nuevo lenguaje es lo que mejor define al videodanza, pues es suyo exclusivamente; le confiere fuerza estética y justifica su razón de ser dentro del arte contemporáneo (Alonso, 1995: 1).
- Alteración del espacio. Proxémica. Se ha hablado en anteriores apartados del espacio escénico y de las nuevas formas de entenderlo en el contexto de la creación de videodanzas. Debemos asumir que el tratamiento del espacio es fundamental en el marco del videoarte, no sólo por ubicar la acción y darle un sentido escenográfico, sino también por el uso de las distancias de los sujetos entre sí, con la cámara y con los objetos con los que interactúen. Es importante para el realizador de videodanza y para el creador de la coreografía el conocimiento en destrezas como la proxémica o la comunicación no verbal, para explotar al máximo las posibilidades que estos campos le pueden aportar.

El espacio en el que sucede la acción del videodanza, entendiendo espacio como lugar físico no virtual donde se ejecuta la coreografía, se ve alterado ya desde el momento del rodaje; la misma elección de la óptica puede transformar un pequeño hueco en un lugar espacioso, o justo lo contrario. La distancia focal juega un papel importante en este aspecto, más aún si es determinante para el discurso del videodanza: por ejemplo, si queremos transmitir sensación de agobio lo haremos con una expresión y movimientos concretos, y acercar el fondo mediante una distancia focal alta puede apoyar nuestra intención comunicativa.

Otras formas de modificar el espacio es jugar con él en la edición. Maya Deren ya investigaba con ello gracias al concepto de la continuidad: en una escena de A

*Study in Choreography for Camera*, el bailarín empieza un movimiento con su pierna en un exterior (un bosque), y el siguiente plano nos muestra que lo termina en un interior (el salón de una casa). Además, en este segundo plano el cuerpo del bailarín está fuera de campo, lo que permite introducirlo en este nuevo espacio como si él mismo entrara en el habitáculo para continuar con su danza. Hoy en día, se sigue haciendo uso del montaje para modificar el espacio de esta forma tan creativa, pero se complementa además con efectos digitales en postproducción que acentúan dicho efecto, empezando por el propio croma, no utilizado habitualmente para representaciones en vivo de danza.

Otros posibles efectos que alteran el espacio y las leyes físicas que lo rigen son el uso de cámaras lentas (sobre todo en saltos y elevaciones, que contradicen a la ley de la gravedad tal y como la percibe el ojo humano), la inversión de los planos X-Y-Z (el techo se convierte en el suelo, o el suelo es el fondo donde los bailarines pueden crear la ilusión de ‘flotar’), la superposición o combinación de planos simultáneamente, etc.

- Alteración del tiempo. Debemos resaltar aquí la importancia del ritmo audiovisual. Si hay algo que ha fascinado a los bailarines que han introducido el lenguaje audiovisual en sus trabajos es la posibilidad de manipular el tiempo, el ritmo o la misma dinámica de sus movimientos. El baile no es más que el desarrollo del movimiento corporal a través del tiempo. Junto con el peso, el espacio y el flujo, el tiempo es una de las dinámicas que definen el movimiento humano para el teórico analista Rudolf Laban (Cardell, 2008). En una representación en directo, los bailarines en su ejecución son los que deciden, siempre en función de lo pautado por la coreografía, la velocidad a la que ejecutan los pasos, es decir, cuánto prolongan la duración de cada uno de ellos. Pero después de ser filmado, un mismo movimiento puede ralentizarse o acelerarse; cortarse a mitad (dejar un salto sin dar, quedándonos únicamente con el impulso previo); repetirse en bucle (como la escena de la pirueta en *A Study in Choreography for Camera*, de Maya Deren); reproducirse a la inversa (rebobinado)... Las posibilidades técnicas son prácticamente infinitas, y llegarán tan lejos como la experimentación lo permita.
- Efectos especiales. Día tras día, observamos como la industria cinematográfica perfecciona las técnicas usadas en las animaciones y los efectos 3D, tanto que a menudo nos cuesta diferenciar lo real de lo digital. El propio etalonaje puede modificar un discurso fílmico si este está muy enfocado en su dirección de arte. La aplicación de estas herramientas de postproducción en los videodanzas permite enriquecer proyectos de tal forma que puede multiplicar un bailarín para obtener todo un ejército, o crear un cuerpo animado que no existía, y otorgarle movimiento humano gracias a sensores colocados en partes del cuerpo específicas de la persona que ejecuta la danza. También puede añadir al espacio elementos que no estaban, como estelas del movimiento que nacen de la propia coreografía, objetos

dinámicos como luz, polvo o agua, o puede hacernos ver que estamos ante una película antigua añadiendo grano. Se ha extendido mucho el uso de proyecciones de vídeos, hologramas y *mapping* sobre los propios bailarines, tanto en vivo como en danza para la cámara. Un caso que se hizo viral el año pasado fue el del anuncio de No 7 Lift & Luminare facial serum, coprotagonizado por Alessandra Ferri, a sus 52 años, y un holograma suyo en una versión anterior, a la edad de 19 años. Son sólo algunos ejemplos más visuales de las posibilidades que se nos brindan.



*Ilustración 6. Fotograma de Say you love me, de Esther Moreno (2015), filmado por Adrián Franco*

## CLASIFICACIÓN, MODALIDADES Y USOS

La primera clasificación que debemos hacer es la del propio videodanza: ¿es un formato, un nuevo género audiovisual? ¿En qué categoría taxonómica encaja mejor? ¿Es una rama del videoarte? Detallamos algunos aspectos que aclaran estas y otras preguntas.

El videodanza hace revivir artes que ya estaban ahí, pero a las que los nuevos públicos no accedían, o a los cuales no tenían acceso de otra forma. Es una recombinación de algo ancestral, inherente al ser humano, la danza, y el uso de una tecnología relativamente reciente, con poco más de 100 años; el audiovisual. Es un producto novedoso que ofrece un canal diferente para llegar a un producto conocido, y esto modifica a su vez la forma en que lo percibimos. Por tanto, comprende por lo menos dos clasificaciones: una en cada uno de los mundos que sublima.

Por un lado, en el universo de la danza, el videodanza se entiende como una práctica extensiva de la experimentación y la creación. No existen otros productos similares con los que se pueda comparar, a excepción de la filmación documental de danza, utilizada para ‘conservar’ piezas emblemáticas o estilos muy concretos que dejan

de practicarse, para así poder ser estudiados y reconstruidos o versionados en un futuro. Pero esto no es más que una herramienta de estudio para el bailarín, coreógrafo o investigador; el videodanza va más allá y se crea con otra intencionalidad, bien sea artística, promocional o experimental, y cada vez son más las videodanzas que surgen por iniciativas de bailarines que se ponen en contacto con realizadores audiovisuales, y no al revés.

En el otro lado tenemos el mundo audiovisual, previamente organizado en géneros clásicos -más o menos canónicos-, formatos y subformatos. Las referencias al término son contradictorias en cuanto a su categoría: Silvia Szperling (organizadora del Festival Internacional de Video Danza de Buenos Aires, con más de 20 ediciones), en una entrevista para la redacción de la revista *Bulletin Danza*, de Argentina, se refiere al videodanza en todo momento como formato. Precisamente habla de lo difícil que resultó ubicar el festival en sus inicios, en 1995, dada la temática: “Nadie sabía de qué se trataba este nuevo formato artístico, no existía un espacio, ni un público y éramos vistos con mala cara: no éramos cine, ni éramos danza” (Spzerling en *Bulletin Dance*, 2015: 38). Hoy, 22 años más tarde han cambiado muchas cosas, pero a pesar de ello las confusiones se siguen dando; en otra revista especializada, en este caso la publicación española *Danzzaratte* (revista del Conservatorio Superior de Danza de Málaga), Lourdes Almahano habla del nacimiento de un nuevo género (Almahano, 2011: 42). Ana Sedeño-Valdellós escribe en 2015 *Videodanza: propuesta de modalidades de una práctica videoartística*, en el cual nos basaremos más adelante para esclarecer las diferentes opciones dentro del videodanza. Lo importante aquí es el propio título de la publicación, donde la autora ya impone una clasificación intrínseca del videodanza dentro del arte en vídeo, posición que trata de afianzar con sus textos, pues encontramos también esta afirmación en otro artículo suyo sobre videoperformance, publicado dos años antes y donde coloca el videodanza como submodalidad del videoarte, vinculando su desarrollo con el nacimiento del video de creación en los años sesenta. (Sedeño-Valdellós, 2013: 132).

Rodrigo Alonso ya entendía como necesaria esta doble clasificación, que no es más que un esfuerzo por revalorizar el videodanza en los dos mundos a los que pertenece en su publicación de magistral título, *Otro bastardo en la familia*:

*“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 vídeo; éste a su vez hijo no deseado del cine, etc...) aunque su aceptación aumenta cada día. La danza, por otra parte, parece no haberse enterado de su existencia, aunque ha accedido con cierta indulgencia a cobijarla”* (Rosemberg, 1995).

¿Existe un predominio de la danza? Ante esta tesitura de doble clasificación, cabe plantearse si una de las disciplinas predomina sobre la otra. Como se viene diciendo desde el inicio de este texto, siempre debemos tener presente que el producto final es un vídeo,

cuyo contenido estructural es la danza. Baile y realización conviven y se dan la mano, y hay quien entiende videodanza como todo vídeo que contenga elementos de baile, donde la coreografía es la protagonista y no el discurso fílmico. Pero lo reseñable aquí es la hermandad de los dos lenguajes, que se enriquecen el uno al otro, dando lugar a nuevos productos que no existirían de otra forma. Gabriel Villota nos lo ejemplifica con el proceso de creación de *Assemblage*, filmada a finales de 1968:

*“Moore buscaba que los bailarines desarrollaran una serie de <<módulos de movimientos>>, para luego poder arreglar las secuencias en una edición final: es interesante subrayar esto, porque aquí ya vemos implícita una concepción de una película de danza en la que los recursos cinematográficos no están necesariamente subordinados a una coreografía previamente existente, sino que ésta se construye teniendo en cuenta tanto los movimientos de los cuerpos de los bailarines, como los de otros elementos del espacio circundante (paseantes, barcos, pájaros), así como las posibilidades de ‘construir’ el conjunto rítmicamente desde la propia mesa de edición.”* (Villota, 2015: 81).

Para cerrar este debate, podemos citar al realizador Douglas Rosemberg, quien afirma que “Ni la danza ni los medios para manifestar (la coreografía) están al servicio uno del otro, sino que son compañeros o colaboradores en la creación de una forma híbrida” (Rosemberg en Toro, 2014: 25).

Para hacer un esquema de las diferentes modalidades de videodanzas que nos podemos encontrar, vamos a seguir la clasificación propuesta por Ana Sedeño-Valdellós, añadiendo una cuarta categoría para referirnos al *work-in-progress*.

- Registro de la danza en vivo, también se puede denominar registro coreográfico. Es la mera filmación de una obra de danza, normalmente con un fin documental o comercial (por ejemplo, ballets míticos pertenecientes al repertorio de grandes compañías para vender en DVD), pero también pueden servir para una posterior reproducción en otros medios: antiguamente se televisaban obras completas de danza, hoy muchas de ellas se pueden ver en el cine, práctica que tiene mucho éxito sobre todo cuando compañías emblemáticas como el English National Ballet o el Bolshoi retransmiten en directo sus representaciones, llevando así a la gran pantalla su repertorio más clásico. Es una vía más para aumentar su público sin elevar los costes en exceso; es el concepto de gira llevado a su punto más tecnológicamente desarrollado.

Si nos centramos en el uso documental, debemos destacar la labor que realizan los centros de documentación, como los ejemplos españoles del Centro de Documentación de las Artes Escénicas de Andalucía, dependiente de la Junta de Andalucía, o el Centro de Documentación de Música y Danza, organizado por el INAEM. Son los encargados de filmar, clasificar y almacenar todo lo relacionado con las representaciones escénicas en su región (grabaciones, carteles, fotografías,

programas de mano, plantas de luces, figurines...), custodiando y restaurando dicho material para que pueda servir como apoyo a investigaciones y estudios relacionados.

- Uso del vídeo como elemento escenográfico. Venimos acusando desde hace tiempo el uso del vídeo como parte de la coreografía, esta vez interviniendo en la misma a modo de decorado, con más o menos importancia narrativa. Lo interesante de esta práctica, aparte de las nuevas posibilidades estéticas con respecto a otros artilugios como el ciclorama, es la forma en la que los bailarines pueden interactuar con esas instalaciones. La compañía *Pixels* desarrolla este parámetro para crear espectáculos únicos gracias a la inclusión del *videomapping* en sus representaciones: con movimientos milimétricamente calculados, hacen que el espectador se sumerja en ese nuevo mundo que se le ofrece, pues su ojo queda totalmente engañado por el juego de perspectivas y dinámicas que se recrean.



Ilustración 7. Un momento de *Pixel* (2014)

- Danza especialmente concebida para la pantalla. Sería el videodanza propiamente dicho. Tal y como destaca Ana Sedeño-Valdellós, es necesario recalcar su especificidad en cuanto a la distribución a través de los medios visuales, pues de esta clasificación sería el único caso (además del *work-in-progress*) que no contempla la práctica escénica en directo, sino a través de la pantalla, ya que es el medio para el que ha sido diseñado. Para referirse al videoperformance, Ana

Sedeño-Valdellós asegura que las acciones son concebidas única o fundamentalmente para la cámara y sin la cual carecen de sentido (Sedeño-Valdellós, 2013: 134). Podemos extrapolar esta característica al videodanza.

Pueden darse casos en los que la coreografía sea anterior al planteamiento del videodanza: en ese caso, coreógrafo y realizador deben consensuar no sólo el estilo sino también aspectos tan relevantes como la tipología de los planos a usar, el ritmo del montaje, dirección de arte y etalonaje, etc. También puede ocurrir al contrario, y que un videodanza, en el que la coreografía se ha creado conjuntamente en la sala de ensayo y en la mesa de edición, sea posteriormente adaptado a obra escénica, como hemos podido comprobar con *Assemblage* de Merce Cunningham y Roger O. Moore.

Tampoco debemos olvidar aquellos vídeos que consisten simple y llanamente en colocar una cámara fija y bailar ante ella de forma improvisada. Muchos bailarines lo hacen para experimentar su propio movimiento, para ver hasta dónde son capaces de llegar; se dejan llevar por una música, probablemente bien conocida por ellos (para poder aprovechar los juegos melódicos y dinámicos) y hacen uso de sus habilidades, su técnica y su originalidad para explorar nuevos caminos. Suelen hacerse de forma individual (muy común en danzas urbanas, conocidos como *freestyle* -estilo libre-) pero también pueden hacerse en pareja o grupos más numerosos, como ejercicio de creación, con alguna finalidad concreta o a partir de una pauta previamente delimitada. La duración va en función de las necesidades del coreógrafo o bailarín: puede variar desde unos segundos hasta horas.



Ilustración 8. Fotograma de la improvisación de hora y media de duración como parte del proceso creativo de *Miscelánea*. Nieves Arias y Ana Picazo, 2016.

- *Work-in-progress*. Es un término acuñado recientemente que se traduce de forma literal como ‘trabajo en proceso’. Se aplica a muchos campos creativos, sobre todo artísticos, y referido al videodanza se entiende como aquel vídeo que presenta fragmentos de una creación que aún se está gestando. Surge como un elemento de marketing: entrega a un público potencial un trabajo coreográfico en sus fases de desarrollo, y lo hace de una forma más artesanal que un *teaser* o un tráiler: el espectador tiene el privilegio de colarse en los ensayos del artista. A menudo consiste en una cámara fija (no profesional) colocada en el lugar de ensayo, donde podemos observar algunos de los elementos coreográficos que pueden llegar a formar parte del proyecto que se nos está anunciando. No suele tener un trabajo estricto de edición y es habitual que los bailarines lleven ropa de ensayo o un vestuario no definitivo. La música tampoco suele colocarse en postproducción, sino que se usa la de la propia grabación, a menudo con el micro interno de la cámara. También pueden incluir escenas en las que veamos a músicos practicando, bailarines calentando o preparándose para el ensayo, coreógrafos dando directrices, etc.

Muchos artistas son aún reticentes a utilizar este tipo de herramientas promocionales por ‘miedo’ al plagio: si muestras algo hasta entonces inédito puede perder su fuerza a la hora de llevarlo a un estreno, y corres el riesgo de que alguien se apropie de una idea, un paso de danza, etc. Por lo general este miedo es infundado, pero es importante tenerlo en cuenta para decidir qué incluir y qué no incluir en este tipo de vídeos.

Se procede a continuación a explicar brevemente las diferentes aplicaciones que pueden darse al videodanza.

- Artístico. Como producto audiovisual, el cine danza o videodanza tiene un prometedor futuro dentro de la industria audiovisual. Los altos costes cinematográficos complican las producciones de grandes películas, pero incluso con presupuestos modestos se pueden lograr resultados notables. Es el caso del reciente éxito español *Timecode*, dirigido por Juanjo Jiménez Peña. Producida en 2016, ha triunfado en festivales de la talla de Cannes, donde se llevó la Palma de Oro al mejor cortometraje además de obtener una nominación en los Oscars en la categoría de Mejor Cortometraje de ficción. lo advertía Rosenberg hace 17 años: “el videodanza aspira a la condición de Hollywood” (Rosenberg, 2000: 2).
- Promocional/publicitario. El videodanza ha resultado ser una herramienta muy eficaz para dar visibilidad a productos relacionados con el mundo del baile: desde los propios bailarines (recordemos el ejemplo de Sergei Polunin), pasando por modestas academias de barrio, hasta llegar a entidades públicas o grandes

compañías de reconocido prestigio mundial, como el English National Ballet o el New York City Ballet, que han sabido reconocer el poder de este nuevo formato y lo han utilizado a su favor para llegar a nuevos públicos. La difusión es aún mayor gracias a las características del propio formato, que fomentan la viralización de los vídeos a través de internet y las redes sociales, pues llaman la atención de miles de internautas que quieren compartir la experiencia con su entorno.

Pero además, el videodanza se ha extendido como moda en el ámbito publicitario, surgiendo anuncios de gran calibre artístico como el famoso spot de la fragancia Kenzo World, dirigido por el emblemático Spike Jonze y coreografiado por Ryan Heffington, famoso por su trabajo para Sia en *Chandelier*. En la pieza para televisión e internet, una chica escapa de una recatada convención para dar rienda suelta a su lado más instintivo bailando violentamente en un escenario recargado de lujo y sofisticación. Otro ejemplo lo vemos en un anuncio de actual emisión en televisión: se trata de un spot del Seat Ibiza, que utiliza fragmentos de videodanzas (como *La piel Vacía*, de Paloma Muñoz)<sup>8</sup> para transferir la idea de movimiento al producto.



Ilustración 9. Fotograma del spot de Kenzo World, dirigido por Spike Jonze

---

<sup>8</sup> Ver apartado *Nuevos autores*, página 49

## 5. MARCO TEÓRICO Y ANTECEDENTES HISTÓRICOS

### AUTORES, PUBLICACIONES Y TEORÍAS

A medida que iba buscando información sobre el videodanza descubrí, para mi sorpresa, que pese a no existir apenas libros en los que se hable del formato de manera completa, sí hay una gran cantidad de publicaciones en las que se trata el tema. Muchas de ellas se incluyen en el ámbito de la investigación universitaria, bien siendo artículos de doctores o bien siendo trabajos de investigación de los propios alumnos: trabajos de fin de grado o máster, tesis doctorales, etc. Las publicaciones editadas se refieren mayoritariamente al uso del cuerpo en acciones performáticas, que no necesariamente tienen que ver con la danza, sino con el tratamiento del cuerpo y su relación con la tecnología audiovisual.

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 el videodanza, como ocurre en el Máster de Producción Artística de la Universidad Politécnica de Valencia, donde se cursa la materia Cuerpo y tecnología, videodanza; o en los propios Estudios Superiores de danza: el Conservatorio María de Ávila de Madrid imparte las asignaturas obligatorias Danza y tecnología I y II, donde se forman a los bailarines para que aprendan a utilizar el lenguaje audiovisual. Encontramos incluso grados universitarios centrados en profundizar la relación de la danza y la tecnología: en el Instituto Superior de Danza Alicia Alonso, centro adscrito a la Universidad Rey Juan Carlos, se imparten los grados universitarios en Artes Visuales y Danza y en Pedagogía de las Artes Visuales y la Danza, incluyendo en su plan de estudios asignaturas como Evolución de las Artes Escénicas y Visuales, Crítica y Escritura en las Artes Escénicas y Visuales o Metodología de la Investigación en las Artes Escénicas y Visuales, así como materias propias provenientes tanto de los estudios de danza como de los de audiovisuales. En el Instituto Universitario Nacional de Arte (Almagro, Argentina) encontramos la Especialización en Video Danza, similar a un posgrado universitario europeo. Su plan de estudios está destinado exclusivamente a profundizar en el formato, por lo que incluye asignaturas como Video Danza I, II y III, Estilos y Video Danza, La danza en el cine, Filmación y Cámara / cuerpo y movimiento o Registro de un espectáculo de Danza. Estos estudios están dirigidos a coreógrafos y realizadores que quieren abordar esta nueva disciplina y adquirir nuevas técnicas para futuras producciones. En otra universidad española, la Universidad del país Vasco/Euskal Herriko Unibersitatea, se imparte el Máster de Arte Contemporáneo Tecnológico y performativo, donde se aborda el tema del videodanza y sus antecedentes (El cuerpo que baila, el cuerpo en imagen; La videodanza de los años 80 como solución circunstancia; La escena contemporánea, la era de la audiovisualización). Su coordinador, Gabriel Villota Toyos, es autor de libros como

*Luces, cámara... ¡acción! Videoacción: el cuerpo y sus fronteras* (IVAM, Valencia 1997) o *Sujeto e imagen-cuerpo: entre la imagen del cuerpo y el cuerpo del espectador* (UPV/EHU, Bilbao 2004).

Esta inclusión en la docencia implica que el interés en el videodanza aumente no sólo por parte de los investigadores, realizadores y coreógrafos, sino también por parte de estudiantes de danza o de audiovisuales que encuentran en el videodanza una nueva forma de expresión desconocida para ellos, lo que revierte en nuevos trabajos que aportan más datos a las teorías preexistentes, conformando así varias líneas de pensamiento sobre el formato. En el año 2000, Douglas Rosemberg aseguraba que “desde que la danza para la cámara ha sido institucionalizada en la universidad, en festivales y por agencias fundadoras, el género está en riesgo de ser osificado, de crecer frustrado por su propio éxito”, amparándose en el paralelismo existente entre el desarrollo de la danza y las artes visuales. (Rosemberg, 2000: 1)

Otras publicaciones y teorizaciones sobre videodanza corresponden a noticias, discursos o artículos de grandes teóricos muy relacionados con la simbiosis multidisciplinar. Entre ellos figuran autores como Rodrigo Alonso, Amy Greenfield, Douglas Rosemberg o Maya Deren. En los últimos años se ha generado una creciente tendencia a organizar jornadas y conferencias, algunas de ellas asociadas a festivales especializados en videodanza, en los que se busca asentar y consolidar las bases del género. Entre los escritos encontramos numerosos artículos y entrevistas en revistas especializadas, la gran mayoría pertenecientes a publicaciones de danza y teatro: *Balletin Dance*, *Danzaratte*, *Edanza*, *Por la Danza*, *Arteria*, *Dance Magazine*, *Ballet International*, *Telón de Fondo*, pero también revistas para la difusión investigadora, como *Routledge*, o *NEXUS*.

## EL BAILE DE LA CRONOFOTOGRAFÍA

Antes de relacionarse con la técnica del vídeo, la danza ya se relacionaba con otras disciplinas artísticas como la pintura o la fotografía desde principios del siglo XVIII. Al ser la máxima expresión del movimiento del cuerpo humano, los pintores y fotógrafos se acercaban a este arte para plasmar en una imagen fija la belleza y la elegancia de bailarinas de ballet. En el primer caso es muy representativo el caso de Degas, quien es famoso por sus coloridas estampas de bailarinas. En cuanto a la fotografía, son muchos los autores que han experimentado con las posibilidades del cuerpo en movimiento. Analicemos uno por uno los hitos que, además, han sido primordiales para el desarrollo de la propia imagen en movimiento:

- El austríaco Simon Von Stampfer, inventor en 1829 del primer dispositivo para ver imágenes en movimiento: el estroboscopio. Consistía en dos discos, uno con imágenes y el más exterior con ranuras, que al hacerlos girar permiten ver el objeto casi inmóvil o girando lentamente. Al mismo tiempo, en Gran Bretaña Joseph-

Antoine Ferdinand Plateau desarrolla el fenaquistiscopio, con el que trata de demostrar su teoría de la persistencia retiniana: las imágenes no se borran instantáneamente de nuestra retina, por lo que una rápida sucesión de las mismas puede producir sensación de movimiento. El fenaquistiscopio dispone circularmente varios dibujos de un mismo objeto en posiciones ligeramente distintas. Girando la placa que los contiene y a través de un espejo, percibimos el movimiento del objeto. Plateau llegó a la conclusión que el número óptimo de imágenes para obtener la ilusión de movimiento era 16: es por eso que los primeros cineastas utilizan 16 fotogramas por segundo para animar sus filmaciones.

- Eadward Muybridge. Este fotógrafo estudiaba las fases de la descomposición del movimiento: en 1873, unos aficionados a las carreras de caballos le encargaron averiguar si realmente existía un instante en el que el caballo tuviera sus cuatro patas en el aire. Para comprobarlo, colocó varias cámaras a lo largo del recorrido de la carrera que se disparaban cuando el caballo accionaba los obturadores mediante un mecanismo de pequeños alambres. La revista *Scientific American* sugirió a sus lectores que usaran un zootropo (máquina estroboscópica creada en 1834 por William George Horner) para dar movimiento a las imágenes: Muybridge pensó optimizar esta experiencia mediante la proyección en una pantalla, y elaboró el zoogiroscopio o zoopraxiscopio. Varias de las tiras fotográficas más conocidas contienen escenas de baile, como *A couple waltzing* (Una pareja bailando vals) o *Dancing girl – a pirouette*, de 1887.



Ilustración 10. Disco de zoopraxiscopio: A couple waltzing, de Eadward Muybridge (1893)

- Étienne-Jules Marey, inspirado por Muybridge, perfecciona el revólver fotográfico del astrónomo Jansen (inventado para captar todas las fases de un eclipse lunar en una placa) y crea el rifle fotográfico, que capta hasta doce imágenes por segundo. Con él plasma la relación del espacio y el tiempo a través de cuerpos en movimiento, tanto humanos como de aves y otros animales. Es así como capta la huella del movimiento a través de la cronofotografía.



*Ilustración 11. Cronofotografía de un salto. Marey (1882)*

Muchas de estas y otras experimentaciones iniciales son fundamentales para el desarrollo del cinematógrafo. Comprobamos así que desde la misma concepción del séptimo arte, la danza y la exploración del movimiento humano son un pilar básico de apoyo sobre el que investigar la imagen en movimiento.

La insistencia en fotografiar elementos dinámicos continúa en el siglo XX durante las vanguardias artísticas, siendo el futurismo el movimiento artístico clave en el que se profundiza en esta técnica. Por supuesto, además de los ejemplos mencionados, existen autores que emplean bailarines como modelos en sus fotografías, o que tienen especial sensibilidad a la hora de captar la emotividad y la expresividad del cuerpo, pero no se han incluido por no considerarse influyentes para el desarrollo del videodanza como evolución de la captación del movimiento en imágenes.

## LA DANZA EN LA PANTALLA

Como venimos anunciando, la presencia del arte del baile en la pantalla se viene dando desde los mismos inicios del cine. Como dice Alejandra Toro, “La propia consideración del vídeo como imagen en movimiento encaja perfectamente con el concepto de danza” (2014: 26).

Los propios Hermanos Lumière realizan en 1897 grabaciones a la famosa coreografía *Danse Serpentine* de la bailarina Loie Fuller (cuyo biopic, *La Bailarina*, se ha estrenado recientemente en la gran pantalla bajo la dirección de Stéphanie di Giusto), inspirando a grandes figuras de la danza como Isadora Duncan o Martha Graham, o la cineastas como la artista dadaísta René Clair, cuya película *Entre'acte* (1924) nos evoca irremediablemente a *Le Lys de la Vie*, realizada tres años antes y codirigida por la propia bailarina junto a Gabrielle Sorère. (Cooper Albright 2006: 27) Georges Méliès, y Léon Gaumont también contaron con ella para otros proyectos de cine. Se la considera la pionera en la relación entre danza y tecnología, inaugurando así la reflexión entre la simbiosis artística (Almahano, 2011: 44).

Si seguimos con Méliès, descubrimos que habitualmente utilizaba bailarines de The Folies Bergères, cuyos trucos técnicos (parar la filmación y mover el sujeto para crear ilusión de teletransporte) serán utilizados por realizadores de videodanza como Maya Deren (Greenfield, 2002: 23).

En cuanto al cine como industria, sería prácticamente imposible recopilar todos los títulos que incluyen escenas de danza, o aquellos en los que precisamente el baile es núcleo del discurso narrativo. Dentro del cine habría que separar el propio cine musical, con títulos tan aclamados como *West Side Story* o reciente *La La Land*, o las películas del coreógrafo Bob Fosse, que ya integran las coreografías como parte de la realidad de los personajes y no en una realidad forzada (los bailes y las canciones tienen lugar únicamente cuando tienen sentido en el contexto de la acción). También son destacables las películas que revalorizan la profesión del bailarín, y que dan testimonio de las dificultades que conlleva dedicar tu vida al baile. Como ejemplos podemos incluir *FlashDance* (1983), *Billie Elliot* (2000), *El último Bailarín de Mao* (2009), *Cisne Negro* (2010), *Dancer* (2016), *La danseuse* (2016), por no hablar de tantos otros títulos de películas de animación como *Ballerina* (2016).

Dentro del género documental, la danza también ha suscitado mucho interés, especialmente el ballet: entre las grandes producciones encontramos títulos como *The Children of Theatre Street* (1970), *The dancer* (1994), *Etoiles: Dancers of the Paris Opera Ballet* (2001), *La danse* (2009), *Only when I dance* (2009), *Tutu much* (2010), *Pina* (2011), *First Position* (2012), *Ballet 422* (2014), o *Bolshoi Babylon* (2015). El realizador español José Luis López Enamorado ha contribuido a este género desde el año 2000 con títulos como *Tiempo de Danza*, *Retratos de Danza*, *La forja de un bailarín* y *Pasos cambiados*.

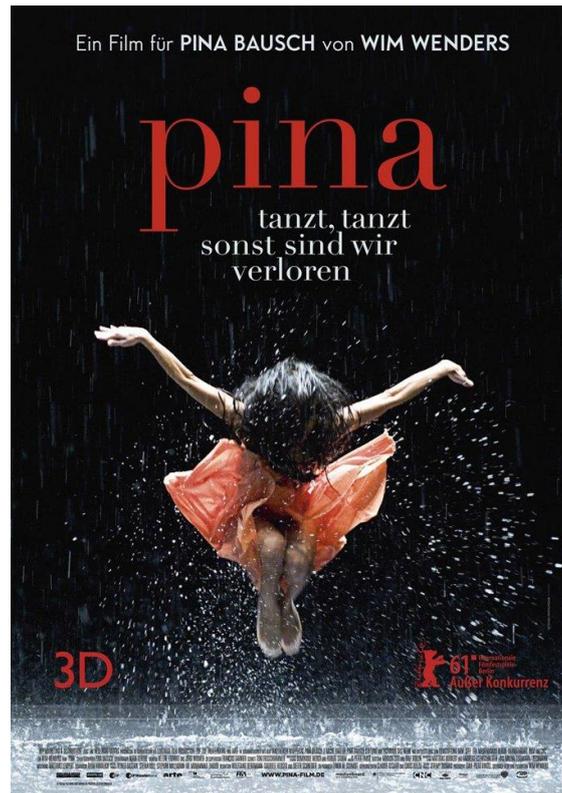


Ilustración 12. Cartel promocional de la película documental Pina (Wim Wenders, 2011)

La labor en el campo del documental de danza de otro autor español, Carlos Saura, es digna de alabar, pues además de hacer prodigiosos títulos junto al bailarín Antonio Gades como *Bodas de Sangre* (1981) o *Carmen* (1983), ha colaborado con numerosos artistas del mundo de la danza para crear documentales con un estilo propio muy personal: hablamos de *Sevillanas* (1991), *Flamenco* (1995), *Salomé* (2002), *Iberia* (2005), *Flamenco, flamenco* (2010), o *Jota de Saura* (2016). Con estos trabajos ha logrado dar una mayor visibilidad desde la gran pantalla a la danza procedente de España.

Si hablamos de la televisión, debemos considerar que el baile es y ha sido un elemento indispensable para la industria televisiva. Su presencia en la pequeña pantalla se da desde el surgimiento de la misma, acompañando a cantantes y presentadores de programas de todo tipo, especialmente en formatos musicales, bien sean tipo concurso o galas especiales. Aquí podemos incluir programas especiales de Navidad y otras fechas importantes, o incluso Eurovisión.

En cuanto a programación específica de danza, el guionista y programador de Radio Televisión Española José Luis López Enamorado cuenta que en 1975 cubrió los eventos del Festival Internacional de la Danza celebrado en Estocolmo, y así la televisión nacional entendió que era necesario facilitar el camino a los nuevos talentos de la danza en nuestro país, que intentaban abrirse paso en un mundo tan complicado: hasta entonces, la danza que se retransmitía en antena era principalmente danza española, folklore y flamenco, y ballet en menor medida, mientras que la danza contemporánea quedaba apartada de la programación. El guionista asistía a los ensayos y al momento de la creación coreográfica de grandes compañías para luego poder transmitir al espectador lo

más fielmente posible las sensaciones vividas. La última vez fue en 2005 con *La Leyenda*, obra de gran repercusión del director José Antonio para el Ballet Nacional de España. (López Enamorado, 2006: 1). En un artículo redactado en 2006 para el portal Danza.es del Instituto Nacional de las Artes Escénicas y de la Música, explica a la perfección la necesidad de la estrecha relación entre el coreógrafo de una pieza que va a ser transmitida audiovisualmente y el realizador que se va a encargar de hacerlo realidad:

*Ya en mis primeros trabajos como director de programas de danza, supe que a la hora de contar con imágenes una coreografía, la única forma de captar ese alma de la danza radicaba en una convivencia intensiva con ella. Primero, tendría que contar con un realizador que tuviera una especial sensibilidad; después, él y yo trabajaríamos muchas horas en los ensayos con el coreógrafo y los bailarines, para recibir todas esas sensaciones, para entender el trazado coreográfico, la intencionalidad, los protagonismos, la narrativa... para descubrir gestos, para entender el porqué de esa coreografía y contárselo después al espectador, con un lenguaje sencillo y fiel. Los guionistas, como los coreógrafos, somos hacedores de historias que comienzan en un estudio vacío o en un folio en blanco. Unos trabajamos con el lenguaje de las palabras y los otros con el lenguaje del cuerpo. Pues bien, si queremos dar testimonio de esa nueva obra, lo mejor será asistir personalmente al nacimiento y desarrollo de la misma. (López Enamorado, 2006: 1).*

Una vez entrados en los ochenta surgieron programas como *La Danza*, donde las nuevas coreografías dejaban constancia audiovisual de sus creaciones, o la serie documental *Paso a Paso*, basado en las creaciones de Nacho Duato, que permaneció 5 años en antena. *Ballet* fue el último programa destinado a la difusión de coreografías a través de la televisión española, si bien posteriormente se han emitido muchos contenidos en los que la danza funciona como elemento narrativo.

En los últimos años venimos asistiendo a la creación de muchos *talent shows* en los que la danza es protagonista o coprotagonista, tanto dentro como fuera de nuestras fronteras: hablamos de concursos tan populares en la televisión americana como son *Dancing with the Stars*, de la ABC (2005, aún en antena) o *So you think you can dance*, en la FOX (2007 – actualidad), o el reciente estreno de la NBC *World of Dance* (mayo de 2017), producido y presentado por Jennifer Lopez. En España este tipo de concursos se implantó con *¡Mira quién baila!* (TVE, 2005-2009 y posteriormente, *¡Más que baile!* para Mediaset, 2010-2014), basado en la versión original británica *Strictly Come Dancing* (BBC, 2004-2014) y *Fama ¡a bailar!* (Cuatro, 2008-2011) basado en el formato original chileno estrenado un año antes, y más recientemente con *Top Dance*, emitido entre abril y mayo de 2016 en Antena 3: el formato no recabó el éxito esperado más allá del primer programa y acabó cancelándose sin finalizarse el concurso.



Ilustración 13. La cantante Edurne interpretando un vals en la primera temporada en Tele5 de *¡Más que baile!* (Mediaset, 2010)

Además de los concursos destinados a premiar el talento en la danza, existen otros muchos no específicos de baile en los que aparecen concursantes de esta modalidad, como son *Tú sí que vales* (Mediaset, 2008-2013 y posteriormente *Tú sí que sí* para Atresmedia 2016-hoy) o *Got Talent* (Mediaset 2016-2017). En la televisión mundial encontramos ejemplos de *reality shows* relacionados con el mundo de la danza como *Opera Prima en movimiento* (Canal 22 México, 2010-2011), *Dance Moms* (Lifetime, 2011 – hoy), *Breaking Pointe* (CW, 2012-2013), *Strictly Ballet* (2014-2015, televisión australiana), o *Big Ballet* (Ovation -Gran Bretaña-, 2014).

También podemos encontrar series que tratan en primera persona esta temática, como *Dance Academy* (ABC, 2010-2013), *Bunheads* (ABC, 2012-2013), *City Ballet* (AOL, 2013-2014) o *Flesh and bone* (Starz, 2015), sin olvidar la aclamada serie de 1982 *Fame*, cuyas 6 temporadas colmaron de éxito la parrilla de la NBC hasta 1987. En España fue muy significativa la serie *Un Paso Adelante* (Antena3, 2002-2005).

## EL SURGIMIENTO DE UN NUEVO FORMATO AUDIOVISUAL

Para establecer una fecha exacta al nacimiento del videodanza como formato audiovisual, primero debemos tener en cuenta que es complicado abarcar una revisión completa de todos los trabajos relacionados con esta nueva forma de producción audiovisual: su carácter experimental hace que muchas de las producciones hayan desaparecido sin dejar constancia de su existencia. Sin embargo, podemos afirmar quiénes fueron dos de las figuras pioneras en este ámbito: la directora de cine Maya Deren y el bailarín y coreógrafo Merce Cunningham y sus numerosas aportaciones a las relaciones entre la danza y el vídeo.

Maya Deren (Kiev, 29/4/1917 – Nueva York, 13/10/1961) es considerada la fundadora del movimiento de la vanguardia cinematográfica, en el que la danza es un elemento fundamental para su obra. Gracias a ella, el baile se entiende como pieza fundamental para la historia de la vanguardia del cine americano. Algunas de las personas que influyeron en su trabajo son la antropóloga y coreógrafa Katherine Dunham o el bailarín Talley Beatty, colaborador en su pieza *A study in Choreography for Camera* (1945), considerado el primer videodanza experimental sobre el que se ha escrito en la prensa: en *Dance Magazine* y en el *New York Times* (Greenfield, 2002: 25).

*A study in Choreography for Camera* es un videodanza en el que un bailarín ejecuta una coreografía en distintos espacios (un bosque, el salón de una casa, una plaza, el museo Metropolitan) unidos narrativamente por el montaje de los planos, que a su vez se valen de la dinámica de los pasos para ser enlazados. Se utilizan técnicas de edición aún en desarrollo (transposición espacial de un elemento mediante la continuidad del movimiento) pero ya utilizadas por el propio Méliès: sin embargo, crean un tipo de secuencia ‘jamás visto hasta entonces’. Ello demuestra que ‘‘el desarrollo de videodanzas creativos no es un fenómeno aislado pero sacrifica aspectos de la historia del cine, usándolos de forma única, tallando así su propia historia’’ (Greenfield, 2002: 23). Deren experimenta utilizando otros ‘trucos’ audiovisuales: juega con la velocidad de reproducción, el efecto visual anti gravedad, etc.

Amy Greenfield considera esta obra como pieza clave del cine y las artes experimentales, pues sin ella muchas películas no serían lo que son: lo ilustra con ejemplos como Shirley Clarke o Ed Emshwiller, o incluso aspectos de las míticas secuencias de danza de *Las Zapatillas Rojas*, de Michael Powell (2002: 25). Todos ellos están fuertemente influenciados por la obra de Deren.

El otro gran creador que constituye un hito en la conformación del formato del videodanza es Merce Cunningham (Washington, 16/4/1919 – Nueva York, 26/07/2009). Su relación con el audiovisual se desarrolló a lo largo de toda su carrera dancística: existen grabaciones de piezas suyas para televisión, como *Suite for Two* (1960) o *Suite de danses* (1961), así como la retransmisión en Finlandia y Suecia de sus representaciones durante

la gira de 1964, incluyendo títulos como *Story*, *Septet*, *Nighth Wandering* y *Antic Meet*. En 1966 la Nordeutscher Rundfunk (NDR, cadena de Hamburgo) emite el seminal *Variations V*, con la colaboración de artistas e investigadores de la talla de Stan VanderBeek, Nam June Paik, Robert Moog, John Cage, Davis Tudor o Gordon Mumma, entre otros. Se entiende que es en los setenta, a partir de su colaboración experimental con el cineasta Charles Atlas cuando su trabajo videográfico alcanza su época dorada (Villota, 2015: 78).

En noviembre de 1968 se produce una película de danza que entronca a la perfección con la razón de ser del videodanza: *Assemblage*, concebida específicamente para televisión y de la mano del poeta y director de cine experimental Richard O. Moore y de la estación KQED de San Francisco. La cinta estuvo en paradero desconocido hasta hace unos años, cuando tras una larga búsqueda fue hallada en 2014 entre el propio archivo del coreógrafo. Grabada en la plaza Ghirardelli, las intenciones de Moore eran filmar la vida de un nuevo espacio urbano a la vez que documentar la acción de la compañía de Cunningham.

En la misma forma en que se concibe el rodaje ya se ve implícita la esencia de lo que posteriormente se denominará videodanza: como viene siendo habitual en el trabajo del aclamado coreógrafo, existe un cierto grado de libertad en la coreografía, y en este caso dicho aspecto se ve reflejado en que los bailarines ejecutan movimientos pautados, pero no cerrados, de tal modo que es la edición audiovisual quien define la coreografía final. Este acontecimiento es realmente importante, pues es una forma de entender cómo aplicar los recursos videográficos a la creación de un nuevo producto de danza. Villota destaca aquí la importancia del título, *Assemblage* -ensamblaje, *collage*- que ya nos remite a la propia naturaleza del mismo. Era evidente que los creadores no iban a conformarse con un mero registro de los cuerpos bailando en la ciudad, las siluetas remiten al cine *underground* de la época, con el imaginario de la nueva plaza (Villota, 2015: 82,83 y 84).

Otras de las características adjudicadas al videodanza que aparecen en esta singular pieza son el tratamiento del cuerpo, la simultaneidad de puntos de vista, la descontextualización del espacio escénico, la narrativa que aportan los movimientos de cámara, etc. La mirada del espectador está diseñada a la perfección: se exploran los límites de la representación colocando los cuerpos de los bailarines en los bordes extremos del encuadre, entrecruzados con los mismos cuerpos desde planos mucho más cerrados. Es reseñable el efecto fluido y aparentemente improvisado del montaje conseguido por Moore y Yahraus, que tratan de evitar en todo momento el cierre de sentido de la obra, alternando efectos tan dispares como solarizaciones, planos totalmente bidimensionales, duplicaciones (efecto espejo), dobles exposiciones, etc.

En palabras de Gabriel Villota, desvelamos las claves de este trabajo:

*Se trata (...) de una coreografía específicamente concebida para este espacio, y para terminar teniendo como resultado una película, con lo cual podríamos decir que casi por primera vez se están invirtiendo los términos (con el notable precedente de los trabajos de Maya Deren), y el coreógrafo empieza aquí a intuir*

*(si bien es cierto que aún no lleva las riendas del trabajo) que cuando el objetivo de la coreografía es terminar siendo una película 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. (Villota, 2015: 87-88)*

Por todo esto, *Assemblage* es una pieza fundamental en el estudio del videodanza: para el propio Cunningham supuso un descubrimiento que usaría en posteriores trabajos, y prueba de ello será su *Blue Studio: Five Segments*, realizado junto a Nam June Paik, donde incluso se adelanta a las técnicas audiovisuales posteriores (uso del *chroma key* y otros efectos generados electrónicamente). Con *Assemblage*, “Merce Cunningham logra acercarse un poco más al resultado de concebir un auténtico y autosuficiente cine de danza” (Villota, 2015: 89).

Además de Maya y Cunningham, existen otros muchos artistas que han contribuido con sus obras a la definición del formato: debemos nombrar aquí a Lotte Reininger, Fernand Léger, Len Lye, Oscar Fischinger, Shirle Clarke, Stan Brakhage, Hilary Harris, Amy Greenfield, Margaret Tait, Jayne Parker, Sergei Paranajov, Zbig Rybczynski, Becky Edmunds, Lucy Cash, Bert Gottschalk, Jamin Winans, Jeff Chiba Sterns o Christopher Steel (Kappenberg, 2009: 91-92).

Para concluir este apartado, considero de vital importancia señalar algunas de las declaraciones del cineasta Douglas Rosemberg incluidas en su simposio Dance Fort he Camera, ofrecido en el año 2000 en Wisconsin. En su texto encontramos afirmaciones como las siguientes:

*Las películas de danza y posteriormente los videodanzas son parte de las investigaciones emprendidas por los artistas desde el nacimiento del cine a través del modernismo y hasta la era postmoderna (...). [la danza para la cámara] Es un género que vive más a menudo al margen de la historia danza, del cine o del vídeo (...). Si nos convertimos en convencionales, el trabajo de aquellos que ampliaron las fronteras de la danza y el cine será simplemente un débil eco en la historia del género. La danza para la cámara crea una línea muy delgada entre extender las metáforas del arte de la danza en una nueva forma híbrida y bailar fetichizando los cuerpos que se encuadran en ojo de la cámara. (Rosemberg, 2000: 1-2)<sup>9</sup>*

---

<sup>9</sup> Traducción propia

## 6. EL VIDEODANZA EN LA ACTUALIDAD

El avance tecnológico y gracias a él, la disminución de tamaño y la simplicidad de los aparatos de captación de la imagen en movimiento serán claves para el impulso de la proliferación de videodanzas, especialmente de aquellos producidos por los propios bailarines (como es el caso de los *work-in-progress*) o por aficionados a las técnicas audiovisuales. Los recursos son cada vez más accesibles: en un móvil con cámara tenemos la herramienta de captación de la imagen, y el mismo dispositivo nos sirve para difundir nuestro producto.

Pero el videodanza no sólo se ha extendido a estos términos amateurs: como cinedanza es una práctica habitual en directores, guionistas y productores de nuestra época. Como hemos podido comprobar, a menudo es difícil diferenciar un videodanza de un videoclip en el que el baile sea protagonista, o de un spot donde sea el hilo conductor, como en el ejemplo del director Spike Jonze para Kenzo. Todos ellos contribuyen a un nuevo universo de creación en torno al baile.

### NUEVOS AUTORES

En este apartado vamos a diferenciar los nuevos productos que se consideran videodanzas por ser creados como piezas audiovisuales para el lucimiento del baile o como promoción del mismo. Concretamente, se va a ilustrar con trabajos de actuales artistas emergentes en España.

#### **TimeCode** (15mins, Juanjo Giménez Peña, 2016)

Luna trabaja en el parking de una empresa como vigilante de seguridad. Se encuentra inmersa en la monotonía de su cargo, que se turna con Diego, a quien apenas ve unos segundos cada día. Sin embargo, Luna descubre fortuitamente una nueva forma de comunicarse con él.

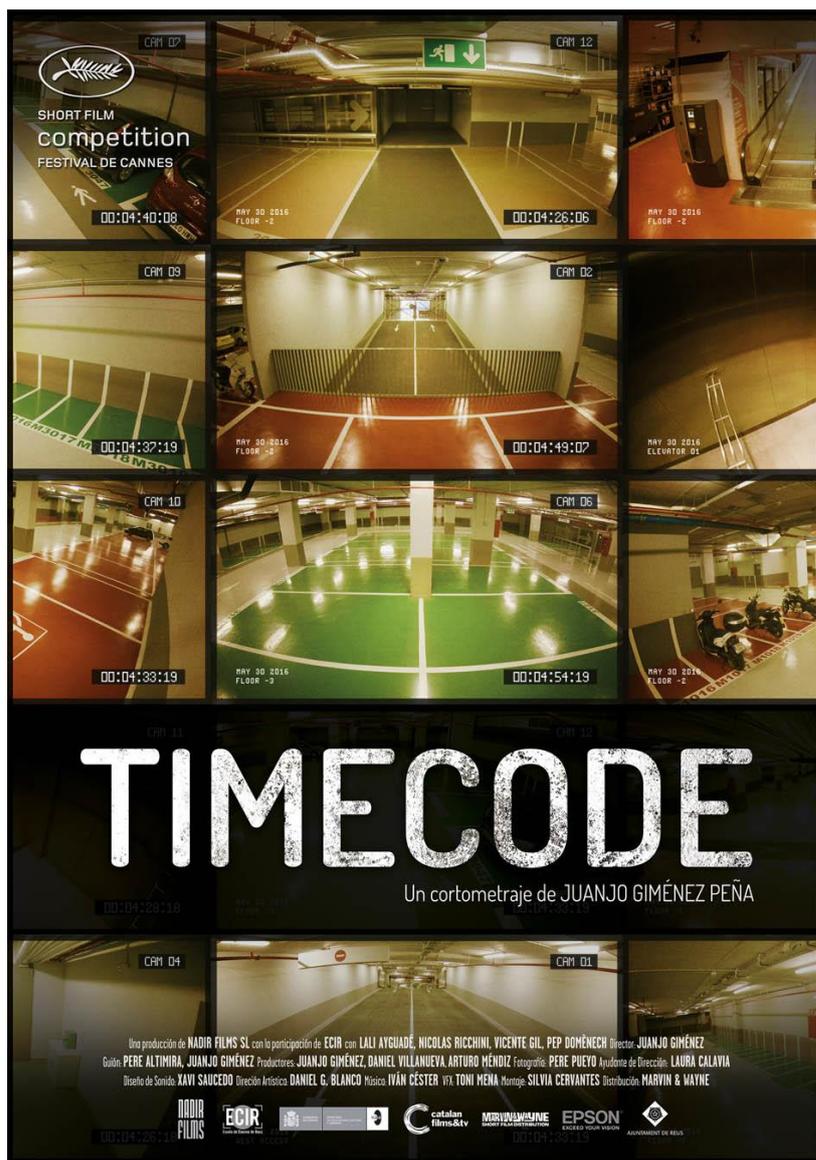


Ilustración 14. Cartel promocional de TimeCode (Juanjo Giménez, 2016)

Este deslumbrante cortometraje catalán gusta a público y críticos<sup>10</sup>, y en pocos meses ha deleitado a los jurados más exigentes, recopilando menciones y reconocimientos por todo el globo:

- Festival de Cannes. Palma de oro – Mejor cortometraje
- Oscar. Nominación – Mejor cortometraje
- Premios Goya – Mejor cortometraje
- Premios Gaudí – Mejor cortometraje
- Aix-en-Provence International Short Film Festival – Premio del Jurado Joven
- Premios José María Forqué. Nominación – Mejor cortometraje
- Ghent Film Festival – Mejor cortometraje

<sup>10</sup> Datos basados en la nota recogida en la plataforma Filmin [<https://www.filmin.es/corto/timecode>]

### **IXTAB** (18mins, María Salgado, 2016)

Ixtab, es una corista convertida en gran dama gracias a su matrimonio con un hombre de las altas esferas. Viuda hace unos meses, Ixtab reaparece en sociedad mucho antes de lo conveniente invitando a sus “amigos” a una fiesta. Éstos chismorrear sin piedad sobre ella mientras Ixtab, aparentemente ajena a todo, flirtea con unos y con otros.<sup>11</sup>

Esta pieza, ambientada en la alta sociedad de los años 20, aúna el diálogo propio del lenguaje cinematográfico clásico con la coreografía grupal de los invitados, dando lugar a una obra maestra donde danza y cine se entienden a la perfección para ofrecernos una historia condensada en pocos minutos. La directora y guionista, que ya ha realizado trabajos relacionados con la danza (vídeos promocionales para la Compañía Nacional de Danza, el INAEM, los Teatros del Canal, Víctor Ullate Ballet y el Ballet Nacional de España desde 2012) ha sabido transmitir el mensaje gracias a una calculada dirección de arte y fotografía, acompañada de una cuidada banda sonora.



*Ilustración 15. Fotograma de IXTAB (María Salgado, 2016)*

Su presencia en numerosos festivales nacionales e internacionales le ha llevado a recabar los siguientes reconocimientos:

- Semana del cortometraje de la Comunidad de Madrid - Premio al Mejor Vestuario (Carmen Granell)
- IV Festival contra la violencia de Género (Diputación de Jaén) - Primer premio.
- XIX Festival de Cine de Astorga, León - Premio a Mejor Vestuario (Carmen Granell)
- Festival de Cine de Fuentes de Ebro (Zaragoza)- Premio al Mejor Maquillaje y Premio al Mejor Conjunto de Actrices de Reparto. Nominaciones a Montaje,

---

<sup>11</sup> Sinopsis oficial extraída de la web oficial de Ixtab [<http://www.ixtab.es/>]

Fotografía, Guion, Dirección de arte, Música original, Dirección de producción, Actriz protagonista, Actor protagonista y Dirección.

- Certamen de Cortometrajes de Bujaraloz – Nominación a Mejor Corto Aragonés
- Selecciones: DANZATAC 2016, 21º Festival de Cine de Zaragoza, FICMARC (Festival Internacional del Mar Caribe – *première* internacional), 5º Festival Internacional de Cinedanza y Danza Audiovisual FIVER, II Soundscreen Film Festival, 17º Festival de Cine de Sant Joan d’Alacant.

**Oskara** (72mins, Pablo Iraburu & Iñaki Alforja, 2016)

Kukai Dantza Kompainia y Marcos Morau/La Veronal. Oskara surge del encuentro entre Marcos Morau, un innovador coreógrafo catalán, y Kukai, un grupo de bailarines tradicionales de Euskadi. Juntos crean un hermoso espectáculo. Mediante su danza, los bailarines transmiten un mensaje inherente a la propia concepción humana: la cuestión de la identidad personal, la persona como ente dentro de una sociedad.<sup>12</sup>

Recientemente galardonada con tres premios de cinco nominaciones en los Premios Max de las Artes Escénicas (Mejor Diseño de Vestuario, Mejor elenco de Danza y mejor espectáculo de Danza), esta coproducción vasca-catalana ha sabido sacar partido de las vanguardias artísticas utilizando el videodanza como elemento conformador de su obra. El videodanza ha recogido el Premio ex-aequo a Mejor Película Nacional en la quinta edición del festival FIVER 2017.

---

<sup>12</sup> Basado en el perfil del videodanza en la página del festival FIVER  
[[http://fiverdance.com/portfolio\\_page/oskara/](http://fiverdance.com/portfolio_page/oskara/)]



*Ilustración 16. Fotograma de Oskara (Pablo Iraburu & Iñaki Alforja, 2016)*

### **La piel vacía (2'25'')**, Paloma Muñoz, 2016)

Se trata de una pieza de la propia bailarina, coreógrafa y directora, posteriormente adaptada a videodanza, donde la coreografía se divide principalmente en dos espacios: una piscina vacía y un campo de baloncesto de un polideportivo abandonado. Gracias al paso a la pantalla, la coreografía cobra un nuevo sentido donde los bailarines danzan en un contexto desnudo, desprovisto de artificios teatrales<sup>13</sup>. La coreografía original dura 25 minutos.

---

<sup>13</sup> Basado en la programación de la pieza de danza en la web de Espai Dansat [<http://www.espaidansat.cat/web/es/la-piel-vacia/>]



*Ilustración 17. Imagen de una representación de La Piel Vacía (Paloma Muñoz, diciembre de 2016). Fotografía de Luis San Andrés.*



*Ilustración 18. Fotograma de la adaptación al videodanza de La piel vacía (Paloma Muñoz, 2016)*

La coreografía ha sido finalista en el IV Certamen Coreográfico 10 Sentidos, y ha participado en otros certámenes, siendo finalista en el Premi de Dansa del Institut del Teatre. Entendemos que el videodanza se ha realizado como medio de difusión de la propia pieza de danza, que en la actualidad sigue participando en circuitos de danza.

**Inestable** (2'45'', Daniel Doña, 2014)

El primer trabajo de videodanza de Daniel Doña busca la inspiración en espacios insólitos, donde la creación coreográfica vive gracias a su transmisión en pantalla. Se trata de una pieza que aúna teatro y danza creada específicamente para una cámara con la que rompe la frontera existente entre el baile en vivo y la reproducción digital.<sup>14</sup>

La propia descripción del videodanza alude a la necesidad del coreógrafo granadino de extraer lo mejor de su danza y dar vida a una nueva creación gracias a la inspiración que le proporcionan los espacios no convencionales, donde la danza no suele ubicarse. En la pieza podemos observar pasos muy característicos del estilo propio del bailarín de danza española, que emanan una gran influencia de la danza contemporánea. Con el mismo material coreográfico, se elabora el solo *Inestable* con el que el bailarín triunfa en los escenarios y espectáculos de calle.



Ilustración 19. Fotograma del videodanza *Inestable* (Daniel Doña, 2014)

Del mismo autor son otros trabajos experimentales que relacionan la danza y el audiovisual, como el *work-in-progress* de *Hábitat* (2016), un trabajo de búsqueda coreográfica de dos figuras masculinas que se valen del lenguaje de la danza contemporánea y española para extender su forma de entender el baile, donde el hábitat se entiende como el refugio. En la pieza audiovisual, grabada en una pequeña laguna, el título cobra fuerza como marco de la coreografía. La obra a la que da nombre ha obtenido cinco candidaturas en los XX Premios Max, de las

<sup>14</sup> Basado en la descripción del videodanza en la plataforma Vimeo [<https://vimeo.com/102710434>]

cuales ha sido finalista en las categorías de Mejor Espectáculo de Danza y Mejor Intérprete Masculino de Danza.



*Ilustración 20. Fotograma del work-in-progress de Hábitat (Daniel Doña, 2016)*

**Adrián Velasco.** Es un bailarín y coreógrafo sevillano perteneciente al grupo de competición *Youngest So Fly*. Practica hip hop, jazz y contemporáneo, e imparte clases en diferentes centros de la provincia, habiendo sido becado como alumno en el Centro Andaluz de Danza los años 2011 a 2013.

Su otra pasión es la grabación y edición de vídeos, y a sus 24 años cuenta con un numeroso equipo técnico con el que filma coreografías y vídeos promocionales a importantes artistas de la ciudad, como el músico Dani J, la academia *Sevilla Dance Center*, la sala *Kudeta* o su propio equipo de competición. Ha realizado videodanzas a bailarines sobresalientes de la escena de la danza urbana y contemporánea como Carolina BM, Mario Glez, Oriana Meléndez, Grego Roquero, David Fernández, Jaime Negrillo, Carol Bastida o Sandra Lillo, y también ha ayudado a realizar vídeos en los que él es el bailarín protagonista.

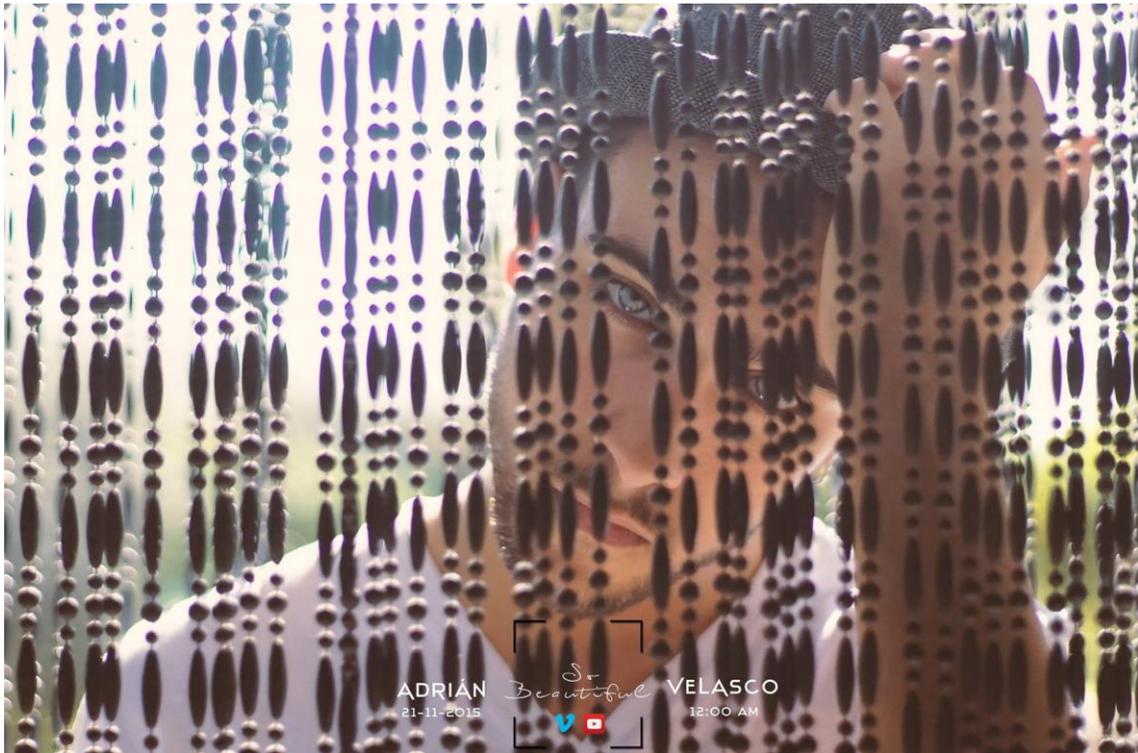


Ilustración 21. Imagen promocional del videodanza *So beautiful* (Adrián Velasco, 2015)

Junto a él, otros artistas andaluces trabajan a la par la danza y las artes videográficas: es el caso de Gsus Villau, bailarín, coreógrafo y director de la academia *OnDance*, para la que dirige numerosos proyectos de videodanza como medio de promoción de sus clases y profesorado. Entre sus trabajos destaca el recopilatorio de la plantilla *Sevilla Baila* (2015). En Málaga encontramos al bailarín Sergio García Pérez, que compagina sus estudios de Diseño Gráfico con su formación y profesión como bailarín, dando lugar a creaciones audiovisuales espectaculares por su fotografía y concepto coreográfico como *Fallen* o *Vacío*, ambas de 2016.

Como estos, hay muchos otros creadores, tanto en España como en el resto del mundo, pero ejemplificarlos aquí supondría enumerar una lista de artistas demasiado extensa. Tal y como vemos, los directores no siempre han tenido una vinculación con el mundo del audiovisual, si no que muchos de ellos son coreógrafos que han decidido aventurarse a probar este nuevo formato.

## LAS REDES SOCIALES Y SU FUNCIÓN DIFUSORA

En la actualidad, es innegable la accesibilidad que las redes sociales ofrecen a la hora de realizar una búsqueda de datos, tanto personales como profesionales, de cualquier ser humano o entidad prácticamente en todo el mundo. Esta accesibilidad permite e incita a la interacción de gente con intereses comunes, y no podía ser menos en el mundo de la danza. Se da, además, el hecho de que las profesiones de bailarín y coreógrafo, e incluso el estudiante de danza, requieren un continuo desplazamiento del intérprete por distintas razones: giras, cursillos, convivencias, concursos, exámenes oficiales, audiciones, etc. Esto promueve que el contacto entre personas del mundo de la danza sea algo muy natural, contacto que hoy en día se refuerza con el uso de la mensajería instantánea, portales de internet y las redes sociales. Tanto es así que una persona que habitualmente vive en Europa pueda conocer en directo el resultado de un campeonato mundial que se celebre en América.

El auge de estas herramientas ha provocado que muchos bailarines se atrevan a mostrar al mundo sus creaciones o interpretaciones, haciendo uso por ejemplo del mencionado *work-in-progress*, o utilizando sus perfiles en redes como Instagram o Facebook para anunciar sus lanzamientos en portales de vídeo online como YouTube o Vimeo. El éxito puede ser tan apabullante como lo fue en el caso del bailarín Sergei Polunin con su videodanza *Take me to church* mencionado anteriormente, cuyo vídeo en YouTube alcanza hoy por hoy los 20 millones de visitas.

Además, las redes sociales dan pie a festivales y productoras para ofrecer un trato más cercano a potenciales clientes o espectadores: mediante publicaciones y promociones periódicas, mantienen informados a sus seguidores de su actividad, siendo las redes un portal de visionado de los trabajos realizados o los concursos a los que los artistas emergentes pueden presentar sus proyectos.

## FESTIVALES, ASOCIACIONES Y CONGRESOS ESPECIALIZADOS

Este apartado trata de recopilar todos los festivales españoles especializados en videodanza que se han ido encontrando a través de la revisión bibliográfica, o aquellos que contemplen una categoría aparte para este nuevo formato. Dado el abundante número de ellos, el resto de los festivales de otros continentes serán mencionados y se indicará país y año de primer y última edición.

**Choreoscope: International Dance Film Festival Barcelona.** Evento dirigido no sólo a los amantes de la danza sino también a los del séptimo arte, con proyección nacional e internacional. Su objetivo es impulsar el vínculo con el arte en general y con el cine y la danza en particular. El festival cuenta con el apoyo de instituciones como la Dance Film Association, la Filmoteca de Cataluña o el

Santa Mónica International Film Festival, entre otros. Además de la edición anual del concurso, celebrada desde 2013, existe un festival paralelo destinado al apoyo a la creación joven mediante la convocatoria del Premio al Mejor Cortometraje de Danza Jóvenes Talentos de Cataluña, donde los estudiantes de cine o danza de la comunidad pueden presentar sus proyectos, en colaboración con Institut Ramon Llull, Dance Film Association NY y la Acadèmia del Cinema Català.<sup>15</sup>

**Ciclo Cine y Flamenco (Instituto Andaluz del Flamenco).** El éxito del que gozan por separado artes tan aparentemente dispares como el flamenco y el cine ha provocado que sus líneas de creación confluyan para buscar nuevas y potentes fórmulas con las que conquistar al público. Las instituciones públicas se han hecho eco de este fenómeno: así, el Instituto Andaluz del Flamenco en colaboración con el CICUS (Centro de Iniciativas Culturales de la Universidad de Sevilla) organizan anualmente este ciclo donde se difunden creaciones emergentes que integran ambas disciplinas, entendiendo que esta relación viene siendo productiva a lo largo de la historia de la cinematografía. Sus objetivos son los de promocionar la cultura andaluza y dar visibilidad a la percepción que los artistas audiovisuales de otros países tienen del flamenco. El ciclo cumple en 2017 su edición número once.<sup>16</sup>

**DanzaTac – Festival Internacional de Danza y CineDanza de Tacaronte** (Tenerife). Se celebra a lo largo de diez días que concluyen con el foro regional de danza y la proyección del videodanza realizado en el año en curso en coproducción con el galardonado de la edición anterior. Además, se programan actividades complementarias como actuaciones de danza en vivo, encuentros, conferencias, debates, talleres, performances y exposiciones para ayudar a compartir y dar progresión a las diversas posibilidades de conjunción del audiovisual y la danza.

Su andadura arrancó en el año 2011, y desde ha recibido más de 500 obras procedentes de todo el mundo, ha realizado tres producciones propias y ha coproducido cinco que han recorrido diferentes festivales de ámbito internacional. Cuenta además con una vertiente formativa a través de diferentes talleres en centros educativos del municipio.<sup>17</sup>

**Festival 10 Sentidos.** En este festival interdisciplinar tuvo cabida en 2016 un taller didáctico de cinedanza impartido por Ana Cembrero, bailarina y especialista

---

<sup>15</sup> <http://www.choreoscope.com/festival/>

<sup>16</sup> Basado en la descripción del programa

[[http://www.juntadeandalucia.es/cultura/iaf/opencms/portal/Programas/Cine\\_flamenco/](http://www.juntadeandalucia.es/cultura/iaf/opencms/portal/Programas/Cine_flamenco/)]

<sup>17</sup> Basado en la convocatoria 2017 [<http://www.danzatac.com/2017videodanza.html>]

en artes performáticas. Los objetivos eran aprender a coreografiar el movimiento para la cámara, escribir la danza a través del lenguaje cinematográfico, fragmentar el cuerpo a partir del encuadre y componer historias mediante la danza usando los diversos elementos del lenguaje audiovisual. En la práctica se analizó el movimiento desde una mirada cinematográfica y la relación entre el cuerpo y el lenguaje audiovisual, explorando y potenciando la creatividad personal bajo el lema “yo soy la Locura”, premisa de toda la edición del festival.<sup>18</sup>

**Festival de Videodanza de La Palma.** Convocado por la Fundació Espai d’Art y bajo la dirección artística de Ágota Harmati, celebró su cuarta edición en octubre de 2016, y la de 2017 se celebrará en la Fundació Pilar i Joan Miró.<sup>19</sup>

**Festival Internacional de Videodanza Zinétika.** Presenta un cine que se expresa mediante el movimiento. Nos muestra la diversidad de la danza a través del medio audiovisual, suscitando la curiosidad del público hacia una singular forma de creación coreográfica. Este festival internacional celebrará su segunda edición en noviembre del 2017 en Pamplona y San Sebastián, con la colaboración del Ayuntamiento de Pamplona, La Filmoteca de Navarra, Dantzagunea y el Cine de Tabakalera, que por medio de su programa de cartas blancas a festivales acogerá esta edición. La plataforma permite establecer lazos internacionales entre artistas y entidades, al mismo tiempo que enriquece el intercambio cultural. La organización corre a cargo de El Trastero Creativo y Dantzagunea. En su primera edición (2016) se proyectaron 14 cortometrajes procedentes de diferentes países. La programación se completó con conferencias y un taller denominado Danza y cámara.<sup>20</sup>

**FIVA: Festival internacional de Videodanza de Almagro** (Ciudad Real, coordinado por CELCIT: Centro Latinoamericano de Creación e Investigación teatral). Está pensado como un espacio que propicie el estímulo a la creación, la investigación, la formación, la reflexión, la innovación y la divulgación, así como la activación de redes artísticas afines, canales de articulación e intercambio, vinculados al quehacer del binomio cuerpo-tecnología. Se hace especial énfasis en el intercambio con países iberoamericanos, con el fin de fomentar la diversidad de miradas, impulsar la utilización de las nuevas tecnologías como herramientas de creación, difusión y formación, estimular la investigación, así como el intercambio artístico entre países hispanoparlantes. Su primera edición tuvo lugar

---

<sup>18</sup> <http://www.festival10sentidos.com/el-festival/taller-de-cinedanza-con-ana-cembrero/>

<sup>19</sup> <https://www.facebook.com/FestivaldePalma/>

<sup>20</sup> Recopilación de datos [<http://www.zinetikafestival.com/es/festival/>]

en el año 2016. El festival cuenta con el apoyo de otros como el Festival Internacional de Vídeo-danza de Buenos Aires, que lleva funcionando desde 1995.

El espacio de creación está determinado por laboratorios que buscan impulsar la realización de proyectos en videodanza. El área formativa ofrece talleres presenciales y on-line, conversatorios, videotutoriales, foros, actividades todas dirigidas a estrechar lazos de intercambio entre el gremio cultural convocado y el público general participante. Trata de estimular el desarrollo profesional de artistas, estudiantes y aficionados.<sup>21</sup>

**FIVER** (Festival Internacional de Videodanza de La Rioja) International Screendance Movement. Es uno de los festivales fundadores en 2016 de REDIV (Red Iberoamericana de Videodanza). Acumula 5 ediciones siendo la primera en 2013, y su misión es promover la creación videoartística, animada, documental y cinematográfica de danza, siendo su Concurso de Cinedanza una reconocida competición a nivel mundial. Ha sido destinatario de las ayudas para la Creación Joven del año 2015 INJUVE (Instituto de la Juventud del Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad del Gobierno de España). Lleva otorgados más de 15.000€ en premios concedidos por el Gobierno de La Rioja, y dispone de una plataforma de visionado donde se recogen las más de 50 obras galardonadas hasta ahora, útiles como biblioteca virtual y como herramienta de análisis para la difusión de los trabajos y creadores implicados.

**MILK&HONEY PLATScreendance.** Plataforma de apoyo permanente a la investigación, producción y difusión de cine-danza, creación audiovisual y coreográfica. Con sede en Madrid y creado en 2013 por su programadora y coordinadora María Rogel, se propone establecer las bases de un diálogo necesario entre las dos disciplinas artísticas, en formato de talleres-laboratorio permanentes. para apoyar y propiciar la creación audiovisual y coreográfica basada en la investigación. A través del bagaje común de lo cinematográfico, trata de orientar “coreografías para una cámara”, proyectos para espacios no convencionales, en la línea del vídeo-ensayo o la vídeo-danza. "M&H" se propone asesorar proyectos entre creadores cuyos caminos nunca se cruzarían de otra forma, y así habitar un espacio común, sentando las bases de un diálogo en continuidad. La intención de establecer estos hermanamientos es completar ambas formaciones con una práctica y teoría cinematográfica, para que coreógrafos/bailarines y vídeoartistas/cineastas puedan generar y explorar recursos narrativos propios en la creación de una pieza dentro del formato de videodanza

“M&H” se propone asesorar proyectos entre creadores cuyas andaduras nunca se cruzarían de otro modo para enriquecerse y habitar un espacio común, un terreno

---

<sup>21</sup> Basado en los objetivos del festival [<http://www.fivalmagro.com/fiva1/elFestival.html>]

fronterizo entre realidad y ficción donde surjan nuevas formas de dotar a estos elementos de sentido narrativo y estético. Además, sienta las bases de un diálogo en continuidad, una aproximación entre los propios creadores ya consolidados en ambas disciplinas.

Ha llevado a cabo los siguientes talleres:

- Taller-LAB I: "HERMANAMIENTOS A/V-DANZA CONTEMPORÁNEA" en La Trasera (Facultad de Bellas Artes, 2014). Apoyado por el programa ACCIONES COMPLEMENTARIAS | Impartido, coordinado y programado por: María Rogel (LAPOR) | Con la colaboración de: Eduardo Chaperó-Jackson, Amaia Pardo, Samuel Alarcón, Sharon Fridman, Yara Paz y Antonio Weinrichter.
- Taller-LAB II: "ELEMENTOS PARA DESARROLLAR VÍDEODANZA" en Conde Duque (Madrid, 2014). Apoyado por COREÓGRAFOS EN COMUNIDAD, PASO A 2 Plataforma Coreográfica. | Impartido, coordinado y programado por: María Rogel (LAPOR). | Con la colaboración de: Josetxo Cerdán, Olatz de Andrés, Jesús Rubio y Zacarías Marco.
- Taller-LAB III: "SITE.SPECIFIC DE GUERRILLA" en Centro Juvenil EL STITIO DE MI RECREO (Villa de Vallecas, 2014). Actividad paralela, apoyada por: ÓXDO FEST, I Festival Multidisciplinar de Vallecas. | Impartido, coordinado y programado por: María Rogel (LAPOR) | Con la colaboración de: Víctor Moreno, cía. LA IGNORANCIA e Ibon Salvador (COLETIVO QUALQUER)
- Taller-LAB IV: "ELEMENTOS PARA DESARROLLAR CINE-DANZA (II)" en La Trasera (Facultad de Bellas Artes, 2015). apoyado por el programa ACCIONES COMPLEMENTARIAS · Impartido, coordinado y programado por: María Rogel (LAPOR) | Con la colaboración de: Camille Hanson, Ana Cembrero, Melania Olcina.
- Taller-LAB V: "SHOOT, SHOOT, OTHERWISE WE ARE LOST" Para la realización de propuestas de Cine-danza, cine expandido y coreografía para una cámara. Celebrado en La Neomudéjar (Centro de Artes de Vanguardia, Madrid 2015). Impartido, coordinado y programado por: María Rogel (MILK&HONEY) y Ana Cembrero (LA IGNORANCIA Dance\*Music)
- Taller-LAB VI: "ADAPTACI(ON)ES CINEMATOGRAFICAS para coreógrafos (Elementos y recursos para CINE-DANZA)", en el Conservatorio Superior de Danza María de Ávila (Madrid, 2015). Impartido, coordinado y programado por: María Rogel (LAPOR) | Con la colaboración de: Beatriz Palenzuela, David León, TBA.

- Taller-LAB VII: “CÓMO GENERAR UN VIDEO-BOOK DE DANZA CON DISCURSO (para bailarines y coreógrafos)” en TBC (Madrid, programado para junio y julio de 2017). Impartido, coordinado y programado por: María Rogel (MILK&HONEY)<sup>22</sup>

Otra de sus propuestas es el concurso *3,2,1 and ACTION and DANCE*, que cuenta con el apoyo del Aula de Artes de la Universidad Carlos III, habiendo celebrado en 2017 su tercera edición. Se trata de una maratón donde que los participantes conocen la pauta conceptual de arranque para la creación de un videodanza y tienen dos días y medio para estrenarla.

### **MiTS. Festival de Videodanza | Moviment i Transformació Social Barcelona.**

MiTS es un festival que, desde 2013, utiliza la videodanza como herramienta de movilización y transformación social. Tanto la danza como el vídeo son medios estéticos y de expresión muy potentes, que pueden interrogarnos como sociedad y ayudarnos a movilizar e integrar colectivos que se encuentren en riesgo de exclusión social. MiTS propone un espacio de difusión, de debate y de interrelación. Sin dejar de lado un disfrute estético y artístico, también abre las puertas para preguntarnos como sociedad de forma activa y participativa.

**Nu2 – IDN Imatge Dansa i Nous Mitjans.** “Nu2 es una asociación catalana sin ánimo de lucro creada en el año 2005 para gestionar el proyecto IDN (Imagen, Danza y Nuevos Medios/VideoDanza), festival organizado por el Mercat de les Flors. Este proyecto, dirigido por la profesora e investigadora Núria Font, se inició en el año 2003 con el objetivo de dar continuidad, desde una entidad independiente, a las actividades producidas durante los casi 20 años (desde sus inicios en 1991) de la Mostra de VideoDanza e incentivar la incorporación de las herramientas digitales en la creación coreográfica. El proyecto principal de NU2’s es la investigación, la producción y la difusión de trabajos que vinculan la danza y las artes del movimiento con el audiovisual: obras de videodanza, documentales, instalaciones expositivas con el cuerpo y el movimiento como sujeto o proyectos escénicos donde se crean diálogos dinámicos e interactivos entre intérpretes, imágenes y sonidos.

Los principales objetivos de NU2’s son mantener y mejorar la ayuda a la producción y la investigación, colaborar con la difusión de las obras a nivel nacional e internacional y crear espacios de reflexión y debate en torno a la

---

<sup>22</sup> Recopilación de datos: [<http://susyq.es/index.php/articulos/240-milk-honey-territorio-screen-dance>] y [[https://www.facebook.com/pg/platMILKandHONEY/about/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/pg/platMILKandHONEY/about/?ref=page_internal)]

relación entre la danza y las nuevas tecnologías, como el debate *Filmar la danza*, que tuvo lugar en la edición de 2015, la última hasta la fecha.”<sup>23</sup>

**Sala Berlanga: Cine y danza.** El pasado año 2016 la fundación de la SGAE (Sociedad General de Autores y Editores) organizó en la sala Berlanga de Madrid un ciclo de cine específico de danza, en el que se programaron una serie de títulos de ficción y documentales que compartían la temática del baile, procedentes de directores como Carlos Saura o Wim Wenders. El ciclo surge como reflexión a la propia relación entre el cine y la danza, de tal modo que contempla que hoy la coreografía no sólo constituye un elemento esencial en la composición dramática, sino que además puede transformarse en temática central del audiovisual, ya sea por razones argumentales como, de manera aún más sugestiva, desde la perspectiva formal.<sup>24</sup>

Hacemos aquí una mención especial a una agrupación de festivales internacionales iberoamericanos, tanto por su colaboración con festivales españoles como por su inestimable labor de difusión del videodanza como modalidad videoartística:

**REDIV** (Red Iberoamericana de Videodanza). Agrupación de asociaciones y festivales de danza para la pantalla resultado de asociaciones anteriores como Videodanza Circuito Mercosur (2005-2007) o el Foro Latinoamericano de Videodanza (2006-2016), incluyendo incorporaciones portuguesas y españolas desde el año 2016. El primer encuentro ha tenido lugar durante este año 2017 en Pamplona, en el marco del festival de danza DNA (Festival de Danza de Navarra) en colaboración con el Festival Dança em Foco de Río de Janeiro. Está compuesta por 18 festivales procedentes de 12 países:

- Festival Internacional Videodanza BA (Argentina)
- Festival Internacional Corporalidad Expandida (Argentina)
- Festival Internacional dança em foco (Brasil)
- Festival Internacional Cuerpo Digital (Bolivia)
- Festival Internacional DVDANZA Habana (Cuba)
- Festival Internacional Video Movimiento (Colombia)
- Festival Internacional FIVC (Chile)
- Festival Internacional FIVER (España)
- Festival Internacional Multidisciplinario MIVA (Ecuador)
- Festival Internacional de Videodanza Uruguay, FIVU (Uruguay)
- Festival Itinerante de Videodanza Agite & Sirva (México)
- Festival Internacional InShadow (Portugal)
- Festival Internacional SurReal (Proyecto Colombiano en Alemania)

---

<sup>23</sup> <http://www.nu2s.org/cas/qui.php>

<sup>24</sup> Extraído de [<http://www.salaberlanga.com/cine-y-danza/>]

- Festival Internacional Movimiento en Movimiento (México e Internet)
- Encuentro Internacional de Danza y Artes Contemporáneas "Crear en Libertad" (Paraguay)
- "Eku'e" Muestra Internacional de Videodanza (Paraguay)<sup>25</sup>

A continuación, se clasifican por continentes los festivales fuera de España (aquellos cuyo año de primera o última edición no se indican es por falta de información, probablemente debido a la desaparición del festival y, por consiguiente, la extinción del dominio de la página web correspondiente)<sup>26</sup>:

### **América del Norte**

- Dancing for the Camera: International Festival of film and video Dance (evento especial en colaboración con Douglas Rosemberg dentro del ADF American Dance Festival, Estados Unidos, 2009)
- Dance On Camera (1971 - hoy) y la edición para estudiantes Capturing Motion NYC (2011 – hoy), ambos dependientes de la Dance Films Association, fundada en 1959.
- Dance Camera West Film Festival (Estados Unidos, 2001 - hoy)
- SansSoucíFest (Estados Unidos, 2003 - hoy)
- Boston Cyberart Festival/ IDEAS IN MOTION: The Body's Limit (Estados Unidos, edición 2007 de la programación bienal 1999 - 2011)
- University Utah Int'l Dance for the Camera Festival (Estados Unidos, diez ediciones entre 1999 y 2015)
- Utah Dance Film Festival (Estados Unidos, 2014 - hoy)
- FIFA International Festival of Films on Art (Canadá, 1982 - hoy)

### **América Central**

- Fedame Festival Internacional de danza y medios electrónicos. (México, 2008 – 2016)
- Agite y Sirva (México, 2009 – hoy)
- DVDanza Habana, dentro del Festival Internacional de Danza en Paisajes Urbanos: Habana Vieja Ciudad en Movimiento (Cuba 2005 - hoy)

### **América del Sur**

- Bestias Danzantes (Chile, 2014 – hoy)

---

<sup>25</sup> Información recopilada de [<https://www.facebook.com/pg/screendancered/about/>]

<sup>26</sup> Recopilación elaborada a partir de los listados de Nu2 [<http://www.nu2s.org/cas/vid.php>] y DanceFilms [<http://www.dancefilms.org/other-dance-film-festivals/>]. Años y ediciones consultados en los links facilitados por ambas listas.

- Festival Internacional de Videodanza de Buenos Aires (Argentina, 1995 – hoy)
- Festival Dança em Foco (Rio de Janeiro, 2003 - hoy)
- Novadança (Brasil, 1996 – hoy)
- Festival Internacional de VideoDanza, Video movimiento (Colombia, 2007 – hoy)
- Festival Internacional de Videodanza (Montevideo, Uruguay, 2002 – hoy)
- FIVC Festival Internacional de Videodanza de Chile (2009 – hoy)
- Festival Internacional Danzalborde (Chile, 2001 - hoy)
- Mostra Internacional de Videodansa de Sao Carlos (2007 – hoy)
- MIVA - Mostra Internacional de Videodança na Amazonia (Huaraz, Perú, 2013 - 2016)

### **África**

- Montage Video Dance Festival/ Fringe Program dentro dl FNB Dance Umbrella (Suráfrica, 2008 - hoy)

### **Asia**

- International Jumping Frames Dance Video Festival of Hong Kong (China, 2004 - 2016)
- Dance with the camera: Films on Dance, dentro del Art Vision Mumbai International Film Festival (India, 2003 - 2006)
- Vdance (Tel Aviv, Israel, 2006 – hoy)
- DANCE AND MEDIA. International Dance Film Festival (Japón, diez ediciones desde 2003 hasta 2015)

### **Europa**

- ImPulsTanz (Austria, 1988 - hoy)
- Danscamdanse (Bélgica, 2005 - 2012)
- Festival International de Vidéo Danse du Breuil (Francia, 2009 - hoy)
- International Dansfilmsfestival CINEDANS (Amsterdam, Holanda, 2003 - 2008)
- EDIT International Dance Film Festival (Hungría, 2005 - 2011)
- Festival Internazionale Di Videodanza. Il Coreografo Elettronico (Italia, 1996 - 2017)
- Kino Tanca. International Dance Improvisation Festival (Polonia)
- InShadow - International Festival of Video, Performance and Technologies (Lisboa, Portugal, 2010 - hoy)
- FRAME Festival Internacional de Video-Dança (Portugal)
- Dança Sem Sombra, posteriormente InShadow (Portugal, 2008 - 2010)
- Dance for Camera Festival, dentro del South East Dance (Reino Unido 2003 - 2008)

- MOVES Movement on Screen (Reino Unido, 2007 - 2011)
- The Light Fantastic (Reino Unido)
- Dance Film Scotland (Escocia, cinco ediciones entre 2007 y 2013)
- Kinodance. St Petesburg International Dance Film Festival (Rusia, siete ediciones entre 2001 y 2011)
- MDT C/0 Moderna Dansteatern (Suecia)
- MIR festival (artes performáticas, Grecia, 2008 - hoy)
- Tanzplan Dresden (Alemania, 2005 - 2010)
- Choreographic Captures (Alemania, 2008 - hoy)
- SideBySide-Net festival (Alemania, 2000 - 2014)
- Loikka Dance Film Festival (Finlandia, 2014 - hoy)
- Coda Oslo Dance Festival (Noruega, 2002 - hoy)

### **Oceanía**

- Red Dance Festival (Australia, bienal 2002 – 2016)

## 7. PROYECTO DE VÍDEO DIDÁCTICO

En este apartado se van a sentar las bases del proyecto de un vídeo didáctico a realizar con intenciones educativas sobre aspectos elementales del videodanza, para así tratar de dar a conocer este nuevo formato entre el público de masas.

### JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS

La idea de llevar a cabo un producto audiovisual educativo sobre videodanza surge desde la propia experiencia de desconocimiento sobre el tema: siendo un formato relativamente nuevo pero a la vez tan extendido en la práctica, existe una falta de familiaridad con el mismo, partiendo desde las propias ambigüedades que se plantean por su naturaleza, como por ejemplo la falta de consenso en cuanto al término que lo designa.

Si bien es cierto que el videodanza ha entrado con fuerza en el ámbito educativo de cineastas, bailarines y estudiantes de artes performáticas, debemos entender que necesita un mayor empuje para darse a conocer fuera del mundo universitario. El formato se usa por personas que incluso desconocen cómo se llama lo que están llevando a cabo, como aquellos bailarines que graban su trabajo para promocionar su espectáculo.

Por todo ello, tras contemplar la necesidad existente, se plantea la elaboración de una pequeña pieza audiovisual que incluya fragmentos de ejemplos famosos para que quien la vea identifique elementos que ya conoce y le otorgo un nombre: esto hará posible una puesta en valor del propio formato por parte de un público mayoritario. En el vídeo se incluirán breves explicaciones con las claves que caracterizan los videodanzas, para esclarecer en mayor medida lo que los define.

La intención es que el vídeo sea lo más viral posible, de modo que tendrá las peculiaridades necesarias para propiciar su difusión a través de redes sociales y aplicaciones de mensajería instantánea, tales como una definición estándar, un tamaño no excesivo (en *megabytes*), una duración aproximada de un minuto o minuto y medio, texto conciso y legible, etc

## CONEXIONES E INSPIRACIONES PRÁCTICAS

Actualmente existen muchas plataformas de índole educativa o concienciadora que utilizan vídeos con aspectos muy similares a los especificados. El principal modelo que ha servido como inspiración es el utilizado por el portal de comunicación *PlayGround*, cuyos vídeos explicativos y reivindicativos sobre curiosidades y una gran variedad de temas cuentan con un indiscutible éxito a través de su propia web, pero sobre todo gracias a la iniciativa difusora de sus espectadores mediante sus perfiles personales en Facebook y otras redes sociales. La mayoría de sus vídeos cuentan además con un formato cuadrado (1:1) que hace que el usuario los identifique claramente con la marca, pues rompe con la tendencia actual del formato panorámico en 16:9, incluso en pantallas pequeñas como las de los *smartphones*.



Ilustración 22. Dos fotogramas (contenido y cierre) de un vídeo de PlayGround

Existen otras plataformas con fines similares que utilizan vídeos con algunas de estas características, como por ejemplo *BuzzFeed*, *Spanish Revolution* o *El HuffPost*, que probablemente hayan heredado los aspectos formales de sus productos audiovisuales de otras que utilizan vídeos de corta duración como la extinguida red social *Vine*. Ese carácter concienciador es el que se quiere añadir por extensión al vídeo explicativo en cuestión, pues el espectador lo relacionará con el contenido que está acostumbrado a visualizar.

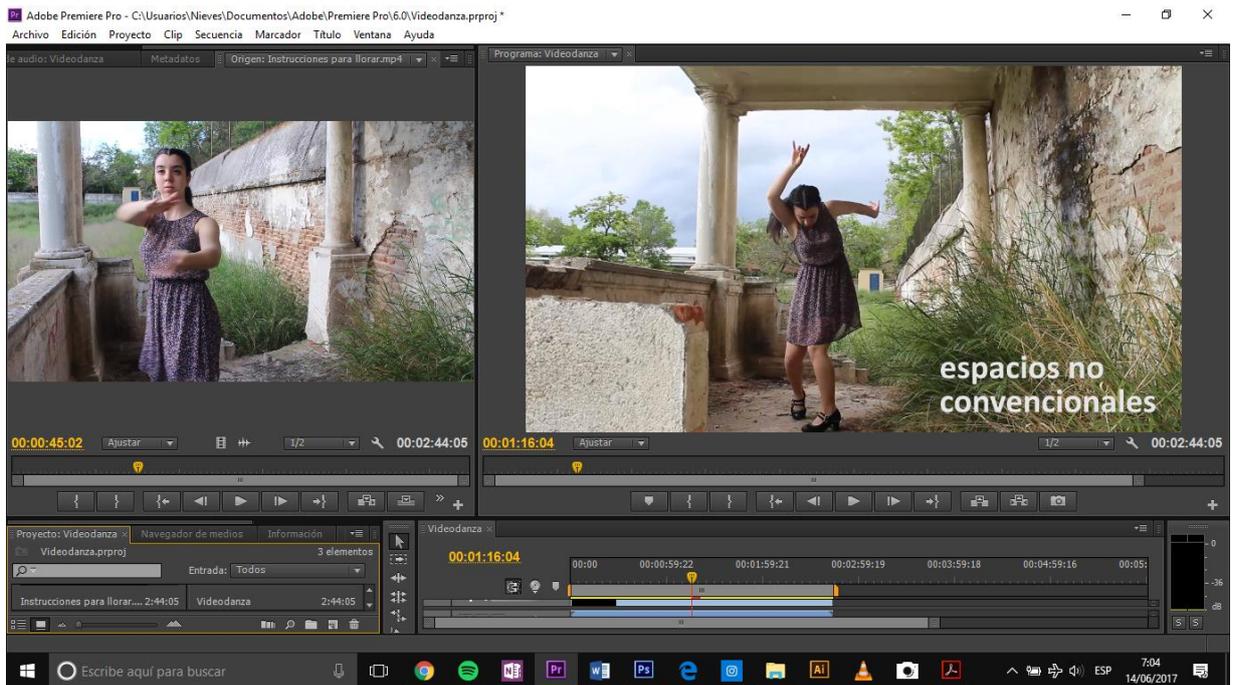
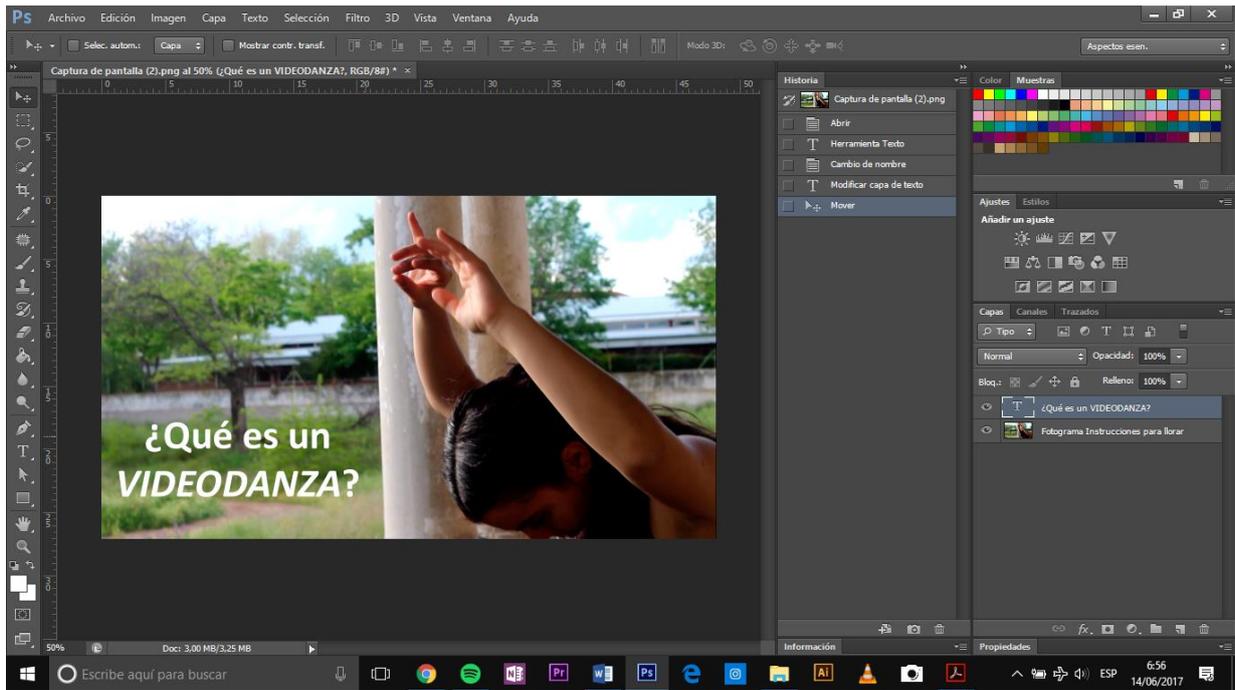


Ilustración 23. Imágenes del proceso de elaboración del video didáctico sobre videodanza

## 8. CONCLUSIONES

Tras un extenso trabajo de revisión del material escrito referido al formato y su historia, así como de análisis de muchos casos prácticos de videodanza, puedo extraer las siguientes conclusiones:

- El videodanza es un formato de vídeo relativamente nuevo en comparación con la historia de la comunicación audiovisual. Aunque los primeros datos publicados nos remontan a 1945 con *A Study in Choreography for Camera* de Maya Deren, hoy en día sigue pasando por un proceso de consolidación, lo cual se puede constatar por detalles como la falta de consenso en torno al propio término.
- Si bien se viene experimentando y desarrollando desde el mismo comienzo del cinematógrafo, no es hasta hace aproximadamente 20 años que cineastas y coreógrafos ponen de manifiesto la necesidad de valorar como se merece a un formato que ofrece una narrativa distinta e infinidad de nuevas posibilidades creativas y artísticas. Es entonces cuando surgen los primeros festivales y congresos dedicados exclusivamente al cine danza, sobre todo en América del Sur, y expandiéndose progresivamente a otras regiones como América del Norte o Europa, pese a que muchos de ellos no superan las 5 ediciones. En la actualidad, el videodanza está en pleno apogeo de creación, y la gran calidad de las obras lo ha catapultado hasta el mismo Hollywood.
- Es necesario poner en práctica una labor educativa en cuanto al formato, y no sólo en el ámbito universitario de los estudios de cine o danza donde ya se está implantando, sino también para el público de masas, que a través de internet o la televisión contempla multitud de videodanzas sin ni siquiera reconocer su nombre.

### PROYECCIÓN DE FUTURO

Honestamente, espero y deseo que el videodanza triunfe, con ese nombre u otro, dentro del panorama audiovisual y dancístico, como parece ser la tendencia en los últimos años. Pese a las predicciones derrotistas como la del propio Douglas Rosenberg, opino que es un camino que está aún por construir y que está en las manos de las nuevas generaciones de profesionales del cine y del baile hacer que esta utopía se haga realidad.

## REFLEXIÓN PROPIA

El mundo necesita evolucionar con un soporte cultural que permita abrir las mentes de sus habitantes; sin un estímulo artístico pleno, nuestro desarrollo se produce a medias, y nuestras sociedades tendrán limitadas herramientas para desarrollarse. El videodanza es un producto entre tantos otros que fomenta la creatividad y el aprendizaje colectivo, la conexión y el entendimiento mutuo entre las disciplinas que lo conforman es una de las claves de su éxito.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

### Libros

- Carrera, D. (2011): *Configuraciones de la danza. Sonido y vídeo del cuerpo*. Montevideo: Comisión Sectorial de Educación Permanente.
- Kappenber, C. y Rosemberg, D. (2013) *After Deren*. The International Journal of Screendance. Wisconsin: Parallel Press.
- Pavis, P. P. (2000): *El análisis de los espectáculos: teatro, mimo, danza, cine/L'analysis des spectacles*. Barcelona: Paidós.

### Capítulos de libros

- Greenfield, A. (2002): "The Kinesthetics of Avant-Garde Dance Film: Deren and Harris". En Mitoma, J. y Zimmer E. (cords.): *Envisioning Dance on Film and Video*. Nueva York y Londres: Routledge, 3, 21-26.

### Artículos

- Alonso, R. (1995): "Video Danza: otro bastardo en la familia". *La Hoja del Rojas*, 63.
- Aguirre, N. (2015): "Luces, cámara, a bailar". *Balletin Dance*, 246, 38-39.
- Almahano Martín, L. (2011): "Danza contemporánea y nuevas tecnologías". *Danzaratte*, 7, 42-49.
- Ciruela Bernal, V. (2014): "Danza y cinematografía a través de la obra de Wim Vandekeybus y su película Blush". *Danzaratte*, 8, 26-44.
- Deren, M. (1945): "Choreography for the Camera". *Dance Magazine*, 19.
- Durkin, H. (2013): "Cinematic "pas de deux": the dialogue between Maya Deren's experimental filmmaking and Talley Beatty's black ballet dancer in A Study in Choreography for Camera" (1945). *American Studies*, 47 (2), 385-403.
- López Enamorado, J. L. (2006): "Tratamientos televisivos para con la danza." *Danza.es*. Disponible en <http://www.danza.es/multimedia/revista/tratamientos-televisivos-para-con-la-danza> (consultado el 1 de junio de 2017).
- Kappenberg, C. (2009): "Does screendance need to look like dance?" *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 5 (2-3), 89-105.

- Sedeño Valdellós, A. (2015): “Videodanza: propuesta de modalidades de una práctica videoartística”. Universidad de Málaga.
- Sedeño Valdellós, A. (2013): “Videoperformance: límites, modalidades y prácticas del cuerpo en la imagen en movimiento”. *Contratexto*, 21, 129-137.
- Toro, A. (2014): “Contrapeso. La video danza, o la coreografía de la mirada”. *Nexus comunicación*, 15, 24-45.
- (2013): ‘Transparente’, una apuesta desde las artes visuales y la danza. *Arteria*, 39, 22.
- Villota Toyos, G. (2015): “A propósito de un eslabón perdido: la (re)aparición de Assemblage” (Merce Cunningham, Richard Moore, 1968). *AusArt*, 3 (1), 77-90.

### Documentos audiovisuales

- Cunningham, M. (1965): Variations V [archivo de vídeo]. Recuperado de <http://www.medienkunstnetz.de/werke/variations-v/video/1/> (consultado el 12 de mayo de 2017).
- Deren, M. (1945): A Study in Choreography for Camera [archivo de vídeo]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=OnUEr\\_gNzwk](https://www.youtube.com/watch?v=OnUEr_gNzwk) (consultado el 12 de mayo de 2017).
- Doña, Daniel (2014): *Inestable*, primer trabajo de VIDEO-DANZA de Daniel Doña [archivo de vídeo] Recuperado de <https://vimeo.com/102710434> (consultado el 9 de mayo de 2017).
- Lumière, A. y L. (1897): Danse Serpentine by Loie Fuller [archivo de vídeo] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=O8soP3ry9y0> (consultado el 16 de mayo de 2017).
- Mangolte, B (1978): Watermotor by Trisha Brown [archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=3FALHd5Viz4&t=403s> (consultado el 16 de mayo de 2017).
- Muñoz, Paloma (2016): La Piel Vacía [archivo de vídeo] Disponible en <https://vimeo.com/184993120> (consultado el 9 de mayo de 2017)
- (2016) No7 Lift & Luminare con Alessandra Ferri. Disponible en [https://www.youtube.com/watch?v=To08O\\_w8XsA](https://www.youtube.com/watch?v=To08O_w8XsA) (consultado el 10 de mayo de 2017).

## Documentos fotográficos

García, Á. (2017): El Ballet Nacional celebra el Día de la Danza [reportaje fotográfico] Recuperado de [http://elpais.com/elpais/2017/04/28/album/1493385490\\_344870.html#1493385490\\_344870\\_1493385522](http://elpais.com/elpais/2017/04/28/album/1493385490_344870.html#1493385490_344870_1493385522) (consultado el 20 de mayo de 2017)

## Referencias electrónicas

Benhumea, N. y Lachino, H. (2012): Videodanza. De la escena a la pantalla. Recuperado de <https://issuu.com/danzaytecnologia/docs/videodanza> (consultado el 30 de marzo de 2017).

Bojórquez, C. (2016): La danza en la televisión. Recuperado de <http://www.coreografiasmx.com/la-danza-en-la-television/> (consultado el 6 de mayo de 2017).

Cardoso, S. (2014): La danza en la televisión I – 11 documentales sobre temas de danza. Recuperado de <http://danzariablog.blogspot.com.es/2014/12/la-danza-en-la-television-i-11.html> (consultado el 7 de mayo de 2017).

Carrera, D. y Pastorino, M. Videodanza – Máquina y cuerpo. Recuperado de <https://cuerpoytecnologia.wordpress.com/texto/magali-pastorino-diego-carrera-maquina-y-cuerpo/> (consultado el 23 de abril de 2017).

Carrillo, R (2009): La video danza, la escondida incógnita. Recuperado de <http://publicaciones.zemos98.org/la-video-danza-la-escondida> (consultado el 12 de abril de 2017).

Castillo Acero, W. (2011): ¿Qué es un videodanza? Recuperado de <https://es.slideshare.net/verdanza/que-es-un-videodanza> (consultado el 20 de marzo de 2017).

(2017): Cristina Enea Fundazioa. Recuperado de <http://www.cristinaenea.eus/es/alf2016-artistas-invitados-gabriel-villota-toyos>

(2017): Fenaquistiscopio, el gif animado de 1800. Recuperado de <http://www.taringa.net/posts/imagenes/17266140/Fenaquistiscopio-el-gif-animado-del-1800.html> (consultado el 27 de abril de 2017).

(2017): Dance Films Festivals. Disponible en <http://www.dancefilms.org/other-dance-film-festivals/> (consultado el 3 de junio de 2017).

- Di Castro, A. (2017): El inicio de las imágenes en movimiento. Recuperado de <http://www.andreadicastro.com/academia/EJM/EJM.html> (consultado el 25 de marzo de 2017).
- (2017): Dossier videodanza. Recuperado de <https://tackk.com/er24dy> (consultado el 16 de marzo de 2017).
- Granados, A (2012): Muybridge y sus ensayos de “movimiento” fotográfico. Recuperado de <https://albertogranados.wordpress.com/2012/02/04/muybridge-y-sus-ensayos-de-movimiento-fotografico/> (consultado el 19 de marzo de 2017).
- Fonseca, J (2010): Videodanza: transgenerismos y abrazos de autor. El cuerpoespín. Recuperado de <http://www.elcuerpoespín.net/revista-digital/videodanza/videodanza-transgenerismos-y-abrazos-de-autor> (consultado el 12 de marzo de 2017).
- Guerrero R. y Martínez, S (2014): Video danza. Recuperado de [https://es.slideshare.net/acadasr/video-danza?next\\_slideshow=1](https://es.slideshare.net/acadasr/video-danza?next_slideshow=1) (consultado el 20 de marzo de 2017).
- (2017): La mímica del alma. Recuperado de <http://lab.rtve.es/escena-360/alento/>
- Lynn McColl Crozier, J. 9 Jornadas: teatro e ingeniería. Del Movimiento a la Pantalla. Recuperado de <https://postdance.files.wordpress.com/2008/05/9-evenings.pdf> (consultado el 24 de abril de 2017).
- MoLo (2015): Series más famosas sobre ballet. Recuperado de <http://delballetydelaspuntas.tumblr.com/post/132642398661/series-m%C3%A1s-famosas-sobre-ballet> (consultado el 7 de mayo de 2017).
- (2017): MoMA. Museum of Modern Art. Recuperado de <https://www.moma.org/collection/works/107407?locale=en> (consultado el 23 de marzo de 2017).
- Morté, A (2008): Interferencias. Nuevos contenidos audiovisuales en las artes escénicas, la danza contemporánea y la música emergente. Recuperado de <http://interferenciasaudiovisuales.blogspot.com.es/> (consultado el 15 de marzo de 2017).
- (2017): Nu2. Recuperado de <http://www.nu2s.org/cas/index.php> (consultado el 24 de mayo de 2017).
- (2017): Palmarés IXTAB. Recuperado de [http://www.agenciafreak.com/recurso/0655\\_20170430\\_palmares\\_Ixtab.pdf](http://www.agenciafreak.com/recurso/0655_20170430_palmares_Ixtab.pdf) (consultado el 22 de mayo de 2017).
- (2017): Portfolio Oskara. Recuperado de [http://fiverdance.com/portfolio\\_page/oskara/](http://fiverdance.com/portfolio_page/oskara/) (consultado el 22 de mayo de 2017).

- (2015): Que no te dé miedo experimentar, aprende qué es videodanza. Disponible en <http://www.expresiononline.com/cultura/que-no-te-de-miedo-experimentar-aprende-que-es-video-danza/> (consultado el 16 de abril de 2017).
- (2017): Red Iberoamericana de festivales internacionales de videodanza. Recuperado de <http://festivaldna.com/red-iberoamericana-de-festivales-internacionales-de-videodanza/> (consultado el 24 de mayo de 2017).
- (2017): Rodrigo Alonso. Recuperado de <http://www.roalsonso.net/> (consultado el 18 de abril de 2017).
- Rosemberg, D. Video Space: A Site For Choreography. Recuperado de <http://www.dvpg.net/docs/videospace.pdf> (consultado el 20 de abril de 2017).
- Serraclara, F. (2017): Ópera y ballet en Cine. Recuperado de <http://www.operayballetencine.es/teatro/bolshoi/2/> (consultado el 23 de mayo de 2017).
- Torreblanca, F. (2014): Qué es el work in progress. Recuperado de <http://franciscotorreblanca.es/que-es-el-work-progress/> (consultado el 26 de marzo de 2017).
- (2017): Universidad Nacional de Jujuy. Próximas proyecciones de videodanza. Recuperado de <http://www.unju.edu.ar/Agendas.php?id=426> (consultado el 17 de mayo de 2017).
- (2017): VerDanza. Recuperado de <http://vdanza.blogspot.com.es/> y <http://verdanza.wixsite.com/verdanza> (consultado el 19 de abril de 2017)
- (2012): Video+danza: el primer reality de videodanza en México. Fuente: Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado de <http://noticias.universia.net.mx/tiempo-libre/noticia/2012/08/21/960317/videodanza-primer-reality-videodanza-mexico.html> (consultado el 27 de mayo de 2017).
- (2017): Videodanza. Recuperado de <https://videodanza.wordpress.com/about/> (consultado el 30 de marzo de 2017).

### **Proyecto docente/plan de estudios**

- Villota Toyos, G. (2015): *Registro y performatividad: la representación (audiovisual) del cuerpo en los límites del espectáculo*. Master de Arte Contemporáneo Tecnológico y Performativo MACTP. UPV/EHU, curso 2015/2016. Recuperado de <http://www.ehu.eus/ehusfera/arteaetateknologia/files/2016/01/Registro-y-performatividad.-Gabriel-Villota.pdf> (consultado el 30 de abril de 2017).

Especialista en Video Danza. Instituto Nacional del Arte – Capital Federal (Argentina). Recuperado de <http://www.buscouniversidad.com.ar/especializacion-en-video-danza-capital-federal-7355.html> (consultado el 1 de mayo de 2017)

## Simposios

Rosemberg, D. (2000): *Essay on Screen Dance*. Dirigido por *Dance For the Camera Symposium*, Madison, Wisconsin, Estados Unidos.

## Tesis

De la Iglesia García, I. (2012): Fotografía en movimiento (trabajo final de la asignatura Fotografía básica, del Grado en Artes Visuales y Danza). Instituto Alicia Alonso, Madrid. Recuperado de <https://pensarladanza.files.wordpress.com/2012/07/de-la-iglesia-garcc3ada-inc3a9s-fotografc3ada-en-movimiento.pdf> (consultado el 16 de abril de 2017)

Martos Ramírez, J. (2013): Una interpretación a través del medio audiovisual y dancístico (Trabajo Final de Máster). Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/35391/tfm%20julia.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (consultado el 23 de febrero de 2017).

Muñoz Manchón, C. (2010): *XYZ\_t* (Proyecto Final del Máster en Artes Visuales y Multimedia). Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de [https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/11740/XYZ\\_t.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/11740/XYZ_t.pdf?sequence=1&isAllowed=y) (consultado el 24 de febrero de 2017).