

Artículo de Investigación

Respondiendo a la indeterminación en la videodanza: creación de un modelo específico de análisis

Responding to the indeterminacy in screendance: creation of a specific model of analysis

Alma Llerena Fernández: Universidad Rey Juan Carlos, España.

alma.llerena@urjc.es

Fecha de Recepción: 18/02/2025

Fecha de Aceptación: 20/03/2025

Fecha de Publicación: 24/03/2025

Cómo citar el artículo

Llerena Fernández, A. (2025). Respondiendo a la indeterminación en la videodanza: creación de un modelo de análisis [Responding to the indeterminacy in creendance: creation of a specific model of analysis]. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 01-16. <https://doi.org/10.31637/epsir-2025-2014>

Resumen

Introducción: En la actualidad no existe un consenso en torno a la definición, clasificación o características de la videodanza. Sin embargo, tanto académicos como artistas están de acuerdo en que estas piezas hibridan el lenguaje audiovisual y dancístico. Por ello, nuestro objetivo ha sido la creación de un modelo específico de análisis que ayude a esclarecer esta indeterminación. **Metodología:** Realizamos un diseño metodológico en dos fases: en primer lugar confeccionamos un modelo que pusimos a prueba con una muestra de conveniencia. En la segunda fase, una vez analizados los resultados de nuestro pretest, planteamos nuestra propuesta metodológica final. **Resultados:** El modelo de análisis se conformó en torno a cinco grupos de variables vinculadas a la praxis fílmica y de la videodanza, configurándose con un total de más de 150 categorías. **Conclusiones:** La consecución de un modelo de análisis, ofrece una herramienta valiosa para el estudio y la práctica de la videodanza. Este modelo contribuye significativamente a la consolidación y legitimación de la videodanza como un medio artístico complejo y multifacético.

Palabras clave: videodanza; cinedanza; lenguaje audiovisual; lenguaje dancístico; modelo de análisis; análisis fílmico; análisis coreográfico; análisis audiovisual.

Abstract

Introduction: There is currently no consensus on the definition, classification or characteristics of screendance. However, both academics and artists agree that these pieces hybridise audio-visual and dance language. Therefore, our aim has been to create a specific model of analysis to help clarify this indeterminacy. **Methodology:** We carried out a two-phase methodological design: first, we developed a model that we tested with a convenience sample. In the second phase, after analysing the results of our pretest, we proposed our final methodological approach. **Results:** The analysis model was based on five groups of variables linked to filmic and screendance praxis, with a total of more than 150 categories. **Conclusions:** The achievement of a model of analysis offers a valuable tool for the study and practice of video dance. This model contributes significantly to the consolidation and legitimisation of video dance as a complex and multifaceted artistic medium.

Keywords: sceendance; cinedance; audiovisual language; dance language; model of analysis; film analysis; dance analysis; audiovisual analysis.

1. Introducción

Desde el nacimiento del cine, la danza ha estado relacionada con las técnicas cinematográficas, tanto que realizadores de la época como los hermanos Lumière, Edison, Alice Guy o George Méliès, mediante las grabaciones que realizaron de diferentes danzas del mundo, crearon una especie de repertorio dancístico en la primera parte del Siglo XX (Walon, 2016).

Sobre la relación entre la danza y las técnicas cinematográficas Payri (2016) explica que existen tres tipos de grabaciones que se pueden realizar en combinación con el baile: en primer lugar, las grabaciones en un plano general fijo sin ningún tipo de fragmentación parecidos a las primeras películas de los hermanos Lumière; en segundo lugar, los registros audiovisuales que pretenden restaurar la coreografía de una manera lineal intentando mostrar la pieza a un espectador como si estuviera viéndolo en un teatro, y, en tercer lugar, la cinedanza o videodanza.

Así mismo, el vínculo se ha extendido permitiendo a la danza aparecer como protagonista en diferentes tipos de formatos audiovisuales: como forma de escenografía proyectada, en piezas de videoarte o *videoperformance*, en videoclips musicales, en anuncios televisivos e, incluso, en cualquier tipo de género de película donde el vehículo narrativo se estructura mediante algún recurso dancístico.

Sin embargo, las piezas de videodanza, que se encuentran a caballo entre el videoarte, las películas y la danza (Alonso, 2010), crean una danza que únicamente se puede visualizar mediante la ayuda de una pantalla, dado que, en su hibridación entre el lenguaje dancístico y audiovisual, resulta imposible replicar los pasos coreografiados en un escenario. Esto se debe en parte porque en estas piezas no solo bailan intérpretes humanos, sino que el concepto de danza se extiende hasta el medio cinematográfico, pudiendo concebir la coreografía mediante efectos, movimientos de cámara e incluso a través de las técnicas de montaje (Pearlman, 2009).

Además, la creación de las videodanzas parte de artistas que a la vez son académicos, organizadores de congresos o simposios y curadores de festivales o exposiciones, haciendo que la división de estas facetas sea muy pequeña. Por lo tanto, la teoría y la práctica de estas piezas artísticas nace de esta mezcla (Rosenberg, 2016), algo que es relevante dada la ambigüedad que todavía existe respecto a su definición, clasificación y características.

Normalmente las piezas de videodanza se enmarcan en un circuito fílmico periférico y cuentan con poca visibilidad en un ámbito generalista. Sin embargo, en los últimos diez años la producción de este tipo de obras ha crecido exponencialmente, así como los festivales específicos que tienen una labor de educación y creación de audiencias, a la vez que crean un mercado propio donde se encuentran estas piezas (Payri, 2018). A pesar de ello, en la actualidad sigue existiendo una indeterminación en lo referente al término que ha de emplearse, con visiones opuestas por parte de los artistas, curadores y académicos.

Parte de esta indefinición proviene de la falta de consenso sobre un vocablo que abarque todo tipo de piezas que hibridan la danza y las técnicas audiovisuales, pudiendo utilizarse diferentes términos según:

- El lenguaje que se emplea (*screendance*, videodanza),
- Su finalidad (danza para la pantalla, danza interactiva, *screen choreography*),
- El soporte en el que se graba (videodanza, cinedanza, fotodanza) o incluso
- Su distribución (*cinemadance*, *net-dance*).

Otro aspecto de la indeterminación se explica por la divergencia de opiniones en torno a una definición sobre estas obras, en parte porque existe una variedad de piezas enmarcadas en esta área donde, en la mayor parte de las ocasiones se conforma mediante bailarines, mientras que algunas veces no se puede observar a personas que bailan o, incluso, es difícil encontrar el elemento que danza (Alonso, 2007).

Según Rosenberg (2012), este hecho contribuye a la crisis de identidad que sufre la videodanza, debido principalmente a tres aspectos:

- 1) Se suele ubicar en el ámbito de la danza sin tener en cuenta la parte audiovisual,
- 2) Los artistas trabajan de forma aislada imposibilitando el diálogo con el público y
- 3) La investigación sobre la videodanza evoluciona lentamente en un circuito bastante pequeño.

Sin embargo, Brooks (2002) explica que esta indeterminación significa que estas piezas no tienen reglas, lo cual se concibe como una noción positiva. Además, Brum (2019) considera que, al igual que ocurre en el arte contemporáneo, no se pueden concretar muchos conceptos relacionados con la videodanza, dado que ésta se puede hibridar con múltiples formatos y sufre constantes cambios cuando intenta crear diferentes significados apoyándose en la creciente paleta de recursos audiovisuales. Por ello, existe una tendencia en artistas y académicos a no querer concretar los diferentes aspectos de la videodanza dado que, delimitarla, puede significar limitar sus posibilidades de evolución, encerrando a este tipo de piezas audiovisuales en un corsé que no se podrá expandir (González y Monroy Rocha, 2019).

No obstante, existen ventajas en la existencia de un consenso y clarificación en todo lo relacionado con la videodanza, que, desde el punto de vista de Copeland (2016), es más bien una exigencia y necesidad académica para que curadores y jueces de festivales tengan un marco común en el que apoyarse a la hora de tomar sus decisiones, en vez de basarse en sus instintos subjetivos no acordados con la comunidad artística y académica.

Así mismo, el consenso entre todos los vinculados en el área de la videodanza radica en el concepto de la hibridación danza/audiovisual, pero sin llegar a determinar exactamente lo que esto significa. Es decir, la línea donde empieza la danza y termina el audiovisual no está delimitada y, según la pieza, puede desplazarse considerablemente hacia un lado u otro, siempre llegando a la “creación de una nueva forma artística [...] un arte discreto en su propio derecho” (Dodds, 2004, p. 172).

Desde otra perspectiva, se ha intentado afianzar al género artístico de videodanza mediante la creación de diferentes manifiestos: como el *Manifiesto de Danza y Tecnología* en 1996 creado por Douglas Rosenberg; el *Dogma Dance Manifiesto* del mismo año, concebido por Katrina McPherson con Litza Bixler y Deveril; el *(Hu) Manifiesto: possibilities for screendance* creado colaborativamente en una conferencia de Escocia en el año 2006, y el *Hybrid Communities manifiesto* de 2015 elaborado en México en una residencia artística (McPherson, 2019).

Así mismo, hemos observado que en el estudio de la videodanza existen limitadas publicaciones: unos quince libros especializados, una revista específica, que, aunque no esté indexada, sus políticas editoriales manifiestan una rigurosidad académica, y unos cuantos artículos vinculados a las actas de congresos o artículos de simposios que se organizan con el apoyo de los festivales específicos que programan videodanzas.

1.1. Objetivos

Dada la falta de consenso entre curadores, organizadores, académicos y artistas que trabajan en el área de nuestro objeto de estudio, la videodanza, nos pareció necesario desarrollar una herramienta metodológica que permita el estudio exhaustivo y riguroso de este tipo de piezas audiovisuales. Además, como ya planteamos en nuestro marco conceptual previo, la videodanza se conforma mediante la hibridación de dos formas artísticas, lo cual puede presentar desafíos para los investigadores de esta área de estudio, que, junto con la falta de criterios consensuados, complica el análisis de los elementos estéticos y narrativos de la videodanza.

Teniendo en cuenta este análisis introductorio, nuestra investigación se ha basado en la creación de un modelo de análisis específico para el desarrollo de un análisis de contenido detallado que permita el estudio sistemático de las piezas de videodanza desde el punto de vista de los aspectos cinematográficos, así como de los coreográficos, integrando elementos de ambas disciplinas con la intención de ofrecer una evaluación holística. Además, la creación de un modelo *ad hoc* permite descomponer las piezas de videodanza en sus componentes fundamentales a la vez que proporciona una estructura clara para su examen.

2. Metodología

Para la creación de nuestro modelo de análisis y con la finalidad de hallar un conjunto de variables y categorías operativas para la investigación de nuestro objeto de estudio, realizamos una exhaustiva revisión bibliográfica en torno a los siguientes conceptos:

- El análisis audiovisual y fílmico (Palzón Meseguer, 2001; Mitry, 2002; Burch, 2004; Reisz y Millar, 2007; Block, 2008; Martin, 2008; Zunzunegui, 2008; Mercado, 2011; Marimón, 2014; Gómez Tarín, 2015; Carmona, 2016; Edgar *et al.*, 2016; Fernández Díez y Martínez Abadía, 2016; Morales Morante, 2016; Casetti y Di Chio, 2017; Arnheim, 2019; Bordwell *et al.*, 2020).

- El análisis coreográfico y de espectáculos (Payri y Arnal Rodrigo, 2016; Pavis, 2018; Fernández *et al.*, 2019).
- Estudios vinculados a la praxis específica de la videodanza (Rosenberg, 2016; McPherson, 2019).

Para la comprobación de nuestro modelo realizamos una prueba de ensayo con una muestra de 67 piezas de videodanza escogidas del Festival Internacional Fiver de Logroño, que abarcaba temporalmente desde la creación del Festival, en el año 2013, hasta el año 2018. Los resultados principales de esta fase del estudio se pueden encontrar en Llerena Fernández (2021).

En una segunda fase, una vez contrastados los resultados de la prueba de ensayo, comprobamos que algunas de las categorías propuestas no eran efectivas y decidimos retirarlas de nuestra propuesta metodológica. Así mismo, reorganizamos las variables y categorías a la vez que añadimos nuevos parámetros que consideramos necesarios para poder estudiar este tipo de textos audiovisuales.

3. Desarrollo del modelo de análisis

Con el objetivo de identificar los diferentes rasgos que contribuyen a la conformación de las piezas de videodanza, desde la perspectiva de su característica principal, la hibridación de lenguajes, hemos estructurado nuestro modelo en cinco grupos: *formas narrativas*, para distinguir el tipo de narración utilizada; *códigos visuales*, para analizar todo lo relacionado con la imagen que se percibe; *códigos de montaje*, para identificar el uso que se puede realizar de las técnicas de postproducción; *códigos gráficos y sonoros*, para registrar cómo se utilizan los textos y sonidos, y *puesta en escena*, para delimitar los elementos que se utilizan en la creación de estas danzas que solo se pueden visionar mediante una pantalla.

3.1. Formas narrativas

Dado que en la danza se pueden encontrar tanto obras que cuentan una historia narrada utilizando la estructura aristotélica, como suele ocurrir en los ballets de danza clásica y española, así como coreografías cuyos pasos no siguen una narrativa predeterminada, como suele suceder en la danza contemporánea, hemos decidido que el primer grupo de categorías gire en torno a la narratividad de las piezas de videodanza.

Para ello, nos hemos basado en la clasificación propuesta por McKee (2009) de las posibilidades narrativas cinematográficas, incluyendo 3 categorías: *diseño clásico*, para identificar las videodanzas que narran una historia siguiendo una estructura de tres actos, *minimalismo*, para determinar las piezas que, aunque cuentan una historia, pueden incluir muchos protagonistas con conflictos internos que no realizan acciones para conseguir sus objetivos, y *antiestructura*, para reconocer las piezas que no utilizan la narración de una historia para la creación de la coreografía, sino que se basan en conceptos o símbolos para crear sus significados.

3.2. Códigos visuales

En la conformación del grupo de códigos visuales (cfr. Tabla 1.), decidimos ampliar las categorías utilizadas en la prueba de ensayo y organizamos las categorías en torno a cuatro subgrupos vinculados a la tipología de los planos: *tipo de plano según su tamaño*, su *angulación*, su *punto de vista* y su *movilidad*. Para ello, nos basamos en Palazón Meseguer (2001), Mercado

(2011), Gómez Tarín (2015), Carmona (2016), Edgar et al. (2016), Fernández Díez y Martínez Abadía (2016), Casetti y Di Chio (2017) y Bordwell et al. (2020).

Tabla 1.

Grupo códigos visuales

Subgrupo	Variable	Categoría para el análisis
Plano según su tamaño		Gran plano general
		Plano general
		Plano medio
		Primer plano
		Primerísimo primer plano
		Plano detalle
Plano según su angulación	Eje vertical	Cenital
		Picado
		Normal
		Contrapicado
		Nadir
	Eje horizontal	Frontal
		3/4
		Perfil
		Escorzo
		Contra
Plano según su punto de vista		Objetivo
		Subjetivo
Plano según su movilidad	Soporte fijo	Sin movimiento
		Vibración ligera
		Panorámica vertical
		Panorámica horizontal
		Zoom
	Soporte móvil	Travelling lateral
		Travelling hacia adelante
		Travelling hacia atrás
		Elevación o descenso
		Combinación de movimientos
		Contrazoom

Fuente: Elaboración propia (2024).

En la variable *plano según su tamaño*, incluimos las categorías vinculadas a la praxis audiovisual en relación con los diferentes tipos de tamaño de plano existentes, que se conforman, utilizan y seleccionan según la base de la relación entre el tamaño del ser humano respecto al espacio que se ve en la imagen.

Aunque en la mayoría de los manuales cinematográficos se suele hacer alusión únicamente a la angulación del plano en el eje vertical, hemos decidido ampliar la variable *plano según su angulación* incorporando, además del plano inclinado, las diferentes angulaciones que pueden ocurrir en el eje horizontal.

La videodanza, al conformarse como un producto audiovisual, tiene la capacidad de omitir la cuarta pared escénica. Por ello, hemos decidido incluir las categorías vinculadas al *punto de vista* de la cámara, *objetivo* y *subjetivo*, para identificar si estas perspectivas influyen en la narrativa de las piezas, la transmisión de información y emociones y la interacción que puede tener la danza con el lenguaje audiovisual.

Así mismo, hemos organizado los diferentes tipos de movimiento de cámara que pueden ocurrir en el plano, según si el soporte en el que se encuentra el dispositivo de grabación está en un soporte fijo o si se sitúa en un mecanismo móvil, independientemente del tipo de aparato con el que se consiga el movimiento. Además, hemos añadido la categoría vibración ligera para identificar aquellos planos que no tienen movimiento, pero el encuadre se desplaza ligeramente en un intento de dar la sensación de realismo de la mirada.

3.3. Códigos de montaje

En la conformación del grupo de *códigos de montaje*, respecto a la prueba de ensayo decidimos mover las categorías vinculadas a la utilización del espacio al grupo de *puesta en escena*, así como ampliar los *códigos de montaje* incluyendo los parámetros de los tipos de corte que se pueden utilizar en las piezas audiovisuales. Además, organizamos las categorías en torno a cuatro subgrupos en relación con la función que pueden tener en la postproducción en la imagen: *tipo de transición*, *tipo de montaje*, *tratamiento del tiempo* y *efectos*. Para ello nos basamos en Mitry (2002), Burch (2004), Reisz y Millar (2007), Martin (2008), Zunzunegui (2008), Mercado (2011), Marimón (2014), Gómez Tarín (2015), Carmona (2016), Fernández Díez y Martínez Abadía (2016), Morales Morante (2016), Casetti y Di Chio (2017) y Bordwell et al. (2020)

En el subgrupo *tipo de transición* (cfr. Tabla 2.), además de incluir los cortes y transiciones comúnmente utilizadas en la práctica audiovisual, incorporamos la categoría *space jump*, para identificar las piezas de videodanza que utilizan el tipo de corte que permite el paso de un espacio a otro, mediante un corte en movimiento, sin interrumpir la coreografía que se está interpretando.

Tabla 2.

Subgrupo tipo de transición

Variable	Categoría para el análisis
Corte	En movimiento
	Inserto
	Cruzado
	Emparejamiento
	<i>Jump cut</i>
	<i>Space jump</i>
Efectos de transición	Fundido de salida
	Fundido de entrada
	Encadenado
	Barrido
	Cortinilla

Fuente: Elaboración propia (2024).

En el subgrupo *tipo de montaje* (cfr. Tabla 3.), distribuimos las categorías en torno a cuatro variables relacionadas con el *modo de producción*, diferenciando entre las piezas que utilizaron un montaje en plano secuencia con o sin movimiento de cámara o con un montaje que cambia de planos mediante cortes, variables relacionadas con la *continuidad temporal* en los

cambios de cuadro y escena, y que observan la *continuidad espacial* y el montaje *según la idea* que existe detrás de su ejecución.

Tabla 3.

Subgrupo tipo de montaje.

Variable	Categoría para el análisis
Según su modelo de producción	Interno sin movimiento de cámara
	Interno con movimiento de cámara
	Externo
Según su continuidad temporal	En continuidad lineal
	Alternado
	Alternado con el mismo personaje
	En continuidad variando el encuadre
	En discontinuidad con elipsis evidentes
Según su continuidad espacial	En discontinuidad con elipsis ocultas
	Continuo
	Elipsis con continuidad
	Elipsis en discontinuidad y relación
Según su idea o contenido	Elipsis con discontinuidad y sin relación
	Narrativo
	Descriptivo
	Expresivo
	Simbólico

Fuente: Elaboración propia (2024).

Además, en la variable *según su continuidad temporal*, incluimos la categoría *alternado con el mismo personaje*, como un parámetro adicional de análisis asociado a la realización de las piezas de videodanza. Esta categoría sirve para determinar las obras que utilizan un montaje alternando dos escenas que supuestamente están ocurriendo al mismo tiempo y, por lo tanto, están relacionadas. Sin embargo, esta categoría se diferencia del montaje alternado tradicional en el hecho de que las escenas que se suceden tienen como protagonista el mismo intérprete, confeccionando una narrativa diferente a la usual en la práctica cinematográfica; este tipo de montaje expresa que un mismo personaje está en dos lugares al mismo tiempo.

En el subgrupo *tratamiento del tiempo* identificamos las diferentes posibilidades de modificar la temporalidad de la pieza de videodanza en relación con la concurrencia normal de las acciones, en particular, la interpretación de una danza. Como se puede observar en la tabla 4, organizamos las categorías en torno a tres variables: *orden*, *duración*, y *frecuencia*.

En la variable *orden* propusimos las categorías relacionadas con la colocación de los elementos coreográficos. Como hemos visto, dado que las piezas de videodanza pueden utilizar el lenguaje audiovisual, no están limitadas por la fisicidad del intérprete y, por ello, las coreografías se pueden mostrar de una manera *lineal*, donde se puede entender con claridad lo que está ocurriendo temporalmente, de un modo *circular* y de forma *cíclica*. También, se pueden mostrar momentos del futuro o del pasado de la danza (categorías *flashforward* y *flashback* respectivamente), mostrar a los intérpretes en una velocidad *invertida* y mostrar los pasos con un orden *anacrónico* e incongruente.

Así mismo, para medir si la *duración* de los pasos coreografiados ha sido modificada y, en su caso, cómo se ha realizado dicha variación, propusimos las siguientes categorías: *normal*, para identificar las piezas donde no existe una manipulación temporal; *sumario*, para determinar si la coreografía se muestra a modo de resumen; *acelerado*, para distinguir si la

coreografía aparece a cámara rápida; *elipsis*, para identificar si se omiten partes de la danza; *cámara lenta*, para advertir si el movimiento se ralentiza; y *congelación de fotogramas*, para determinar si la imagen se inmoviliza destacando una imagen específica.

Para determinar la *frecuencia* de las frases coreografiadas de la videodanza, incluimos las categorías *singularidad*, para determinar las piezas cuyas frases solo ocurren una vez; *singularidad múltiple*, para identificar si las frases ocurrían varias veces, pero en momentos distintos de la historia para consolidar la narrativa, y *repetición*, para distinguir las piezas cuyas frases o movimientos se repiten dentro de la coreografía.

Tabla 4.

Subgrupo tratamiento del tiempo.

Variable	Categoría para el análisis
Orden	Lineal
	Circular
	Cíclico
	Anacrónico
	<i>Flashback</i>
	<i>Flashforward</i>
Duración	Inversión
	Normal
	Sumario
	Acelerado
	Elipsis
	Cámara lenta
Frecuencia	Congelación de fotogramas
	Singularidad
	Singularidad múltiple
	Repetición
	Iteración

Fuente: Elaboración propia (2024).

Para la elaboración del subgrupo *efectos* (cfr. Tabla 5.), determinamos las diferentes posibilidades de efectos de las piezas de videodanza y las organizamos en torno a dos variables: *sobre el cuerpo del intérprete*, para distinguir las imágenes cuyos bailarines se ven afectadas por efectos en la postproducción y, *sobre la imagen*, para identificar los momentos en los que los efectos estaban destinados a manipular simplemente la imagen. Sin embargo, no descartamos que puedan existir otro tipo de efectos a medida que avanzan los procesos de edición y postproducción.

En la variable *sobre el cuerpo del intérprete* propusimos las categorías de *suspensión*, para determinar los casos donde la figura del bailarín se encuentra suspendida en un estado de ingravidez, como puede ocurrir en el aire o un cuerpo de agua; *multiplicidad*, para identificar las videodanzas cuyos cuerpos de baile se componen por un mismo intérprete que se multiplica utilizando las técnicas de postproducción; *repetición del movimiento*, para advertir las obras cuyos movimientos se repiten mediante el montaje y no la ejecución de la danza; *distorsión del cuerpo*, para determinar los casos donde existe algún tipo de alteración en cómo se observa la figura, y *aparición o desaparición*, para identificar las videodanzas cuyos intérpretes se manifiestan o desvanecen en la imagen utilizando efectos de montaje.

Tabla 5.*Subgrupo efectos*

Variable	Categoría para el análisis
Sobre el cuerpo del intérprete	Ninguno
	Suspensión
	Multiplicidad del intérprete
	Repetición del movimiento
	Distorsión del cuerpo
	Aparición o desaparición
Sobre la imagen	Desenfoque
	Cambio de color
	Stop motion o pixilación
	Superposición
	Pantalla partida
	Proyecciones
	Chroma key
	Caleidoscopio
	Animaciones
	Distorsiones

Fuente: Elaboración propia (2024).

3.4. Códigos gráficos y sonoros

Dado que la danza suele utilizar una música predeterminada que acompaña a la coreografía y no suele utilizar escenografías que incluyan textos, hemos decidido simplificar el grupo *códigos gráficos y sonoros* con la intención de identificar si, aparte de un acompañamiento musical, existen otros tipos de sonidos, ya sean diegéticos o no diegéticos, así como si existen diferentes tipos de texto en la imagen (cfr. Tabla 6.).

Tabla 6.*Grupo códigos gráficos y sonoros*

Grupo	Variable	Categoría para el análisis
Códigos gráficos		Títulos
		Subtítulos
		Escritos varios diegéticos
		Escritos varios no diegéticos
Códigos sonoros	Voz	In
		Off
		Over
	Efectos sonoros y ambientales	In
		Off
		Over
	Música	In
		Off
		Over

Fuente: Elaboración propia (2024).

Para la organización de estas categorías nos basamos en los estudios de Palazón Meseguer (2001), Gómez Tarín (2015), Carmona (2016), Fernández Díez y Martínez Abadía (2016), Casetti y Di Chio (2017) y Bordwell et al. (2020). Utilizamos la categoría *In* para determinar si

la fuente del sonido aparece en la imagen y suena de una manera diegética, *Off* para identificar los sonidos diegéticos cuya fuente no se aprecia en la escena y *Over*, para distinguir los sonidos que no son diegéticos.

3.5. Puesta en escena

En la configuración del grupo *puesta en escena*, hemos tenido en cuenta las investigaciones relacionadas con el análisis coreográfico y de espectáculos, la praxis específica de la videodanza y estudios vinculados a la composición de la imagen, entre los que destacan: Burch (2004), Block (2008), Rosenberg (2016), Payri y Arnal Rodrigo (2016), Arnheim (2019), Fernández et al. (2019) y McPherson (2019).

Como se puede observar en la tabla 7, en el subgrupo espacio realizamos una configuración de las categorías en cuatro variables: *tipos de espacio*, *fuera de campo*, *relación movimiento/espacio* y *efectos*. Para identificar cómo se organizan los elementos compositivos que aparecen en la imagen, en la variable *tipos de espacio* utilizamos categorías que permiten determinar si el espacio pretende mostrar una ilusión de tridimensionalidad, si por el contrario enfatiza la bidimensionalidad de la pantalla, si existe una combinación de ambos o si no se puede identificar el tipo de espacio. Además, incluimos categorías que miden la composición de la imagen que aparece en el cuadro fotográfico.

Así mismo, construimos las variables *fuera de campo*, para determinar si se emplea el fuera de campo como recurso narrativo; la *relación movimiento/espacio*, para observar la relación entre el movimiento o no movimiento de la cámara con el de los elementos que aparecen en la imagen, y *efectos*, para distinguir si la percepción del espacio se ha adulterado, ya sea mediante la creación de la sensación de desorientación espacial o mediante una manipulación para crear espacios imposibles en la realidad.

Tabla 7.

Subgrupo espacio.

Variable	Categoría para el análisis
Tipos de espacio	Plano
	Profundo
	Limitado
	Ambiguo
	Unitario o fragmentado
	Centrado o excéntrico
	Cerrado o abierto
Utilización del fuera de campo	Izquierda
	Derecha
	Arriba
	Abajo
	Detrás de la cámara
Relación del movimiento con el espacio	Detrás del decorado
	Espacio dinámico descriptivo
	Espacio dinámico expresivo
	Espacio estático móvil
Efectos	Espacio estático fijo
	Desorientación espacial
	Manipulación espacial

Fuente: Elaboración propia (2024).

Teniendo en cuenta que, para la danza, el tipo de suelo que se utiliza determina el tipo de coreografía que se puede realizar, consideramos necesario introducir en nuestro modelo las categorías propuestas por Payri y Arnal Rodrigo (2016), que identifican las diferentes posibilidades que existen de suelos que las piezas de videodanza pueden utilizar (cfr. Tabla 8.).

Tabla 8.

Subgrupo tipos de suelo

Variable	Categoría para el análisis
Soporte neutro	Escénico
	Interior como sustitución escénica
Soporte natural	Interior específico
	Exterior urbano
	Exterior naturaleza
Reactivo	Matérico
	Matérico lienzo
	Gráfico lienzo
	Móvil o elástico
Ausente	Flotación
	Inexistente
	Invisibilizado
	Fuera de campo

Fuente: Payri y Arnal Rodrigo (2016).

Las categorías de la variable soporte *neutro* identifican los suelos que más se asemejan a los suelos de las danzas teatrales, ya sea porque se graba la videodanza en un teatro o escenario o porque se utiliza una superficie ubicada en un interior que no aporta nada específico al contenido narrativo de la pieza, sino que se utiliza como una escenografía.

En la variable *soporte natural*, se incluyen las categorías que tienen que ver con la narrativa y la concepción de la videodanza que se crea, bien en un *interior específico* a la historia, bien en un *exterior urbano* independientemente de si está poblado o abandonado o *exterior naturaleza*, para determinar las piezas cuyos significados están vinculados al espacio natural.

Para determinar los suelos que reaccionan con el intérprete o la coreografía, incorporamos en el modelo la siguiente clasificación: los suelos *matéricos*, para determinar las videodanzas que se crean en espacios cuyos terrenos modifican la coreografía, como puede ser el agua o la arena; *matérico lienzo*, para distinguir las piezas que, además, el movimiento deja una huella en el suelo debido a su composición; *gráfico lienzo*, para identificar las obras que utilizan material gráfico como dibujos y proyecciones y, por ello, solo se puede observar mediante un plano cenital, y el suelo *móvil o elástico*, para advertir si se emplean plataformas elásticas o móviles que modifican los movimientos.

Además, incorporamos las categorías de *flotación*, para las piezas cuyos intérpretes están suspendidos en el aire o agua; *inexistente*, para determinar las videodanzas que se establecen sin un suelo, dado que se crean desde la postproducción; *invisibilizado* para distinguir las obras cuyos suelos no se pueden observar, y *fuera de campo*, para identificar si el terreno no aparece simplemente porque no aparece en el encuadre, pero se intuye que existe fuera de los márgenes de la imagen.

Finalmente, como se puede observar en la tabla 9, estructuramos el resto de las categorías del grupo *puesta en escena* en torno a tres subgrupos: *tipo de localización*, para identificar dónde se realizó la grabación, *tipo de coreografía* y *tipo de intérprete*, para delimitar quién o qué es quien ejecuta la coreografía.

En el subgrupo *tipo de coreografía* incluimos las siguientes categorías: *en asociación con la cámara*, para identificar las videodanzas cuyos intérpretes danzaban en colaboración con el movimiento de cámara, que también se define como un intérprete; *en entorno específico*, para distinguir las piezas cuyas coreografías se ven modificadas por el suelo, la localización o una combinación de ambos; *materiales*, para reconocer si la danza se creó a través de materiales ubicados en la localización, y *procesos*, para identificar si la creación coreográfica se creó mediante algún tipo de procedimiento específico vinculado a la ubicación.

Tabla 9.

Subgrupos tipo de localización, tipo de coreografía y tipo de intérprete.

Subgrupo	Variable	Categoría para el análisis
Tipo de localización		Naturaleza
		Urbano
		Escénico
		Artificial
Tipo de coreografía	Con humanos	En asociación con la cámara
		En entorno específico
	A través de	Materiales
		Procesos
Tipo de intérprete		Humano
		Animal
		Animado o mecánico
		Objeto
		Forma
		Movimiento de cámara
		Edición

Fuente: Elaboración propia (2024).

4. Conclusiones

La videodanza se encuentra en un estado de indeterminación, caracterizado por la ausencia de un consenso claro sobre su definición y sus límites formales. Sin embargo, este campo está experimentando un notable crecimiento, evidenciado por la proliferación de festivales dedicados exclusivamente a esta disciplina. Estos festivales no solo fomentan la creación y exhibición de nuevas obras, sino que también desempeñan un papel crucial en la consolidación y legitimación de la videodanza como una forma artística con entidad propia. En este contexto, la creación de un modelo de análisis específico para las piezas de videodanza se presenta como una herramienta fundamental para abordar su estudio de manera rigurosa y sistemática.

Hemos comprobado que el modelo diseñado abarca las categorías necesarias para observar las piezas de videodanza y poder estudiarla desde los puntos de vista principales de su praxis. Por ello, esperamos que el modelo propuesto en este trabajo sirva de guía y punto de partida para los académicos que quieran seguir profundizando en las especificidades de estos textos audiovisuales, ayudando a esclarecer las ambigüedades en torno a este tipo de obra artística.

La implementación de este modelo de análisis no solo contribuirá a una mayor comprensión

de la videodanza, sino que también establecerá una base sólida para futuras investigaciones en el campo. Al proporcionar un marco metodológico riguroso, esperamos fomentar un mayor consenso entre académicos y artistas sobre los criterios de evaluación de la videodanza, promoviendo así un diálogo más informado y constructivo dentro de la comunidad artística y académica.

6. Referencias

- Alonso, R. (2007). Videoarte e videodança em um (in) certa América Latina. En E. Bonito, L. Brum y P. Caldas (Eds.), *Dança en foco 2. Videodança* (pp. 47-49). Oi Futuro.
- Alonso, R. (2010). Video danza: otro Bastardo en la familia. En S. Szperling y S. Temperley (Eds.), *Terpsícore en ceros y unos. Ensayos de videodanza* (pp. 13-15). Guadalquivir, CCEBA y VideoDanzaBa.
- Arnheim, R. (2019). *Arte y percepción visual* (3ª ed. 10ª reimpresión). Alianza Editorial.
- Block, B. (2008). *The visual story. Creating the visual structure of film, TV and digital media* (2ª ed.). Focal Press.
- Bordwell, D., Thompson, K. y Smith, J. (2020). *Film art. An introduction* (12ª ed.). McGraw-Hill Education.
- Brooks, V. (2002). From Méliès to streaming video: a century of moving dance images. En J. Mitoma (Ed.), *Envisioning dance on film and video* (pp. 54-60). Routledge.
- Brum, L. (2019). Reflexiones sobre historia, concepto y curaduría de la videodanza. En X. Monroy Rocha y P. Ruiz Carballido (Eds.), *04 Curaduría en Videodanza* (pp. 24-75). Universidad de las Américas, Puebla.
- Burch, N. (2017). *Praxis del cine* (10ª ed.). Fundamentos.
- Carmona, R. (2016). *Cómo se comenta un texto fílmico* (7ª ed.). Cátedra.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (2017). *Cómo analizar un film* (11ª reimpresión). Espasa.
- Copeland, R. (2016). The best dance is the way people die in movies (or gestures toward a new definition of "screendance"). En D. Rosenberg (Ed.), *The Oxford handbook of screendance studies* (pp. 225-242). Oxford University Press.
- Dodds, S. (2004). *Dance on screen. Genres and media from Hollywood to experimental art*. Palgrave Macmillan.
- Edgar, R., Marland, J. y Rawle, S. (2016). *El lenguaje cinematográfico*. Parramón Paidotribo.
- Fernández Consuegra, C. B., Llerena Fernández, A. y Barbera Hernández, V. M. (2019). *Composición, percepción visual y color para las artes escénicas* (2ª ed.). Ommpress.
- Fernández Díez, F. y Martínez Abadía, J. (2016). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual* (14ª ed.). Espasa.
- Gómez Tarín, F. J. (2015). *Elementos de narrativa audiovisual. Síntesis*.

- González, L. y Monroy Rocha, X. (2019). Reflexiones en torno a los parámetros de apreciación y crítica en el ámbito de los festivales de videodanza en Latinoamérica. En X. Monroy Rocha y P. Ruiz Carballido (Eds.), *04 Curaduría en Videodanza* (pp. 128-160). Universidad de las Américas.
- Marimón, J. (2004). *El montaje cinematográfico*. Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Martin, M. (2008). *El lenguaje del cine*. Gedisa.
- McKee, R. (2009). *El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba minus.
- McPherson, K. (2019). *Making video dance. A step-by-step guide to creating dance for the screen* (2ª ed.). Routledge.
- Mercado, G. (2011). *La visión del cineasta. Las reglas de la composición cinematográfica y cómo romperlas*. Ediciones Anaya Multimedia.
- Mitry, J. (2002). *Estética y psicología del cine. 1. Las estructuras* (6ª ed.). Siglo veintiuno.
- Morales Morante, F. (2016). *Montaje audiovisual: teoría, técnica y métodos de control*. UOC.
- Palazón Meseguer, A. (2001). *Lenguaje audiovisual* (2ª ed.). Acento.
- Pavis, P. (2018). *El análisis de los espectáculos. Teatro, mimo, danza, danza-teatro, cine*. Paidós.
- Payri, B. (2018). Life and death of screendance festivals: a panorama. En B. Payri y R. Arnal Rodrigo (Eds.), *Videodance studies. Screendance festivals* (pp. 2-36). Universitat Politècnica de València.
- Payri, B. (2020). La videodanza como arte de edición del cuerpo. *Sobre*, 6, 57-74. <https://doi.org/10.30827/sobre.v6i0.11668>
- Payri, B. y Arnal Rodrigo, R. (2016). Análisis de los tipos de suelo en la danza audiovisual. En B. Payri y R. Arnal Rodrigo (eds.), *Proceedings of the international screendance meeting* (pp. 49-62). Universitat Politècnica de València.
- Pearlman, K. (2009). *Cutting rhythms: shaping the film edit*. Focal Press.
- Reisz, K. y Millar, G. (2007). *Técnica del montaje cinematográfico* (2ª ed.). Plot Ediciones.
- Rosenberg, D. (2012). *Screendance. Inscribing the ephemeral image*. Oxford University Press.
- Rosenberg (ed.), D. (2016). *The Oxford handbook of screendance studies*. Oxford University Press.
- Walon, S. (2016). *Ciné-danse: histoire et singularités esthétiques d'un genre hybride* (Tesis doctoral). Université Sorbonne Nouvelle. <https://bit.ly/walonphd>
- Zunzunegui, S. (2008). *Pensar la imagen* (9ª ed.). Cátedra.

Financiación: Programa de Excelencia para el profesorado universitario, dentro del Convenio Plurianual entre la Comunidad de Madrid y la Universidad Rey Juan Carlos para la regulación del marco de cooperación en el sistema regional de investigación científica e innovación tecnológica (2019-2024).

AUTORA:

Alma Llerena Fernández

Universidad Rey Juan Carlos, España.

Doctora Cum Laude en Humanidades: Lenguaje y Cultura por la Universidad Rey Juan Carlos con una investigación centrada en la videodanza como género artístico con entidad propia. Docente del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad Rey Juan Carlos. También ha impartido clases vinculadas a la praxis audiovisual en el ámbito de las artes escénicas en el Grado en Artes Visuales y Danza con Mención del Instituto Universitario de la Danza “Alicia Alonso”. Así mismo, ha realizado proyectos audiovisuales de documental, cortometraje, videodanza y videoarte seleccionados en festivales internacionales. Sus áreas de investigación se centran en los estudios del lenguaje cinematográfico y audiovisual, la narrativa y los formatos híbridos entre las artes escénicas y lo fílmico.

alma.llerena@urjc.es

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

Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=mWQbioQAAAAJ&hl=es&oi=ao>

ResearchGate: <https://www.researchgate.net/profile/Alma-Llerena-Fernandez>

Academia.edu: <https://urjc.academia.edu/AlmaLlerena>