

HIDDEN arts

Volumen N°7

Año 2025





Meditación 36. Libro La Luz y la Danza. Autora >Celia Fernández

Índice

	Página
CREACIÓN Bautista. Glorianni María Martínez Marín	1
El arquetipo de la femme fatale del siglo XIX. Laura Lozano Conde	7
Danzar lo Imposible: Videodanza en el Formato Inmersivo de los Videos 360°. Marta Chillón Marinas	15
Del Cuerpo a la Imagen: Mi Proceso Creativo en la Videodanza	
SINAPSIS. Ruth G. Ávila Guerrero	22
ARTÍCULOS Cuerpo y horror: un análisis coreográfico comparativo de <i>Suspiria</i> (1977) y su remake de 2018. Carlota González Culubret	31

Director >Alma Llerena Fernández<
 Director Creativo >Celia B. Fernández Consuegra<
 Secretario Editorial y Webmaster >Víctor Manuel Barbera Hernández<
 Coordinador de Marketing y Comunicaciones >Leticia Pérez Cid<
 Página Web >www.hiddenarts.es<
 Correo de contacto >info@hiddenarts.es<
 ISSN (papel): 2603-8749
 ISSN (internet): 3020-335X
 Depósito Legal: M-5647-2018

EDITORIAL

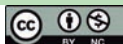
Es un placer para el equipo editorial de HIDDEN arts presentar el nuevo volumen 7 de nuestra revista, una edición especial dedicada a la investigación en danza y su representación en el formato audiovisual. Esta temática nos permite adentrarnos en un campo de estudio de gran riqueza interdisciplinar, donde el cuerpo, el movimiento y la imagen dialogan en múltiples dimensiones artísticas y teóricas. Agradecemos profundamente a los autores que han contribuido con sus trabajos, a los revisores por su rigurosidad y compromiso, y a los lectores por su continuo interés y apoyo en la difusión del conocimiento en el ámbito de las artes y humanidades.

En HIDDEN arts, seguimos trabajando para mejorar la visibilidad y el impacto de las investigaciones que publicamos. En este sentido, hemos reforzado nuestra presencia en redes sociales con el objetivo de ampliar el alcance de los artículos y promover el intercambio académico. Invitamos a nuestra comunidad a sumarse a este esfuerzo compartiendo y difundiendo los estudios publicados, fortaleciendo así el diálogo entre investigadores y la sociedad.

Asimismo, continuamos implementando los cambios introducidos en este volumen 7 en relación con los indicios de calidad y nuestras políticas editoriales, consolidando nuestro compromiso con la excelencia académica. Seguiremos esforzándonos por ofrecer una plataforma de referencia para la investigación en artes y humanidades, asegurando estándares cada vez más altos en la evaluación y difusión del conocimiento.

¡Gracias por acompañarnos en este camino!

Alma Llerena Fernández



Para citar este trabajo: Martínez Marín, G.M. (2025). Bautista. *HIDDEN arts*, 7. 1-6.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.15090964>

BAUTISTA

GLORIANNI MARÍA MARTÍNEZ MARÍN

Instituto Universitario de la Danza “Alicia Alonso” de la Universidad Rey Juan Carlos. España
Investigadora Independiente, España
glory.martinezmarin@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0008-5048-7554>

PALABRAS CLAVE

Creación;
Teatralización del folclore;
San Juan Bautista;
Simbología;
Ritualidad.

RESUMEN

La pieza titulada Bautista, surge como una expresión única de la rica diversidad del folclore venezolano caracterizado por su amalgama de influencias y sincretismo. Esta creación original teatraliza la tradición de San Juan Bautista en las costas venezolanas, a la vez que fusiona las vibrantes danzas afrocaribeñas con la expresividad contemporánea. Bautista se convierte en un puente entre lo ancestral y lo moderno, entre lo puro y lo estético, llevando al escenario la riqueza del folclore venezolano en otro tiempo y espacio. Con el objetivo de ofrecer una obra performativa que enaltezca la tradición de San Juan Bautista fusionada con la danza contemporánea, la pieza se propone capturar la esencia de una tradición folclórica arraigada en más de tres siglos de historia. Por esta razón, se toma como inspiración y base de la creación la simbología y la ritualidad intrínsecas a esta manifestación cultural.

KEYWORDS

Creation;
Theatricalization of
folklore;
San Juan Bautista;
Symbolism;
Rituality.

ABSTRACT

The piece entitled Bautista emerges as a unique expression of the rich diversity of Venezuelan folklore, characterized by its amalgam of influences and syncretism. This original creation theatricalizes the tradition of San Juan Bautista on the Venezuelan coasts, while fusing vibrant Afro-Caribbean dances with contemporary expressiveness. Bautista becomes a bridge between the ancestral and the modern, between the pure and the aesthetic, bringing to the stage the richness of Venezuelan folklore in another time and space. With the objective of offering a performative work that exalts the tradition of San Juan Bautista fused with contemporary dance, the piece aims to capture the essence of a folkloric tradition rooted in more than three centuries of history. For this reason, it takes as inspiration and basis of creation the symbolism and rituality intrinsic to this cultural manifestation. In short, Bautista seeks not only to unite the past and the present through dance, but also to give visibility to Venezuelan folklore in a different context, offering an aesthetic and performative experience that highlights the transcendence of the tradition of San Juan Bautista.

Creación Artística

Bautista

Glorianni María Martínez Marín

1. El surgimiento de una idea

La idea de crear *Bautista* nació de una profunda motivación personal. Desde el inicio de mi formación como bailarina y coreógrafa, sentí la necesidad de integrar los elementos del folclore de mi país, Venezuela, en mis composiciones. Durante años, esta idea fue madurando en mi mente, esperando el momento adecuado para cobrar vida. Ese momento llegó con mi último trabajo de composición en la carrera.

Mi desarrollo artístico fue marcado por influencias que moldearon mi visión. El trabajo de Alvin Ailey, especialmente su capacidad para entrelazar elementos culturales y personales en cada una de sus obras me inspiró a crear una pieza que reflejara mi identidad y rindiera homenaje a mis raíces.

Por otro lado, la técnica *Flying Low* de David Zambrano me permitió explorar el movimiento desde una conexión más profunda con el suelo, aportando fluidez y dinamismo al lenguaje coreográfico de la obra.

Este proyecto representó la oportunidad perfecta para unir dos mundos que, aunque diferentes, han definido quién soy: las danzas afrocaribeñas venezolanas, que han sido parte de mi vida desde la infancia, y la danza contemporánea, que ha sido mi realidad aquí en España. Para darle forma a esta visión, centré mi investigación en la danza del tambor venezolano, una manifestación cultural vibrante y rica en significado. Así, llegué a la tradición de San Juan Bautista, una de las más importantes en las costas venezolanas.

Desde el momento en que me sumergí en esta tradición, supe que quería llevarla al escenario. Mi objetivo era capturar su esencia ritual y proyectarla a través de la danza contemporánea, creando un puente entre lo ancestral y lo moderno, entre mis raíces y mi presente. *Bautista* no solo se convirtió en una obra performativa, sino en una celebración de la cultura venezolana y un reflejo de mi propio viaje como artista.

2. Proceso Creativo: Guiada por la Sabiduría de Ramiro Guerra

Al emprender la tarea de llevar la tradición de San Juan Bautista al escenario, mi objetivo era hacerlo de manera respetuosa y auténtica. No se trataba simplemente de representar un ritual; mi intención era capturar su esencia profunda, su historia y su significado. Para lograr esta meta, me inspiré en las enseñanzas de Ramiro Guerra, un destacado maestro de la danza cubana. Su enfoque sobre la teatralización del folclore, expuesto en su libro *Teatralización del Folklore* y otros ensayos, se convirtió en una guía invaluable para mi proceso creativo.

Guerra describe cuatro niveles de teatralización que son esenciales para representar cualquier manifestación o ritual de forma fiel y significativa: foco folclórico, proyección folclórica, teatralización folclórica y creación artística. Estos niveles me proporcionaron un marco claro para mi trabajo, asegurando que cada etapa del proceso respetara la autenticidad de la tradición.

El primer nivel, el foco folclórico, fue crucial para mi investigación. Este enfoque me llevó a explorar la tradición de San Juan Bautista en su estado más puro, aquel profundamente vinculado al rito. A través de este proceso de inmersión, pude conectar directamente con el origen de la celebración, experimentando de primera mano la riqueza de su simbología y ritualidad.

Esta conexión profunda me permitió entender la importancia de cada gesto, cada ritmo y cada palabra, y cómo estos elementos debían ser reflejados y honrados en mi coreografía.

3. La Tradición de San Juan Bautista en Venezuela

El origen de la tradición de San Juan Bautista en Venezuela se remonta al período colonial, cuando la conversión al cristianismo era una prioridad para los colonizadores españoles. Desde el siglo XV al XIX, los esclavos africanos que llegaron al país fueron forzados a adoptar la fe cristiana impuesta por los colonizadores. Sin embargo, para preservar sus propias costumbres, los esclavos adaptaron sus prácticas religiosas africanas, incorporando elementos de la religión católica. Representaron sus deidades africanas a través de santos cristianos, dando lugar a un sincretismo religioso que persiste hasta nuestros días.

Las celebraciones en honor a San Juan Bautista se convirtieron en un espacio significativo donde los esclavos podían practicar sus cultos y ritos sin temor a represalias, aprovechando el único día libre que tenían.

Con el tiempo, la figura de San Juan Bautista pasó a ser el protagonista de estos rituales. Aunque inicialmente los dioses africanos eran el foco de la devoción, San Juan Bautista se convirtió en el santo venerado por los afrodescendientes.

A medida que la tradición se expandió por las costas venezolanas, cada lugar comenzó a incorporar elementos y actividades propias a la celebración. Esta evolución permitió que la festividad se adaptara a diferentes contextos locales, resultando en una rica variedad de formas y prácticas. Así, la tradición de San Juan Bautista, aunque unificada en su esencia, presenta múltiples variaciones según el lugar donde se celebra, reflejando la diversidad cultural de Venezuela.

Con el entendimiento profundo del origen y la celebración de San Juan Bautista, decidí que el argumento de la obra coreográfica *Bautista* reflejara cómo se vive y celebra esta tradición en la actualidad. Dado que las prácticas y ritos varían según la región, mi objetivo fue seleccionar los momentos más representativos y practicados de la festividad para plasmarlos en la obra.

4. Bautista

4.1. Argumento.

Bautista es un emotivo viaje a través de los momentos más significativos de la celebración de San Juan Bautista. La obra se inicia en la noche del 23 de junio con el velorio del santo, continuando con el amanecer del 24 de junio y la procesión del santo por las calles del pueblo, culminando en el río, donde se realiza su bautizo. A medida que avanza el día, la celebración se transforma en una fiesta llena de alegría y vitalidad, que perdura hasta la madrugada o la mañana siguiente.

4.2. Estructura y Elementos Escénicos: Creando la Atmósfera de la Celebración

Para apoyar la dramaturgia y mantener el orden de la celebración, Bautista se divide en cuatro partes distintas, cada una representando un momento clave de la festividad. Cada sección está diseñada con elementos específicos que ayudan a crear la atmósfera adecuada, pero ciertos elementos del lenguaje escénico se mantienen constantes a lo largo de la obra para asegurar una representación coherente y auténtica.

En Bautista, la atmósfera ceremonial se construye principalmente a través de la escenografía y la iluminación. En el centro del escenario se encuentra un altar a San Juan Bautista, compuesto por dos partes distintivas. Por un lado, un soporte inmóvil está cubierto con una tela blanca y otras telas de colores amarillo, azul y rojo, que evocan los colores de la bandera de Venezuela. Por otro lado, una base móvil decorada con flores rojas, rosadas y blancas sostiene la figura de San Juan Bautista. Esta base se utiliza durante la danza y la procesión del santo. El altar también está adornado con las ofrendas traídas por las intérpretes al inicio de la obra, como velas y ramos de flores de variados colores. Situado en el centro superior del escenario, el altar, es una pieza fundamental alrededor de la cual transcurre la acción de la obra, destacando a San Juan Bautista como el protagonista de la tradición. Además, la escenografía incluye banderas y pañuelos de colores que acompañan la procesión, realzando el impacto visual del baile y contribuyendo a un ambiente más vistoso, enérgico y colorido.

El vestuario es otro componente crucial en la teatralización de esta tradición folclórica, ya que está íntimamente ligado a la tradición, su origen y significado. En el tambor venezolano, el vestuario varía según la región, con elementos y colores que reflejan la identidad local. Generalmente, los trajes son coloridos y llamativos, representando la alegría y vitalidad de la danza. Suelen estar confeccionados con telas tradicionales venezolanas como el algodón y la lana, y decorados con bordados y detalles que reflejan la identidad cultural de cada región. Además, los bailarines utilizan accesorios como sombreros, pañuelos, pañoletas y collares, que varían según la región y el tipo de tambor.

En Bautista, se ha puesto especial énfasis en mantener las características y elementos tradicionales del vestuario. La inspiración proviene del vestuario utilizado por las mujeres en las fiestas de San Juan Bautista en el estado Carabobo. Por lo tanto, las bailarinas visten una falda larga con estampado floreado en colores rojo, azul y verde, y un top blanco que destaca el movimiento de la cadera y la sensualidad del baile. Como accesorio, llevan una “pañoleta” en la cabeza del mismo color de la falda, una pieza característica de la tradición y de influencia africana. Además, las bailarinas bailan descalzas, siguiendo la práctica ancestral de los esclavos africanos.

Desarrollo de la obra; cada segmento ayuda a mostrar esta vibrante tradición en su totalidad.



Foto> Jesús Blanco



Foto> Jesús Blanco



Foto> Jesús Blanco



Foto> Jesús Blanco



Foto> Jesús Blanco

Primera Parte: "El Velorio de San Juan Bautista"

La pieza comienza en la noche del 23 de junio, envuelta en una atmósfera de solemnidad y misticismo. La iluminación tenue, con un foco cenital de luz blanca, realza el altar de San Juan Bautista, símbolo dominante del rito. A medida que el espacio se llena con los cantos de sirenas, entonados a capella en honor al santo, el sonido reverbera en el ambiente, creando un eco que lo honra y establece el tono sagrado de la noche. Las bailarinas hacen su entrada con movimientos amplios, fluidos y lentos de danza contemporánea, evocando la solemnidad y el misticismo de los cantos. En sus manos llevan ofrendas como flores y velas, símbolos de una conexión profunda con la naturaleza, que utilizarán para decorar el altar.

Segunda Parte: "La Procesión de San Juan Bautista"

Con la llegada del amanecer del 24 de junio, la escena se ilumina con focos frontales de color blanco y laterales de color amarillo, evocando la salida del sol y aportando una vibrante alegría al ambiente. En esta escena, el santo inicia su recorrido por las calles del pueblo, acompañado de fieles y del ritmo contagioso del sangreo (baile procesional con el cual la imagen del santo recorre las calles del pueblo). Las intérpretes, que ondean banderas de colores conocidas como "mariposas de San Juan", preparan el camino para el santo, aportando dinamismo y color a la procesión. Después de un largo y festivo recorrido, la procesión culmina al llegar al río.

Tercera Parte: "El Bautizo de San Juan Bautista en el Río"

Al llegar al río, los devotos se sumergen en las aguas bendecidas por el santo, para recibir su bendición. Durante esta escena, los intérpretes emplean la técnica de suelo Flying Low, desarrollada por el maestro David Zambrano, ejecutando movimientos de danza contemporánea que se sincronizan con el ritmo del tambor y el suave murmullo de la corriente del agua. La iluminación azul que baña la escena evoca la esencia del agua, un elemento central en el rito por su profundo simbolismo de pureza, santidad, limpieza y fertilidad.

Cuarta Parte: "La Fiesta Sanjuanera"

La culminación de la celebración del 24 de junio llega con la Fiesta Sanjuanera, un momento de máxima intensidad y fervor. Se festeja el nacimiento del santo al ritmo del tambor y bailes que van aumentando progresivamente su intensidad hasta que finalmente se crea el característico círculo de personas, donde todos bailan hasta el anochecer o "hasta que el cuerpo aguante". La iluminación cálida acompaña este clímax, comenzando con tonos amarillos que gradualmente se transforman en anaranjados y, finalmente, en rojo, simbolizando la pasión y emoción del evento. La energía de la fiesta se mantiene al máximo, y la escena se desvanece en la oscuridad, sugiriendo que la celebración continúa más allá del anochecer.

Tras el momento de oscuridad, agregué una escena final en la que el escenario se ilumina lentamente con un foco cenital que apunta a San Juan Bautista. De fondo, se escucha un canto de sirena, que despidió al santo hasta el próximo año, resaltando el carácter cíclico del rito. Mientras el canto resuena, las bailarinas entran en escena para despedirse del santo con una reverencia, concluyendo así la obra de manera emotiva y simbólica.

5. Experimentación y Fusión de Estilos

5.1. Integración de la Danza Contemporánea

En definitiva, los niveles de teatralización de Ramiro Guerra fueron fundamentales en la creación de Bautista. En particular, el último nivel, la Creación Artística, es crucial aquí. Guerra sugiere que, aunque se pueden tomar todas las licencias creativas posibles, la verdadera validez

radica en la habilidad de reinventar la tradición, remodelando sus patrones sin perderse en el uso desmedido de la imaginación (Guerra, 1989)

Siguiendo esta premisa, se incluyen elementos de danza contemporánea dentro de una manifestación afrodescendiente como el tambor venezolano, manteniendo siempre el respeto por la esencia de la tradición. En Bautista, la integración de la danza contemporánea no solo enriquece la obra, sino que también permite explorar nuevas dimensiones coreográficas, sin perder la conexión con las raíces culturales. La combinación de estilos ofrece una nueva perspectiva sobre momentos donde la danza del tambor no es necesariamente la protagonista, y contribuye a fortalecer la dramaturgia, ampliando el horizonte expresivo de la pieza.

La creación de Bautista toma como referencia dos grandes influencias dentro del ámbito de la danza contemporánea. La primera es la emblemática obra *Revelations* de Alvin Ailey. Esta coreografía, que refleja la herencia africana y su sincretismo religioso, mezcla la técnica de Lester Horton con elementos de las danzas africanas. En Bautista, este enfoque de fusión cultural fue clave para establecer un diálogo entre la herencia afrodescendiente venezolana y la danza contemporánea, respetando profundamente la tradición mientras se exploraba la libertad creativa.

Durante el velorio de San Juan Bautista, las bailarinas evocan la solemnidad y el misticismo de los cantos de sirena mediante movimientos inspirados en el estilo de Ailey. Aquí, el uso del espacio, la respiración y los movimientos amplios, fluidos y lentos añaden una solemnidad palpable y expresan la esperanza y devoción de los personajes.

La segunda gran influencia proviene de la técnica *Flying Low*, desarrollada por el coreógrafo venezolano David Zambrano. Esta técnica, que se centra en la relación del cuerpo con el suelo, facilita la entrada y salida de los bailarines de una forma fluida y eficiente. *Flying Low* se fundamenta en la cohesión corporal, la expansión y el uso de la respiración, la velocidad y la energía para generar movimiento.

En Bautista, la técnica *Flying low* cobra especial relevancia durante la tercera escena cuando los fieles se sumergen en el río para recibir la bendición de San Juan Bautista. Los movimientos espirales y fluidos de esta técnica permiten a los bailarines deslizarse por el suelo, evocando la sensación de estar en el agua.

5.2. Danzas Afrocaribeñas venezolanas

El resto de la coreografía se basa en las danzas afrodescendientes. El tambor venezolano, con raíces en la mezcla de tradiciones africanas e indígenas, es una expresión vibrante de la identidad cultural del país. Originado en las regiones de Aragua, Miranda y Carabobo, esta danza sigue viva en el folclore venezolano, y en la obra Bautista, la inspiración principal es el tambor de San Millán de Puerto Cabello, estado Carabobo. A lo largo de la obra, este estilo se convierte en la columna vertebral de la coreografía.

El tambor venezolano es una danza que destaca por su energía y expresividad. Tradicionalmente, se baila en parejas, donde el hombre corteja a la mujer a través de movimientos dinámicos y cercanos, mientras ella lo esquivo con gracia, creando un juego de interacción y tensión. Sin embargo, en esta interpretación, no se usa la danza en pareja, sino que se toma como base el paso fundamental del tambor.

Este paso básico, conocido en algunas regiones como "punto y coma", consiste en una posición en la que un pie se coloca delante del otro, similar a la cuarta posición del Ballet. La planta del pie delantero se apoya completamente en el suelo, mientras que el pie trasero solo toca con el metatarso, permitiendo un ligero "relevé". Los pies se alternan de manera rápida e intercalada, creando un cambio de peso casi imperceptible, facilitado por la flexión de las rodillas. A nivel superior, el torso y las caderas se mueven en círculos al ritmo del tambor, mientras los brazos y la cabeza tienen mayor libertad de movimiento, siguiendo la intuición del bailarín.

Entre los locales se deduce que el origen del paso básico del tambor venezolano se remonta a la época colonial, cuando los esclavos africanos en Venezuela estaban encadenados con grilletes. Pese a estas condiciones, en sus pocos momentos de libertad, se reunían para tocar tambores y bailar, aun con las restricciones físicas impuestas por las cadenas. Este contexto explica por qué los movimientos del tambor incluyen arrastrar un pie, manteniéndolo siempre detrás, mientras el resto del cuerpo sigue el ritmo de los tambores.

Con el tiempo, el tambor venezolano ha evolucionado, adaptándose y estilizándose, pasando de ser una expresión ritual profundamente ligada a la historia, a un baile con un carácter más social. A pesar de estas adaptaciones, se mantienen elementos originales que conectan la danza con sus raíces, como el bailar descalzo y el prominente uso de la pelvis.

El tambor venezolano no es la única expresión cultural afrodescendiente presente en la obra. En la segunda escena de Bautista, se incorpora el Sangueo, una danza procesional dedicada a venerar a San Juan Bautista. Posteriormente, en la cuarta escena, se retoma el tambor de San Millán, ya que su connotación festiva es esencial para esta parte de la tradición.

5.3. Similitudes entre el Tambor Venezolano y la Danza Contemporánea

Durante el proceso de investigación y creación de la pieza, descubrí que dos estilos aparentemente distintos, nacidos en contextos y lugares diferentes, tienen puntos en común. Estos puntos de encuentro facilitaron la fusión de estilos, haciendo que los movimientos resultaran naturales y familiares para las bailarinas especializadas en danza contemporánea. Un aspecto compartido es la relevancia del torso en ambos estilos. La mayoría de los movimientos están relacionados con el torso o parten de él. Por ejemplo, los movimientos de contracción y relajación presentes en la danza contemporánea, especialmente en la técnica de Martha Graham, también son evidentes en el tambor venezolano, junto con los movimientos circulares de caderas y hombros.

Otra similitud son los movimientos de cualidad ondulada, inspirados en el movimiento de la naturaleza. Además, tanto el tambor venezolano como la danza contemporánea se bailan descalzos. Aunque por razones distintas, ambos estilos valoran el contacto constante con la tierra.

En resumen, ambos estilos están llenos de diversidad y han evolucionado y adaptado a lo largo del tiempo. Esta libertad es otro punto de encuentro clave, ya que ambos estilos permiten la improvisación y la expresión personal en respuesta a la música y al sentir del intérprete. A través de esta fusión de estilos y técnicas, Bautista logra una expresión vibrante de tradición y renovación.

6. Reflexiones Finales y Agradecimientos

A lo largo de la investigación quedó claro que no existe una única manera de celebrar la festividad de San Juan Bautista. Esta tradición, profundamente arraigada en cada región y comunidad, se adapta a sus circunstancias particulares, mostrando una riqueza y complejidad fascinantes. La pieza que presento es una interpretación estilizada que captura solo una faceta de la diversidad con la que se vive esta celebración en las costas venezolanas. Aunque la obra se basa en momentos claves seleccionados, es esencial reconocer que hay muchas otras formas de celebrar este día, cada una con sus propias variaciones y matices.

Bautista es una pieza de 7 minutos y 30 segundos interpretada por siete bailarinas de danza contemporánea, incluida la coreógrafa. Llevar esta tradición a escena con bailarinas españolas que no conocían previamente la celebración fue un desafío significativo, pero también una oportunidad invaluable. Fue emocionante compartir con ellas un pedazo del folclor venezolano a través de la danza, y observar cómo, poco a poco, logramos conectar y comprendernos mutuamente. El compromiso y la valentía de las bailarinas, al adentrarse en un terreno desconocido, fueron fundamentales para el éxito de la obra. La dedicación a no solo aprender los pasos coreográficos, sino también a comprender la

esencia y el espíritu de la tradición a través de videos y discusiones, nos permitió capturar la devoción y alegría con que los fieles celebran a San Juan Bautista.

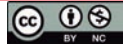
Encontrar un puente entre la danza contemporánea y el tambor venezolano fue crucial. Al explorar las similitudes entre ambos estilos, descubrimos que ambos nacen del deseo humano de expresarse con libertad y superar las limitaciones sociales, lo que facilitó la integración de estos estilos en la coreografía. Esta fusión no solo enriqueció la pieza, sino que también subrayó la importancia de la adaptación y la evolución en la tradición.

Si bien la verdadera esencia de Bautista se experimenta mejor en un escenario, el registro audiovisual de la obra tiene un valor incalculable. Sirve como un documento histórico y un registro coreográfico que permitirá que la pieza trascienda las barreras geográficas y temporales, llegando a una audiencia más amplia a través de plataformas digitales.

De cara al futuro, Bautista tiene el potencial de evolucionar aún más, con la incorporación de nuevos elementos y la inclusión de música y canto en vivo para enriquecer su sensibilidad. Esta tradición, al igual que la danza, es un fenómeno dinámico y en constante cambio. El folclore es una parte esencial de nuestra identidad cultural. Comprender su origen y evolución nos conecta con nuestras raíces y enriquece nuestra apreciación de la danza. Bautista es solo el comienzo de un viaje hacia la celebración y exploración continua de la rica herencia cultural venezolana. Para mí ha sido un honor traer a mi presente parte de mi cultura a través de Bautista, obra que dedico con todo mi cariño a mi abuelo, Juan Bautista Martínez Montero, una figura fundamental en mi conexión con la cultura afrodescendiente. Este proyecto ha sido un viaje emocional y transformador, y me siento profundamente satisfecha con el resultado. No solo es mi obra más querida hasta el momento, sino que me llena de orgullo haberme atrevido a explorar y expresar un tema que me apasiona profundamente. A través de esta pieza, he tenido la oportunidad de mostrar y celebrar el folclor de mi país, Venezuela, y de compartir mi pasión con el mundo. Pueden ver Bautista a través de mi página (https://tr.ee/J_U3tePOLJ). Por último, quiero agradecer enormemente a todos los que han sido parte de este proyecto y me han apoyado en cada paso del camino.

Referencias bibliográficas

- Camacho, M.** (2014). Encuentro con San Juan Bautista desde la hermenéutica simbólica. *Revista Estudios Culturales*, 7(13), 111-120.
- Centro de Cultura Contemporánea Condeduque** (2014). **DAVID ZAMBRANO**. Taller de Flying Low e Improvisación. <https://www.condeduquemadrid.es/actividades/david-zambrano>
- Coloma, C.** (2001). ¿Qué es el Folklore? Según José María Arguedas.
- Delgado, A.** (2021). Volando Bajo. Conversaciones con Davis Zambrano
- Guerra, R.** (1989). Teatralización del folklore y otros ensayos. Editorial letras cubanas.
- Ishibashi, J.** (2002). Transformación de una imagen del Santo (Religiosidad popular en torno al culto de San Juan). *Revista Artesanías de América*, N° 53, 33-54.
- Martínez, G.** (2024). Bautista [Trabajo de Fin de Grado]. Instituto Universitario de Danza Alicia Alonso.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.** (2019). Registro del Patrimonio Cultural Inmaterial: Ciclo festivo alrededor de la veneración y culto de San Juan Bautista. <https://ich.unesco.org/doc/src/49299.pdf>
- Pollak-Eltz, A.** (2000). La esclavitud en Venezuela: un estudio histórico-cultural. Publicaciones UCAB.
- Poyer, J.** (14 de diciembre 2023). Tambores de San Millán, expresión popular de la cultura de Puerto Cabello. *Horizontes la Revista*.
- Turner, V.** (1999). La selva de los símbolos. Aspectos del ritual ndembu. Siglo XXI Editores.



Para citar este trabajo: Lozano Conde, L. (2025). El arquetipo de la Femme Fatale del Siglo XIX. *HIDDEN arts*, 7, 7-14. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15091138>

EL ARQUETIPO DE LA FEMME FATALE DEL SIGLO XIX The Archetyp of the Femme Fatale in the XIX Century

LAURA LOZANO CONDE

Investigadora Independiente, España

lauralozcon@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0006-0230-4309>

PALABRAS CLAVE

Mujer Fatal;
Femme Fatale;
Videodanza;
Arquetipo Femenino.

RESUMEN

Este artículo explora la construcción del arquetipo de la femme fatale, una figura que surge a finales del siglo XIX como un intento de represión hacia la nueva mujer moderna y emancipada. Se analiza cómo este arquetipo, tanto en su dimensión psicológica como física, ha perpetuado la representación pictórica de mujeres peligrosas y manipuladoras. Estas representaciones distorsionan las realidades femeninas y contribuyen a consolidar la misoginia cultural del siglo XIX. El arquetipo de la femme fatale no solo refleja temores sociales hacia la independencia femenina, sino que además refuerza estereotipos negativos y limitantes. En contraposición, la creación de la obra de videodanza *Femme nouvelle* se presenta como un desafío a estas narrativas. A través de la reinterpretación de las figuras mitológicas de Pandora, Circe y Helena de Troya, la pieza busca la recuperación de sus historias originales y complejas, desmontando la opresión simbólica del arquetipo y ofreciendo una representación más auténtica de las mujeres.

KEYWORDS

Fatal woman;
Femme Fatale;
Screendance;
Filmdance;
Female Archetype.

ABSTRACT

This article explores the construction of the archetype of the femme fatale, a figure that emerged in the late nineteenth century as an attempt at repression towards the figure of the new, emancipated modern woman. It analyses how this archetype, both in its psychological and physical dimensions, has perpetuated representations of dangerous and manipulative women. These depictions distort female realities and contribute to the consolidation of 19th century cultural misogyny. The archetype of femme fatale not only reflects social fears towards female independence, but also reinforces negative and limiting stereotypes. In contrast, the dancefilm piece *Femme nouvelle* presents itself as a challenge to these narratives. Through the reinterpretation of the female mythological figures of Pandora, Circe and Helen of Troy, the piece seeks to return them to their original and complex stories, dismantling the symbolic oppression of the archetype and offering a more authentic representation.

Creación Artística

El arquetipo de la femme fatale del siglo XIX. Pandora, Circe y Helena de Troya.

Laura Lozano Conde

1. El arquetipo de femme fatale

Los arquetipos son ideas preformadas que reflejan las creencias culturales de cada sociedad, y pueden estudiarse en base a los mitos, que son la expresión del inconsciente colectivo. El mito varía continuamente en función del contexto social y temporal en el que tiene lugar su resurgimiento, por lo que el estudio de las fuentes primarias nos permite descubrir su esencia y realizar nuevas aportaciones adaptadas a nuestros tiempos.

Este artículo aborda la investigación acerca de la construcción del arquetipo de la mujer fatal, popularizado por el término en francés *femme fatale*, y la resignificación de los personajes mitológicos griegos de Pandora, Circe y Helena de Troya a través de una obra de videodanza.

La creación del arquetipo de mujer fatal es consecuencia de la necesidad de represión a la nueva mujer sufragista y revolucionaria de finales del siglo XIX. Aunque la identificación de la mujer como portadora del mal comienza en los inicios de la mitología grecolatina -sirva de ejemplo las sirenas de la mitología pagana o personajes bíblicos como Judith y Lilith- durante el siglo XIX este perfil de mujer retorcida y maléfica persiste en las artes hasta construirse como un arquetipo. Comenzando primero en la literatura y posteriormente extendiéndose a las artes plásticas, el arquetipo de *femme fatale* tergiversa las historias de los personajes femeninos para identificar a la mujer como portadora del mal.

El término *femme fatale* es adoptado en Inglaterra en torno a 1900, y se acuña en francés, debido a la convicción anglosajona de que las mujeres sensuales y malvadas eran generalmente francesas (Bornay, 1990: 114). El Diccionario de la Real Academia Española (2022) define mujer fatal, traducción en español del término francés *femme fatale*, como una “mujer seductora que ejerce sobre los hombres una atracción irresistible y peligrosa”.

Aunque el arquetipo de *femme fatale* existe en, prácticamente, todas las culturas (Wallace, 1960: 236), es imprescindible analizar el contexto social y cultural de la mujer de finales del siglo XIX para entender su reaparición. En las décadas de 1880 y 1890, surge el papel de la New Woman, que modela la imagen de una mujer reivindicativa e independiente, influenciado por el movimiento sindicalista y feminista. La Revolución Industrial provoca un gran éxodo rural y la incorporación de la mujer a puestos de trabajo en condiciones desiguales a sus compañeros de sexo opuesto. El incremento de la precariedad empuja a muchas mujeres a la prostitución, lo que conlleva el cuestionamiento de los privilegios masculinos y desencadena la extensión de una fuerte misoginia. Bram Dijkstra (1986) analiza la equiparación de la imagen de la New Woman al de *femme fatale* como un acto de sometimiento simbólico por parte de la sociedad del siglo XIX, que fue expresado a través de la cultura y el arte intersecular.

Encontramos antecedentes de *femme fatale* en el ámbito literario ya desde mediados del siglo XIX, sirva de ejemplo las despiadadas protagonistas en *Cléopâtre* (1845) de Théophile Gautier o *Carmen* (1845) de Mérimée. Sin embargo, la imagen arquetípica de la *femme fatale* en el arte comenzó a definirse con los prerrafaelitas y los simbolistas, que recuperaron personajes mitológicos femeninos para identificar a la mujer con la imagen del mal. A finales del siglo XIX en Europa, el Art Nouveau causa la polarización de la imagen femenina, simplificando su dimensión psíquica y reduciendo su representación pictórica a dos estereotipos principalmente: santas o prostitutas. Al mismo tiempo, los estetas y decadentes terminaron de definir el arquetipo, identificando a la mujer en sus obras como causa principal de la perversión del alma.

2. Características de la femme fatale.

La estética de la femme fatale corresponde a una belleza insinuante y corruptora. Sus representaciones pictóricas muestran habitualmente a una mujer de mirada ausente, ligeramente provocativa, pues está hecha por y para una figura masculina. Los ojos son verdes, el cuello grueso y la tez blanquecina, simulando una falsa inocencia. En cuanto al cabello, es habitualmente denso y rojizo, por su asociación con lo demoníaco, y podía aparecer suelto, rizado u ondulado. Su apariencia estética define en gran parte también su personalidad, pues se le atribuye una incontenible sexualidad y una actitud animal. En ocasiones, se incluyen símbolos que añaden características psíquicas a las protagonistas de los cuadros, como sucede en el cuadro de Rossetti, *Lady Lilith* (1866), cuya mujer cumple con todos los rasgos estéticos del arquetipo, a lo que añade el peine y el espejo, símbolo de vanidad o la dedalera, conocida por sus propiedades venenosas (cfr. Figura 1). En la esquina superior derecha encontramos rosas, comúnmente asociadas a Venus (Sotoca, 2022).

Tras la recuperación de personajes religiosos y paganos como inspiración artística en las obras de los pintores prerrafaelitas, se multiplican pinturas que ilustran la crueldad de la mujer (Sotoca, 2022). La imaginería de la femme fatale produce mujeres vampiro, sexualización de esfinges y demonización de personajes mitológicos como Ishtar o las hermanas gorgonas. Todas ellas tienen un aspecto en común; identifican a la mujer con el mal, provocando la perdición de los hombres a través de la seducción.

Sin embargo, esta investigación se focaliza en tres figuras femeninas de la mitología griega cuyas historias originales fueron alteradas para hacerlas encajar en el arquetipo: Pandora, Circe y Helena de Troya. De esta forma, cuando la cultura de finales del siglo XIX rescata la tradición griega, perpetúa la degradación de lo femenino y proyecta sobre ella el arquetipo de femme fatale que arrastra al varón (Escartín, 2008).

Pandora es la representación del personaje de la primera mujer de la mitología griega, y la responsable de abrir una vasija que contiene los males de la humanidad. Circe encarna el personaje de la hechicera de hombres, con poderes mágicos y conocimiento sobre pócimas misteriosas. Helena de Troya representa la mujer de belleza descomunal, inconsciente y egoísta que desató la Guerra de Troya por perseguir un amor prohibido. El arquetipo elimina su individualidad y se nutre de sus características negativas: la curiosidad de Pandora, la magia de Circe y el embaucamiento de Helena. De manera específica, estos tres personajes fueron despojados de sus rasgos positivos para acabar reducidos a mujeres sensuales, impacientes y caprichosas.

2.1. Pandora.

Pandora es la primera mujer de la mitología clásica y, al igual que Eva en el cristianismo, ambas traen la desgracia y contribuyen a la visión de la mujer como un ser débil y carente de perspicacia. Pandora fue creada a partir del barro y enviada a modo de venganza de Zeus contra Prometeo por el robo del fuego. Zeus le entrega una caja cerrada que contiene todos los males y miserias, que abre de forma inocente, movida por su curiosidad. Tras liberar el contenido, Pandora cierra la caja, dejando únicamente la esperanza en el interior (Hesíodo, 2000).

A pesar de las numerosas versiones del mito, se escoge representar el momento en el que Pandora libera los males al mundo, sembrando la desgracia a los hombres, de la misma forma que Eva comete el pecado original. Rossetti representa a *Pandora* (1871) con una expresión impasiva, mirando al espectador y consciente de que ha liberado el humo de las desgracias (cfr. Figura 2). Evita la salida de la esperanza sosteniendo la tapa del cofre, en el que se aprecia la inscripción *Ultima Manet Spes*, que traducido del latín significa "la esperanza sigue siendo la última" (Bornay, 1990). La obra ilustra que Pandora es el verdadero engaño, que permanece oculto gracias a su apariencia física, enmascarando la perversión de sus actos.



Figura 1. *Lady Lilith*. (1866). Delaware Art Museum.



Figura 2. *Pandora*. (1871- Rossetti) Walker (2013).



Figura 3. *Die Büsche der Pandora als Stilleben* (1920). Museo de Berlín .

Paul Klee realizó *Die Büsche der Pandora als Stilleben* (1920) convirtiendo al personaje del mito en la propia caja (cfr. Figura 3). Esta cosificación permite la identificación de Pandora como un símbolo psicoanalítico. En la imagen se aprecia una vasija que emite un humo maléfico desde una abertura representativa del órgano reproductor femenino (Panofsky, 1975).

2.2. Circe

Circe, la poderosa diosa maga que vivía en la isla de Eea, quedó reducida a un paradigma de hechicera celosa y vengativa, una figura caracterizada casi exclusivamente por su carácter de femme fatale. La Circe homérica se define por su ambigüedad: tiene cualidades positivas, pues ayuda a Ulises en su descenso al Hades y le guía en el regreso a su hogar cuando él se lo solicita, pero también es una hechicera que transforma a los hombres de Ulises en animales. En *La Eneida*, Circe es casi un antagonista, es una femme fatale que conjura a través de hierbas y engaños (Liñares, 2018).

Los artistas de finales del siglo XIX representan una Circe mortífera, cuya belleza imita las imágenes de las brujas de entre los siglos XV y XVI, evidenciando su auténtica naturaleza perversa. En la figura 4, el óleo de Franz Stuck titulado *Circe ofreciendo su copa a Ulises* (1913) muestra a una Circe de mirada perversa, inclinada hacia delante con una actitud manipuladora. Su tez es pálida, el cabello rojizo y parte de su vestido se ha deslizado por su hombro, insinuando su actitud provocativa.

Arthur Hacker en *Circe* (1893) presenta a esta mujer como la causa de la depravación de los hombres en varias etapas de metamorfosis en cerdos (cfr. Figura 5). Todos ellos la observan fijamente, sin prestar atención a la monstruosidad de sus compañeros. Incluso, se llega al punto de representarla como una prostituta en *Pornócrates* (1878) de Felicien Rops, véase figura 6, donde aparece semidesnuda guiando a los hombres que ha transformado en animales.

2.3. Helena

Helena de Troya ha sido continuamente definida, a la vez que limitada, por su belleza. Desde ser valorada casi como una divinidad por su irresistible atractivo hasta ser reducida a un patrón de mujer despiadada e infiel, Helena constituye un verdadero ejemplo de femme fatale (Saquero, 2014).

La historia de Helena, esposa del rey de Esparta, se define por su rapto por parte de Paris, el rey de Troya. Aunque existen múltiples versiones relativas al rapto y al consentimiento de Helena, lo cierto es que en las representaciones pictóricas se asume que Helena es responsable del inicio de la Guerra de Troya. Se representa a Elena con actitud infantil, cabellera, rojiza y tez blanca, mirando despiadadamente al espectador mientras Troya arde a sus espaldas. Así se muestra en retratos como el de Rossetti en *Helena de Troya* (1863) o Gustave Moreau en *Helena ante las murallas de Troya* (1885) (cfr. Figuras 7 y 8 respectivamente) en el que Helena aparece con una túnica roja y una actitud pasiva e indiferente ante los cadáveres que yacen a sus pies.

En la Figura 9 vemos cómo Helena es representada por Henri Fantin-Latour como la definición de la provocación, de forma similar al cuadro de Circe del pintor Arthur Hacker. La depravación que ocasiona el desnudo de Helena en los hombres provoca que olviden su causa de lucha en la guerra para admirarla, culpabilizándola y sexualizando su figura (cfr. Figura 9)

Por lo tanto, aunque Helena no parece cumplir en un primer momento con los rasgos de mujer fatal, el arquetipo la absorbe igualmente y se convierte en una mujer traidora y sin escrúpulos, pasando así a engrosar el catálogo de femme fatale que se va conformando junto con la imagen de Pandora como imprudente y problemática o la de Circe como un monstruo.

La revisión y comparación de las fuentes literarias originales, junto al análisis iconográfico de la pintura del siglo XIX, nos ha facilitado los matices necesarios para comprender que, en efecto, el arquetipo redujo a estas mujeres, repletas de cualidades humanas, a femme fatale, como ejercicio de dominación y proyección de los miedos ante la liberación femenina (Bornay, 1990).



Figura 4. *Circe ofreciendo su copa a Ulises*. (1913). Fuente: Cummings (2019).



Figura 5. *Circe* (1893). Fuente: Cummings (2019).

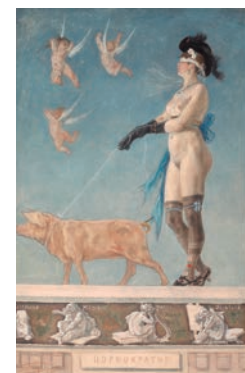


Figura 6. *Pornócrates*. (1878). Fuente: Cummings (2019).



Figura 7. *Helena de Troya*. (1863). Fuente: Rodríguez, (2011).



Figura 8. *Helena ante las puertas Esceas*. (1868).



Figura 9. *Helen* [pintura]. (1892). Fuente: Gallardo, (2012).

3. La creación de la pieza *Femme Nouvelle*.

3.1. ¿Por qué videodanza?

El formato elegido para reconstruir las historias de estas tres mujeres mitológicas fue la videodanza, debido a su carácter multidisciplinar y su hibridación de técnicas pertenecientes a otros ámbitos artísticos, como la música, las artes visuales y experimentales o el teatro. Esta hibridación entre disciplinas artísticas permite entrelazar los recursos de cada una y explorar a través de ellas las relaciones entre el movimiento, el tiempo, el espacio, el cuerpo y la cámara (Monroy Rocha, Ruiz Carballido, 2014).

Por lo tanto, la videodanza es el producto coreográfico final de un diálogo entre el objeto en movimiento y el dispositivo que lo graba, que se fusionan en el posterior trabajo de edición. La videodanza solo existe por y para ser visionada digitalmente (Koleff, 2010).

Además, la utilización de un medio digital para la creación de movimiento exige un trabajo diferente por parte del coreógrafo, que debe plantearse qué rincones desea explorar con la cámara para guiar la mirada de la audiencia. Adquiere una doble tarea: diseñar una coreografía para ser bailada por el intérprete y otra para ser ejecutada por el ojo del espectador, guiándolo hacia los rincones del cuerpo que previamente no se podían apreciar (Alonso, 2010).

Aunque no se puede hablar de características imprescindibles en la disciplina, ya que no están presentes en todas las piezas, es posible esbozar algunos rasgos que son recurrentes en muchas obras de videodanza. Algunos de ellos son la pérdida de la frontalidad, la ubicación en espacios no convencionales, la accesibilidad y reproducibilidad, el cambio en la noción de coreografía y el concepto de intérprete, que permite una experimentación con la corporalidad.

3.2. La renovación del término *femme fatale*.

La información recogida durante la investigación y su fusión con el lenguaje coreográfico y audiovisual han dado lugar a la creación de la videodanza *Femme nouvelle*, traducción en francés del español “mujer nueva”. El título de la videodanza se acuña en francés como renovación del término *femme fatale*, usado durante el siglo XIX y principios del XX para referirse a la mujer fatal.

3.3. Coreografía y símbolos.

La coreografía ha sido diseñada para contribuir a la caracterización de cada uno de los personajes, por lo que he decidido proyectar una personalidad y forma de movimiento específica que contribuya a su redefinición.

Pandora, lejos de ser una despiadada mujer que quiere liberar los males del mundo, es una mujer recién llegada a la tierra con una actitud curiosa ante un entorno completamente nuevo. El baúl representa la caja que contiene todos los males. Al abrirlo descubrimos a Pandora, simbolizando que ella en sí misma es el pecado (cfr. Figura 10). El gesto del rezo es un guiño a su asociación histórica con la primera mujer del cristianismo, Eva. Posteriormente, Pandora lleva la caja al río para liberar la esperanza, que lejos de permanecer encerrada, flota en el agua en forma de flores blancas y rojas (cfr. Figura 11).



Figura 10. Fotograma extraído de *Femme Nouvelle*.



Figura 11. Fotograma extraído de *Femme Nouvelle*.

Circe pierde la imagen de bruja malévola y retorcida para adoptar una actitud de maga defensora y benévola. La primera escena en la que aparece es una alusión al cuadro *Circe envenenando el mar* (1882) de John William Waterhouse (cfr. Figura 12). Sin embargo, como observamos en el fotograma de la videodanza de la Figura 13, lejos de un envenenamiento, extiende las flores simbolizando la esperanza que ha liberado Pandora. Sus movimientos son gráciles, incluso traviesos cuando aparece Pandora.

La primera imagen de Helena es un reflejo en el espejo, símbolo de vanidad y su objeto más distintivo. Se coloca la corona de flores blancas, fabricada por sus compañeras, relacionadas con su deseo de paz ante la guerra. Realiza movimientos pesados, lentos, gestos que indican un lamento y finalmente acaba desprendiéndose de la corona y alejándose del espejo, rechazando sus privilegios. Pandora y Circe le ofrecen sus manos en señal de apoyo y las dirigen unidas al cielo, simbolizando la voluntad de liberación del arquetipo que las absorbe.

3.4. Ubicación

La ubicación de la videodanza se utiliza como herramienta para descontextualizar a nivel temporal, ya que los personajes tratados son parte de la mitología griega y no se enmarcan en un periodo histórico real. La presencia de naturaleza es fundamental, ya que *Femme nouvelle* muestra el lado más honesto y puro de los personajes. La interacción con los elementos del paisaje, como el agua o las flores, es fundamental a nivel simbólico y no tendría coherencia si sucediera fuera del contexto natural.

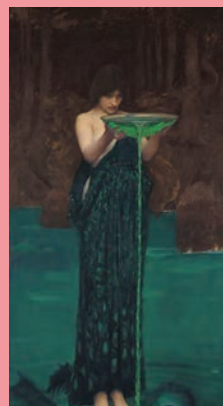


Figura 12. *Circe envenenando el mar*. (1892). Fuente: Calvo (2017)..

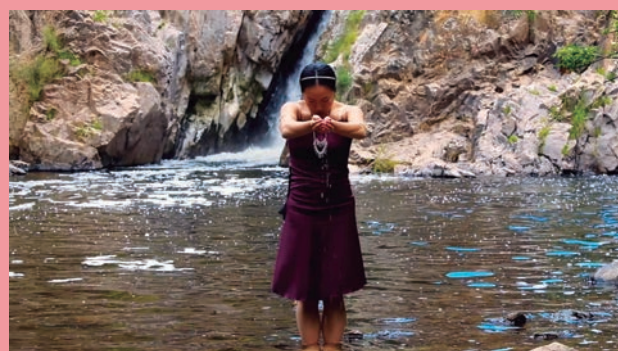


Figura 13. Fotograma extraído de *Femme Nouvelle*.



Figura 14. Fotograma extraído de *Femme Nouvelle*



Figura 10. Fotograma extraído de *Femme Nouvelle*

3.5. Caracterización

Las obras pictóricas consultadas durante el proceso de investigación influyen decisivamente en la elección de peinado y vestuario. Debido al fuerte componente simbólico del cabello en el arquetipo de la femme fatale, era fundamental que tuviera una presencia estética fuerte en la videodanza. De esta forma, la hechicera tiene el cabello más grueso y largo, trenzado como símbolo de fortaleza, Helena lleva un semirecogido con un velo blanco, evocando su inocencia, y Pandora presenta el recogido del cuadro Pandora (1896) de John William Waterhouse. De forma complementaria, se realiza una investigación acerca de la diversidad de túnicas y recogidos griegos para ayudar con la estética de los personajes.

3.6. Tamaños de plano y significación.

Los tamaños de plano más usados son el plano medio, que observamos en la Figura 16, que resalta los movimientos de brazos y las expresiones faciales, y el plano general, que permite apreciar la totalidad de los movimientos coreográficos, aunque es posteriormente editado para evitar parecer un registro audiovisual. Los planos detalle permiten apreciar gestos faciales o movimientos de manos concretos relevantes para la caracterización de los personajes y el mensaje que se desea transmitir (cfr. Figura 17). Además, el movimiento está presente, no solamente los cuerpos que danzan, sino también en los planos que muestran el vaivén de las flores, la corriente del agua o el vuelo de la banda de pájaros.

3.7. Grabación y montaje.

La mayor parte de la videodanza es grabada con un plano fijo y posteriormente manipulada durante el montaje para añadir dinamismo mediante rotaciones de 180 grados y zoom in. Aparecen también escenas de cámara en mano y varios ejemplos de travelling lateral, panorámica horizontal y zoom out.

En el montaje de la videodanza se ha empleado la ruptura espacio-temporal mediante el uso de cámara lenta, superposición de encuadres (cfr. Figura 18) "jump cuts" y vídeo en retroceso o rebobinado. La superposición de planos simboliza la yuxtaposición de las historias de ambos personajes.

La división de pantalla, apreciable en las Figuras 19 y 20, muestran dos coreografías simultáneas ejecutadas por el mismo intérprete. El uso de máscaras y recortes de imagen permiten la creación de encuadres imposibles de apreciar fuera de una pantalla (cfr. Figura 21). La grabación al espejo permite obtener un encuadre diferente y complejo, a la vez que permite el desdoblamiento del personaje de Helena, que no se identifica con su propia imagen (cfr. Figura 14).

4. Conclusiones.

Exponerse a un proceso creativo donde la danza no es la disciplina principal y el medio no es el cuerpo, sino la cámara, es un aprendizaje continuo. La realización de esta videodanza ha supuesto un cambio en mi propia noción de danza, pues ha incluido el movimiento de objetos no animados, como el agua, dentro del lenguaje coreográfico. La creación de una coreografía para ser interpretada por una cámara ha derivado en una ruptura de esquemas en la relación cuerpo-danza-cámara y un interés constante en cambiar el punto de vista único para ofrecer al espectador una experiencia completamente nueva. Todo ello ha contribuido a añadir dinamismo, a buscar nuevas formas de narrar y a crear una pieza que no podría ser representada en un escenario. Asimismo, he tratado de resaltar la importancia de difundir un mensaje más allá de la estética griega y la ambientación mitológica para devolver a Pandora, Circe y Helena su propio relato. Encontrar su individualidad dentro del arquetipo para poder rescatarlas de él a través de la relación del cuerpo con la cámara ha sido mi motor principal a lo largo del proceso de creación. Por lo tanto, Femme nouvelle ha permitido un acercamiento a los códigos cinematográficos y ha señalado la importancia de coreografiar los movimientos de cámara para ampliar el vocabulario dancístico y continuar rompiendo fronteras entre géneros artísticos.

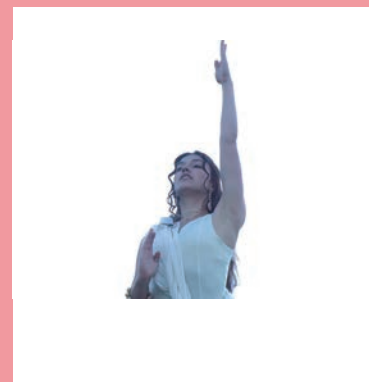


Figura 16. Fotograma extraído de Femme Nouvelle. Plano medio.

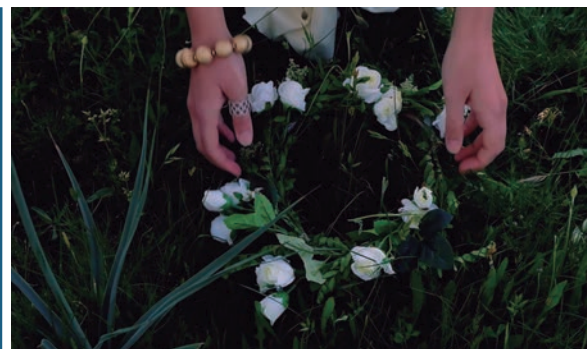


Figura 17. Fotograma extraído de Femme Nouvelle. Plano detalle.

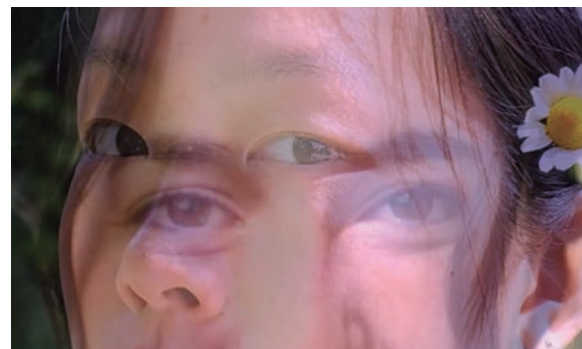


Figura 18. Fotograma extraído de Femme Nouvelle. Superposición de planos

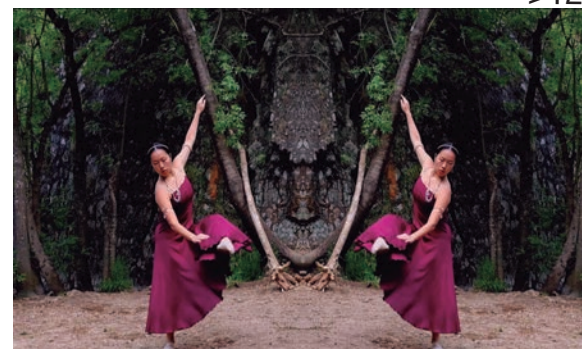


Figura 17. Fotograma extraído de Femme Nouvelle. Plano detalle.



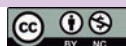
Figura 20. Fotograma extraído de *Femme Nouvelle*
División de pantalla.



Figura 21. Fotograma extraído de *Femme Nouvelle*.
Máscaras y recortes de plano.

Referencias bibliográficas

- Allegra, G.** (1983). Las ideas estéticas prerrafaelitas y su presencia en lo imaginario modernista. *Anales de literatura española*, 1, 283-300. <https://doi.org/10.14198/ALEUA.1982.1.12>
- Alonso, R.** (2010). Videodanza: otro bastardo en la familia. En S. Szperling y S. Temperle y (Eds.), *Terpsícore en ceros y unos. Ensayos de videodanza* (pp. 13-15). Guadalquivir, CCEBA y VideoDanzaBA.
- Bade, P.** (1979). *Femme fatale: images of evil and fascinating women*. Mayflower Books.
- Bornay, E.** (1990). *Las hijas de Lilith*. Cátedra.
- Bretones Martínez, C.** (2008). La eclosión de la New Woman en el fin de siècle. *Futhark*, 3, 61-95.
- Cano, C. P.** (2016). Arquetipos de la crueldad femenina en la literatura y la pintura de entresiglos, (1870-1930). [Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid]
- Dijkstra, B.** (1994). *Ídolos de perversidad. La imagen de la mujer en la cultura de fin de siglo*. Debate, Círculo de Lectores.
- Eetessam, G.** (2009). Lilith en el arte decimonónico. Estudio del mito de la femme fatale. *Signa*, 18, 229- 249. <https://doi.org/10.5944/signa.vol18.2009.6206>
- Eliade, M.** (2001). *El mito del eterno retorno*. Emecé.
- Elvira Barba, M. A.** (2013). *Arte y mito. Manual de iconografía clásica*. Sílex Ediciones.
- Escartín, M.** (2008). Pandora y Eva: la misoginia judeocristiana y griega en la literatura medieval catalana y española. *Revista de lengua y literaturas catalana, gallega y vasca*, 13, 55-71. <https://doi.org/10.5944/rllcgv.vol.13.2007.5924>
- Flores-Fernández, M.** (2021). El resurgir de Pandora como Mythe d'Espoir: una lectura mitocrítica y ecofeminista del imaginario de la catástrofe. *Sonda: Investigación y Docencia en las Artes y Letras*, 10, 159-172. <https://doi.org/10.4995/sonda.2021.17823>
- Gómez, M.** (2022). Circe: magia, ciencia y sexualidad dura de la norma en la literatura del Siglo de Oro. *Etiópicas. Revista de Letras Renacentistas*, 18, 715-729. <https://doi.org/10.33776/eti.v18.7844>
- Hesíodo** (2013). *Teogonía. Trabajos y días. Escudo. Certamen*. Alianza editorial. (Ed A Adelaida y M.ª Ángeles Martín).
- Homero** (2015). *La Odisea*. Penguin libros.
- Homero** (2015). *La Ilíada III*. Penguin libros
- Houvenaghel, E.** (2008): El eterno retorno de la mujer fatal en Circe de Julio Cortázar. *Bulletin of Hispanic Studies*, 85, 6, 853–866. <https://doi.org/10.3828/bhs.85.6.7>
- Jung, C.** (2002). *Sobre los arquetipos de lo inconsciente colectivo*. Trotta.
- Kirk, G.S.** (1974/2002). *La naturaleza de los mitos griegos*. Paidós.
- Koleff, E.** (2010). Cine y danza: pensando la video danza. En S. Szperling y S. Temperley (Eds.), *Terpsícore en ceros y unos. Ensayos de videodanza* (pp. 114-118). Guadalquivir, CCEBA y VideoDanzaBA.
- Liñares, L.** (2018). Metamorfosis 14.260-270: la magia de Circe. *Revista Stylos*, 27, 130-142.
- Llerena Fernández, A.** (2021). Propuesta metodológica para el análisis de la videodanza a partir del lenguaje audiovisual. *index.comunicación*, 11(1), 165-185. <https://doi.org/10.33732/ixc/11/01Propue>
- Llerena Fernández, A.** (2022). Propuesta metodológica para el análisis de la videodanza como un género artístico con entidad propia. [Tesis doctoral Universidad Rey Juan Carlos]. <https://hdl.handle.net/10115/20691>
- Lorduy-Osés, L.** (2021). Los arquetipos de la mujer en los orígenes del cine y su relación intermediática con sus imágenes en las artes plásticas. *Arenal. Revista de historia de las mujeres*, 28(1), 157-177. <https://doi.org/10.30827/arenal.v28i1.7880>
- Monroy Rocha, X. y Ruiz Carballido, P.** (2015). *Memoria Histórica de la Videodanza. La Creación Híbrida en Videodanza*. Udlap.
- Monroy Rocha, X. y Ruiz Carballido, P.** (2015). *Memoria Histórica de la Videodanza. Poéticas del Movimiento: interfaces*. Udlap.
- Monroy Rocha, X.** (2015). All this can happen: narrativas alógicas a través de la coreografía de imágenes en movimiento. En Monroy Rocha, X. y Ruiz Carballido, P. (Eds.), *Memoria histórica de la videodanza* (pp. 128-154). Udlap.
- Ovidio**, (1995). *Las metamorfosis*. Alianza. (Ed. Antonio Ramírez, Fernando Navarro).
- Paz, M.** (2009). Maga famosísima y clarísima meretriz: algunas consideraciones sobre la figura de circe. *Quintana*, 8, 213-229. <http://hdl.handle.net/10347/6480>
- Pérez Ornia, J. R.** (1991). *El arte del vídeo. Introducción del vídeo experimental*. RTVE y Ediciones del Serbal.
- Praz, M.** (1999). La carne, la muerte y el diablo en la literatura romántica. *El Acantilado*.
- Real Academia Española** (s.f). *Mujer fatal*. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 15 de octubre, 2023, en <https://dle.rae.es/mujer>
- Saiz Galdós, J., Fernández Ruiz, B., y Álvaro Estramiana, J.** (2007). De Moscovic a Jung: El arquetipo femenino y su iconografía. *Athenea Digital*, 11, 132 – 148.
- Saquero, P.** (2014). Helena de Troya: una heroína controvertida. *Asparkia*, 25, 113-126.
- Sotoca, E.** (2022). *Ni musas ni sumisas*. Bruguera.
- Vernant, J.P.** (2003). *Mito y sociedad en la Grecia antigua. Siglo veintiuno de España editores*.
- Virgilio** (2000). *La Eneida. El aleph*.



Para citar este trabajo: Chillón Marinas, M. (2025). Danzar lo Imposible: Videodanza en el Formato Inmersivo de los Vídeos 360°. *HIDDEN arts*, 7, 15-21. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15091180>

DANZAR LO IMPOSIBLE: VIDEODANZA EN EL FORMATO INMERSIVO DE LOS VIDEOS 360°
Dancing the Impossible: Videodance in the Immersive Format of 360° Videos

MARTA CHILLÓN MARINAS

Investigadora Independiente, España
marta.chillon.marinas@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0003-6619-109X>

PALABRAS CLAVE

Videodanza;
Realidad Virtual;
Vídeos 360°;
Hibridación;
Inmersión;
Creatividad.

RESUMEN

La Videodanza, una forma que hibrida la tecnología y el lenguaje audiovisual con la danza, y la realidad virtual se unen en este Trabajo de Fin de Grado para subrayar el potencial innovador y creativo del nuevo formato artístico. Mediante la revisión bibliográfica de los autores sobre la videodanza y la realidad virtual, en concreto los vídeos 360°, se propone una propuesta creativa que converge en la creación de una videodanza original grabada en 360° pensada para la visualización mediante un dispositivo inmersivo como las gafas de realidad virtual. Esta investigación supone un punto de partida para las nuevas creaciones artísticas en este formato, resaltando el potencial transformador de la inmersión en la danza y el uso de la tecnología a favor de la cultura y el arte.

KEYWORDS

Videodance;
Virtual Reality;
360° videos;
Hybridization;
Immersion;
Creativity.

ABSTRACT

Videodance, a form that hybridizes technology and audiovisual language with dance, and virtual reality come together in this Final Degree Project to highlight the innovative and creative potential of the new artistic format. Through the bibliographic review of technical and artistic aspects of the authors on videodance and virtual reality, specifically 360° videos, a creative proposal is proposed that converges in the creation of an original videodance recorded in 360° designed for viewing through an immersive device such as virtual reality glasses. This research is a starting point for new artistic creations in this format, highlighting the transformative potential of immersion in dance and the use of technology in favor of culture and art.

Creación Artística

Danzar lo Imposible: Videodanza en el Formato Inmersivo de los Vídeos 360°

Marta Chillón Marinas

1. Introducción

La videodanza es una forma artística híbrida que se caracteriza por fusionar la danza y el movimiento con las técnicas cinematográficas, que mediante la experimentación permiten percibir la danza a través de la pantalla de una forma única e innovadora.

Por otro lado, el desarrollo que ha tenido la tecnología en estos últimos años ha concluido en nuevas formas de visualización de contenido como es la Realidad Virtual, y más concretamente los vídeos en 360°, que han proporcionado nuevas formas en la que los espectadores se relacionan con el arte, rompiendo la barrera clásica que separa al público de los bailarines o la que supone la pantalla cuando se visualizan películas, registros de danza, videoclips o videodanzas, de forma bidimensional. Proporcionando con ello una sensación de inmersión, presencia y participación que enriquece la experiencia visual y artística.

El objetivo de esta investigación fue mezclar estas dos disciplinas, aprovechando la naturaleza flexible y en constante transformación de esta forma artística híbrida, para crear una pieza innovadora en un formato poco explorado por la videodanza: los vídeos 360°. Este tipo de piezas, al estar intrínsecamente ligada al avance de las tecnologías audiovisuales, se convierte en un medio idóneo para experimentar con la danza y el mundo audiovisual, creando un nuevo concepto de comunicación y arte inmersivo.

La investigación se abordó desde una perspectiva histórica de la videodanza, revisando las contribuciones a esta materia de investigadores, curadores y profesionales de videodanza que exploran las sinergias entre cine, danza y tecnología, así como los orígenes y precursores de la videodanza, su definición y características.

Asimismo, realizamos una revisión bibliográfica sobre los orígenes de la Realidad Virtual y los vídeos 360°, analizando la definición de cada uno y diferenciando sus características, ya que, a pesar de ser una variante de la Realidad Virtual, los vídeos 360° tienen sus características propias.

Este estudio nos permitió entender cómo la videodanza y la realidad virtual pueden servir como un nuevo medio para la creación del acto comunicativo intrínseco en cualquier pieza de arte. A través de nuestra propia experiencia en la creación de una videodanza inmersiva, pudimos definir los límites y las posibilidades de la videodanza en un formato audiovisual inmersivo en 360°.

En conclusión, esta investigación y los conceptos aquí planteados aportan y dan comienzo al estudio de un área de investigación necesario, la hibridación entre la danza y las nuevas tecnologías emergentes, dado que ofrece un potencial creativo que supone un desafío emocionante para el mundo de las artes visuales y dancísticas.

2. Videodanza

La videodanza encuentra sus raíces a finales del siglo XIX y está estrechamente vinculada a la invención del cinematógrafo y a las primeras colaboraciones entre cineastas, coreógrafos, y artistas visuales. Estas colaboraciones se dieron en primera instancia debido a que el movimiento es algo que la cámara siempre ha querido capturar, y ¿qué es la danza si no puro movimiento?

Desde sus inicios, este formato híbrido ha evolucionado como una expresión artística que fusiona el movimiento coreográfico y las técnicas cinematográficas, expandiendo las posibilidades creativas del cuerpo en movimiento a través de la pantalla.

Entre los precursores de la videodanza debemos señalar a los hermanos Lumière, considerados inventores del cine; a Loïe Fuller (1862-1928), pionera en la experimentación con la luz, el movimiento y las proyecciones, fue de las primeras artistas en utilizar las tecnologías que estaban emergiendo para hacer de la danza un espectáculo visual único; y Thomas Edison (1847-1931), que realizó uno de los primeros registros de danza, *Serpentine Dances* (1895) en el que emplearon técnicas innovadoras de coloreado de películas y grabaciones en plano fijo, sentando precedentes para la experimentación con el movimiento en el cine.

Durante muchos años, la cámara fija y el plano general fueron el recurso más utilizado para firmar la danza, sin embargo, en las primeras décadas del siglo XX aparece el cineasta D. W. Griffith (1875-1948), que introdujo varios avances en las técnicas cinematográficas, y esta nueva gramática cinematográfica también se utilizó en las colaboraciones de cine y danza. Con películas como *Intolerance* (1916), la danza se integró en la narrativa cinematográfica mediante innovaciones como el movimiento de cámara sincronizado con la coreografía (Brum, 2019; Llerena Fernández, 2022).

Asimismo, las vanguardias artísticas del s. XX tuvieron una gran importancia en el desarrollo de la videodanza. Movimientos como el cubismo y la Bauhaus introdujeron conceptos de fusión artística que inspiraron una experimentación interdisciplinaria. En la Bauhaus se desarrolló la Gesamtkunstwerk, un concepto que Rosenberg (2016) explica como una fusión de todas las artes, algo que sería de vital importancia para el desarrollo de la cine-danza.

Algunas piezas fundamentales para la futura conformación de la videodanza fueron *Entr'acte* (1924) de René Clair (1898-1981) o *Ballet Mécanique* (1924) de Fernand Léger (1881-1955), que hacían uso de narrativas que se salían de lo tradicional, con movimientos y ritmos de la cámara inéditos y explorando diversas posibilidades que ofrecían la velocidad y la estética, siempre teniendo como eje central el cuerpo en movimiento.

La aparición del cine sonoro también fue un factor determinante en el desarrollo de la videodanza, ya que la danza y el canto formaban parte de la trama y servían para guiar la narración de la película. Dos personas influyentes en el cine musical fueron Fred Astaire (1899-1987) y Busby Berkeley (1895-1976), que tenían enfoques opuestos, pues Astaire prefería los planos secuencia para destacar el flujo continuo del baile y Berkeley utilizaba la cámara como un bailarín más, incorporando movimientos de cámara que permitían visualizar la danza de una forma única a través de una pantalla (Dodds, 2004; Rosenberg, 2012).

Sin embargo, ambos dejaron un legado significativo en el desarrollo de la videodanza al explorar cómo la cámara y la coreografía podían interactuar para transformar la experiencia visual del espectador. Astaire y Berkeley establecieron principios que enriquecieron el lenguaje audiovisual y coreográfico, elementos fundamentales para la videodanza.

Unos años más tarde de la aparición del cine sonoro, apareció una corriente llamada cine experimental, que pretendía alejarse de este cine más comercial, desarrollando estilos más independientes y una forma de pensar que se apoyaba en las vanguardias artísticas de principios del siglo XX. Dentro de esta línea el filme *A Study in Choreography for Camera* (1945) de Maya Deren (1917-1961) en colaboración con Talley Beatty (1918-1995), está considerada por varios académicos de la videodanza como la primera pieza audiovisual que se puede considerar videodanza.

Con esta pieza, Deren presentó una continuidad de movimiento que trascendía los límites espaciales al cambiar radicalmente de escenarios en cada plano, introduciendo la idea de una danza creada específicamente para la cámara y empleando el montaje como una extensión coreográfica para "danzar lo imposible" (Caldas, 2014, p. 30).

A raíz de esta pequeña frase que utiliza Caldas (2014) para describir la esencia de la videodanza, exponemos que existe mucha controversia en cuanto a la definición de videodanza, debido en parte a su naturaleza cambiante y en constante transformación. Lo que sí está claro es que se trata de un género híbrido que utiliza la danza como materia prima y la tecnología y el lenguaje audiovisual como herramienta para reinterpretarla y presentarla de manera que no sería posible en un escenario tradicional. Por lo tanto, se trata de una danza que solo puede existir a través de una pantalla.

3. Realidad Virtual: Vídeos 360°

La Realidad Virtual (RV) nace de la necesidad histórica del ser humano de representar la realidad y crear experiencias inmersivas. Desde las primeras expresiones artísticas, como las pinturas rupestres, hasta los avances tecnológicos del siglo XX, esta disciplina ha evolucionado como un medio para fusionar lo real y lo imaginado. La inmersión, entendida como la capacidad de introducir al espectador en un ambiente concreto, ha sido un elemento clave en el desarrollo de esta tecnología y es la base conceptual de este trabajo de investigación, en especial en el proyecto creado como resultado de la investigación.

Barbera Hernández (2022) expone que en 1987 Jaron Lanier fue el primero en utilizar las palabras "realidad" y "virtual" como unidad para referirse al concepto que estamos tratando y desde entonces se ha establecido como término definitivo. Sin embargo, como ocurre con la videodanza, los académicos difieren en la concreción de la definición exacta, según donde esté puesta la atención: en la tecnología o en la experiencia.

Esta investigación opta por hacer un énfasis más activo en la parte de la experiencia que ofrece, ya que, mediante la tecnología, buscamos una inmersión creativa y artística que provoque sensaciones en los espectadores. Nos referimos ahora de forma más concreta a los vídeos 360°, ya que su inclusión en el formato de la realidad virtual ha generado mucho debate entre los académicos, debido a tres aspectos: la interacción reducida, la inmersión, influida por la forma de visualización y la clasificación.

Sin embargo, y como resultado de la investigación realizada, señalamos que a pesar de que en los vídeos 360° la interacción sea reducida, si se construye un entorno donde el espectador se siente lo bastante sumergido como para suspender la incredulidad, se crea una sensación de inmersión que se considera suficiente para considerarse realidad virtual (Ryan, 2001; Damiani, 2016).

Para este trabajo de investigación definimos por tanto los vídeos 360° como un formato, perteneciente al medio de la realidad virtual, que necesitan de un dispositivo inmersivo, como un Head Mounted Display para ser visualizados, desechando la posibilidad de visualización no inmersiva o en tercera persona a través de una pantalla plana. Es importante destacar las características principales de los vídeos 360°, para poder comprender la videodanza resultante de esta investigación.

Estas son: la inmersión, que incluye presencia y empatía, la interactividad o interacción, que en el caso de los filmes en 360° se considera reducida, el embodiment y la imaginación.

La inmersión es la característica y la motivación principal a la hora de realizar la videodanza propuesta. Martínez (2017) define la inmersión como la capacidad que tienen la realidad virtual y los vídeos 360° para confundir a la mente y hacerla creer que estamos en una ubicación distinta a la que nos encontramos de forma física, además asegura que "la inmersión se produce a partir de la combinación de elementos tecnológicos, psicológicos y narrativos, y es inseparable de otra sensación concomitante a la de la propia inmersión: la presencia" (p. 35).

Si bien son conceptos parecidos, la presencia es una característica más psicológica, que se consigue con el contenido de la videodanza en este caso, mientras que la inmersión se logra con elementos tecnológicos.

Esta presencia, conecta con la siguiente característica: la empatía, ya que, si conseguimos que el espectador se sienta presente en nuestra creación, estará más implicado emocionalmente con la narrativa o los personajes que le presentamos. Esta sensación se ve disminuida en los vídeos bidimensionales o en pantalla plana.

En cuanto a la interactividad, es cierto que en los vídeos 360° es más reducida, ya que normalmente se limita a la libertad de observación de los espectadores, sin poder participar en la trama o sin poder moverse libremente por el espacio propuesto. Sin embargo, es suficiente para potenciar el resto de características.

El embodiment o personificación es "la traslación del cuerpo físico o partes de él, como las manos o los brazos, a un cuerpo virtual, a través de una nueva representación visual" (Barbera Hernández, 2022, p. 50). Este recurso no ha sido utilizado en nuestra videodanza.

Por último, destacamos la imaginación, que permite a los creadores de vídeos 360° que sus ideas se vuelvan inmersivas, interactivas, empáticas y únicas. Asimismo, es una cualidad necesaria en los espectadores, para hacer creer a su mente que su cuerpo está realmente en otro lugar o que es parte de lo que está ocurriendo en la historia.

Una vez expuestas la esencia de la videodanza y de los vídeos 360°, pasamos a presentar nuestro proyecto de videodanza inmersiva: Resiliencia.

4. Resiliencia

La creación de *Resiliencia* (La videodanza *Resiliencia* (2024) se puede ver en: <https://vimeo.com/958932415>) nace de la necesidad de desarrollar una obra artística, diferente, creativa e innovadora. La motivación principal era la de comunicar con la máxima empatía posible aquella parte del mundo profesional de la danza que no se ve en los escenarios: la frustración, la ira, la inseguridad, las comparaciones y las presiones que los bailarines/as recibimos muchas veces de nosotros mismos. Y cómo la red de bailarines supone un apoyo para superar estos obstáculos. Esto mismo es un reflejo de mi propia experiencia, pues la misma grabación de la videodanza fue posible gracias al apoyo desinteresado de mis compañeras.

Al realizar la investigación nos dimos cuenta de que el contenido que existe actualmente de danza inmersiva, suele carecer de narración. Se ofrecen experiencias inmersivas en las que el espectador puede ver bailarinas danzando alrededor de la cámara pero sin una trama concreta. Por lo que la escasez de precedentes resultó ser un inconveniente para buscar información tanto bibliográfica como artística que sirviera como referente o inspiración para la creación de *Resiliencia*, ya que nuestra pieza si tiene una trama: la obra está secuenciada en tres partes protagonizadas por tres conceptos generales: soledad/introspección, confrontación/ayuda y superación/aceptación. Para cada parte se buscó una localización acorde a las sensaciones que se querían transmitir. Para la primera parte se eligió un bosque frondoso que transmitiera la sensación de estar perdido, de soledad (cfr. figura 1). Para la segunda parte nos decantamos por un entorno árido y rocoso que transmitiera la dureza y crudeza de las peleas (cfr. figura 2). En esta parte, además queríamos mostrar el lugar final al que la protagonista quiere llegar, pero sus problemas, representados por las intérpretes de negro, no le dejan (cfr. figura 3).

Por último, la parte de la superación queríamos que fuera un entorno verde, alegre (cfr. figura 4), que supusiera un respiro para los espectadores y que transmite calma y serenidad. La videodanza acaba en el mismo lugar que empezó para darle sentido circular a la pieza: la protagonista empieza sola y perdida en un bosque y termina en el mismo lugar feliz y rodeada de gente que la quiere y la cuida (cfr. figura 5).

No obstante, el argumento principal de la videodanza quedó relegado a un segundo plano por el formato del vídeo 360°, que, al ser tan envolvente, hace que el continente llame más la atención que el contenido. Sin embargo, esto no llega a ser una desventaja porque puede causar la sensación de querer revisar la pieza para darse cuenta de detalles que se pasaron por alto en la primera visualización. Es decir, que múltiples visionados crearan distintas experiencias en el mismo espectador.

Al ser un formato tan distinto al que el público general está acostumbrado, la reacción esperada en los espectadores de la videodanza era de integración y aceptación del formato inmersivo: exploración del ambiente, testear las posibilidades de movimiento propio y, después, podrán advertir los cambios más intencionales como la sensación que provocan los movimientos de las intérpretes al acercarse a la cámara (al espectador) o pondrán atención en el vestuario y el maquillaje. A continuación, se muestran fotogramas en los que se aprecia el vestuario de las intérpretes y lo que representan: el blanco y los colores neutros representan la ayuda y la parte positiva (cfr. figura 6), mientras que el negro representa los problemas y frustraciones de la protagonista (cfr. figura 7). Los tonos coloridos del vestuario final tienen un carácter más alegre y distendido (cfr. figura 8).



Figura 1. Fotograma de la videodanza *Resiliencia* (2024): bosque. Fuente: elaboración propia.



Figura 2. Fotograma de la videodanza *Resiliencia* (2024): zona árida. Fuente: elaboración propia.



Figura 3. Fotograma de la videodanza *Resiliencia* (2024): zona árida y prado. Fuente: elaboración propia.



Figura 4. Fotograma de la videodanza *Resiliencia* (2024): prado. Fuente: elaboración propia.



Figura 5. Fotograma de la videodanza *Resiliencia* (2024): final bosque. Fuente: elaboración propia.



Figura 6. Vestuario de las intérpretes vestidas de neutro. *Resiliencia* (2024). Fuente: elaboración propia.



Figura 7. Vestuario de las intérpretes vestidas de negro. *Resiliencia* (2024). Fuente: elaboración propia.



Figura 8. Vestuario de la parte final. *Resiliencia* (2024). Fuente: elaboración propia.

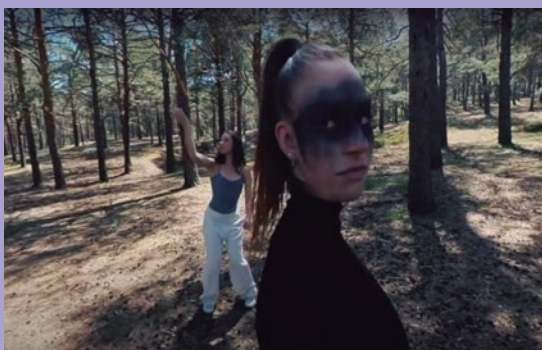


Figura 6. Vestuario de las intérpretes vestidas de neutro. *Resiliencia* (2024). Fuente: elaboración propia.

No obstante, el argumento principal de la videodanza quedó relegado a un segundo plano por el formato del vídeo 360°, que, al ser tan envolvente, hace que el continente llame más la atención que el contenido. Sin embargo, esto no llega a ser una desventaja porque puede causar la sensación de querer revisar la pieza para darse cuenta de detalles que se pasaron por alto en la primera visualización. Es decir, que múltiples visionados crearan distintas experiencias en el mismo espectador.

Al ser un formato tan distinto al que el público general está acostumbrado, la reacción esperada en los espectadores de la videodanza era de integración y aceptación del formato inmersivo: exploración del ambiente, testear las posibilidades de movimiento propio y, después, podrán advertir los cambios más intencionales como la sensación que provocan los movimientos de las intérpretes al acercarse a la cámara (al espectador) o pondrán atención en el vestuario y el maquillaje. A continuación, se muestran fotogramas en los que se aprecia el vestuario de las intérpretes y lo que representan: el blanco y los colores neutros representan la ayuda y la parte positiva (cfr. figura 6), mientras que el negro representa los problemas y frustraciones de la protagonista (cfr. figura 7). Los tonos coloridos del vestuario final tienen un carácter más alegre y distendido (cfr. figura 8).

A nivel coreográfico distinguimos dos cualidades de movimiento principales: suavidad y brusquedad. En la primera parte, la protagonista baila despacio, con movimientos ondulantes, suaves y continuos; de hecho, hay parte de improvisación, ya que se pretendía que el movimiento fuera lo más natural posible y que la bailarina danzara según lo que el lugar y la música le hiciera sentir en ese momento. Por otro lado, en una parte de la pieza donde la acción principal es la confrontación entre personajes, los movimientos son muy bruscos y cortantes, muchos inspirados en el ballet de Akram Khan, Kaash (2002), para reflejar los golpes que estas frustraciones e inseguridades nos causan a los bailarines.

La última parte es la más coreográfica, ya que queríamos representar la superación exaltando la danza cuando nos hace felices, en consecuencia, los movimientos son más rápidos y vibrantes, con saltos y giros y utilizando el contacto entre las intérpretes de una forma positiva, muy diferente al contacto que tenían en la parte anterior, que simbolizaban acciones negativas. La pieza creada y que forma parte de este proceso de investigación artística, fue seleccionada en la sección oficial de la Edición 2024 del EIVV (Encuentro Internacional de Videodanza y Videoperformance) <https://videodance.webs.upv.es/11th-eivv-2024/>

5. Lenguaje audiovisual de Resiliencia

Con relación al lenguaje audiovisual destacamos que a pesar de que comparte algunos conceptos y técnicas con el lenguaje audiovisual cinematográfico tradicional, deben adaptarse al formato inmersivo, generando algunas diferencias significativas con el lenguaje audiovisual tradicional. Hemos dividido los elementos utilizados en cuatro grupos: elementos visuales, elementos de la puesta en escena, elementos del montaje y elementos sonoros.

Respecto a los elementos visuales señalamos que en los vídeos 360°, la cámara no encuadra una escena de forma tradicional, sino que captura el entorno completo, eliminando el concepto clásico del encuadre. Esto requiere una planificación cuidadosa de la coreografía para aprovechar al máximo la perspectiva envolvente y evitar las distracciones. Asimismo, hemos optado por el uso de planos fijos, evitando el movimiento brusco de la cámara para no generar mareos en el espectador.

Otra diferencia con el lenguaje audiovisual tradicional es que, debido a que la cámara es 360°, es imposible crear diferentes tamaños de plano, a no ser que se generen mediante las distancias entre la cámara y los intérpretes. Como se observa en las figuras 9 y 10 un primer plano o un plano medio, se crearán colocando a las intérpretes muy cerca de la cámara, pudiendo intensificar la conexión emocional, mientras que un plano general puede contextualizar el movimiento en su entorno.



Figura 10. Fotograma de la videodanza. Ejemplo de plano medio. *Resiliencia* (2024). Fuente: elaboración propia.



Figura 11. Secuencia de fotogramas de la videodanza *Resiliencia* (2024). Fuente: elaboración propia.



Figura 12. Secuencia de fotogramas de la videodanza *Resiliencia* (2024). Fuente: elaboración propia.



Figura 13. Secuencia de fotogramas de la videodanza *Resiliencia* (2024). Fuente: elaboración propia.

Otro elemento visual que cobra una gran importancia en los vídeos 360° es el espacio, ya que lo primero que se pregunta el espectador cuándo se pone unas gafas de realidad virtual es: ¿dónde estoy? Por lo tanto, será un elemento de gran valor para la narración y las sensaciones que se quieren provocar en el espectador y, una forma de controlar este espacio es mediante la colocación de la cámara, ya que será la posición en la que se encuentre. Nosotros decidimos colocar la cámara siempre en el centro de la acción para que se incrementara la sensación de inmersión y de empatía con la historia.

Por último, destacamos que una de las características propias del lenguaje audiovisual en 360° es que el espectador tiene libertad de movimiento, por lo que puede elegir donde mirar en cada momento. Esto provoca que el punto de vista genere una mayor sensación de subjetividad al romper la cuarta pared metiendo al espectador en medio de la escena.

En cuanto a los elementos de la puesta en escena, lo primero que debemos recalcar es que en los vídeos 360° no existe lo que en el lenguaje audiovisual tradicional se denomina fuera de campo, ya que, al poder observar en todas las direcciones de la imagen, no hay nada que esté fuera del campo de visión del espectador. Es entonces cuando se deben usar los elementos de la puesta en escena para guiar la mirada del espectador hacia donde nos interese. Entre estos elementos destacamos el uso que realizamos de la interpretación de las bailarinas, siempre guiada y expresada a través de la coreografía, así como el vestuario y el maquillaje. Estos elementos captan la atención del espectador y están muy vinculados tanto a las intérpretes como al propio entorno.

El montaje en vídeos 360° debe ser fluido para mantener la inmersión del espectador. Los cortes abruptos pueden romper la sensación de presencia, por lo que utilizamos transiciones suaves, como cortes o encadenados. Sin embargo, el elemento más importante del montaje en vídeos 360° es el uso de lo que se denomina norte, es decir, que el director o directora puede elegir el lugar exacto al que el espectador observará y estará orientado al inicio del cambio entre una imagen y otra. En las figuras 11, 12 y 13 se expone un ejemplo del uso del norte en la videodanza *Resiliencia* (2024), mediante el cual el movimiento de la protagonista guía la mirada del espectador hacia el centro de la acción, que estaba justo detrás del espectador.

El montaje externo es una parte fundamental de la videodanza, ya que hace que el componente audiovisual sea parte de la experiencia dancística y diferenciando una coreografía ordinaria de una que solo pueda existir en la pantalla.

En la postproducción de *Resiliencia* se modificó la iluminación de la primera y la segunda localización, se editó la música y los sonidos y se añadieron efectos especiales como el glitch.

Por último, los elementos sonoros ayudan a guiar la trama de la videodanza, actuando como un elemento narrativo y emocional, que aporta cohesión y continuidad a la pieza. Además, aumenta la sensación de realidad y genera potentes sensaciones en el espectador.

En esta videodanza se han utilizado varias líneas de sonido, con más o menos importancia, que se entremezclan a lo largo de la pieza. Como base se utiliza música onírica o de tensión, sin una melodía rítmica, que tiene el papel más importante durante toda la historia. En un segundo plano se encuentran una gran variedad de sonidos ambientales, humanos y mecánicos. Igualmente se utilizan efectos de sonido virtuales como el glitch o el rebobinado.

La tercera escena es la única que incluye una ligera línea melódica que no es constante, el volumen va variando, que sí tiene ritmo y marca un contratiempo. Se decidió incorporarla en esta escena ya que es la que más carga coreográfica contiene y requería de un ritmo más activo para que funcionara y fuera coherente con la imagen.

6. Conclusiones

Esta investigación me ha aportado un nuevo modo de ver el arte y las posibilidades creativas que están en expansión. A lo largo del trabajo he observado cómo la tecnología puede ser un aliado en la creación artística, acercando la danza a un público más variado e incluyendo al espectador en la acción dancística, permitiéndole experimentar la obra de una forma más empática y holística.

Por otro lado, el proceso creativo ha sido muy complicado pero enriquecedor. La producción de esta pieza, para la cual debía hibridar las facetas de coreógrafa y directora, ha provocado que saliera de mi zona de confort, ayudándome a explorar mis propias posibilidades creativas. La adaptación de la coreografía a una puesta en escena esférica y no bidimensional, así como la inclusión de un estilo de danza contemporáneo, habiendo sido instruida en una base de danza clásica, han sido parte de esos retos a afrontar.

Algunos otros desafíos importantes y destacables fueron la planificación de la coreografía secuencialmente en torno a la idea del Point of Interest Matching, el interés que se prevé tendrá el espectador para guiarle por la imagen esférica, o la edición y el montaje en formato 360°.

En conclusión, creo que la danza inmersiva es un nuevo formato audiovisual que como área académica de investigación requiere de un corpus más robusto al cual pretende contribuir este estudio práctico. Como nuevo medio creativo posibilita muchas oportunidades de expansión, que puede hacer que la videodanza se observe y consuma desde una perspectiva totalmente diferente e innovadora, proporcionando tanto al espectador como al creador experiencias sensoriales inéditas.

Referencias bibliográficas

- Barbera Hernández, V. M.** (2022). Estudio del Lenguaje Audiovisual en los Filmes de Realidad Virtual: Vídeos de 360° Narrativos de Ficción (Tesis Doctoral). Universidad Rey Juan Carlos, Madrid. <https://hdl.handle.net/10115/21381>
- Brum, L.** (2019). Reflexiones sobre historia, concepto y curaduría de la videodanza. En X. Monroy Rocha, y P. Ruiz Carballido (Eds.). Curaduría en Videodanza (pp. 25-63). Fundación Universidad de las Américas
- Caldas, P.** (2014). Poéticas del Movimiento: Interfaces. En X. Monroy Rocha, y P. Ruiz Carballido (Eds.). Videodanza: Creación Híbrida (pp. 29-40). Fundación Universidad de las Américas.
- Damiani, J.** (2016, 29 de Agosto). The Great Semantic Divide: Virtual Reality vs. 360- Degree Video. UPGRADE. <https://bit.ly/31HMpHp>
- Dodds, S.** (2004). Dance on Screen. Genres and Media from Hollywood to Experimental Art. Palgrave Macmillan.
- Llerena Fernández, A.** (2022). Propuesta metodológica para el análisis de la videodanza como un género artístico con entidad propia (Tesis doctoral). Universidad Rey Juan Carlos, Madrid. <https://hdl.handle.net/10115/20691>
- Martínez, M.** (2017). La experiencia del espectador en la VR. En J. Caballero (Ed.), Guía Práctica de la Realidad Virtual (pp. 32-46). Máster en Teoría y Práctica del Documental Creativo de la Universitat Autònoma de Barcelona y Samsung Electronics Iberia S.A.U.
- Rosenberg, D.** (2012). Screendance. Inscribing the Ephemeral Image. Oxford University Press.
- Rosenberg, D.** (2016). The Oxford Handbook of Screendance Studies. (pp. 1-17). Oxford University Press.
- Ryan, M. L.** (2001). Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Johns Hopkins University Press. <http://atraf.ir/wpcontent/uploads/2018/10/revayat-vagheiyate-majazi.pdf>



Para citar este trabajo: Ávila Guerrero, R.G. (2025). Del Cuerpo a la Imagen: Mi Proceso Creativo en la Videodanza SINAPSIS. *HIDDEN arts*, 7, 22-30. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15091222>

DEL CUERPO A LA IMAGEN: MI PROCESO CREATIVO EN LA VIDEODANZA SINAPSIS
From Body to Image: My Creative Process in the Dance Film SINAPSIS

RUTH G. ÁVILA GUERRERO

Investigadora Independiente, España
ruthg.avilag@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0006-1951-4476>

RESUMEN

PALABRAS CLAVE

Videodanza;
Percepción Sensorial;
Sinestesia;
Contact Improvisation;
Montaje Audiovisual;
Danza Contemporánea.

La videodanza es una disciplina híbrida que fusiona el lenguaje cinematográfico con la danza, generando nuevas formas de percepción y experimentación sensorial. En SINAPSIS, esta convergencia artística se basa en un enfoque interdisciplinario que combina la filosofía de la percepción, la neurociencia del movimiento y la teoría audiovisual para explorar la relación entre cuerpo, imagen y espacio. A lo largo de este estudio, se analizan los antecedentes históricos de la videodanza, desde pioneros como Maya Deren y Merce Cunningham, hasta su consolidación en el contexto digital contemporáneo. Se aborda la jerarquía de los sentidos desde Aristóteles hasta Merleau-Ponty, destacando la importancia del tacto y la kinestesia en la construcción de la experiencia sensorial en videodanza. Además, se exploran estrategias para estimular los cinco sentidos a través del montaje, la sinestesia visual-sonora y la iluminación atmosférica. A partir de este análisis, se propone una visión de la videodanza como un espacio de experimentación perceptiva que desafía la primacía de la vista en la experiencia artística.

KEYWORDS

Dance film;
Sensory Perception;
Synesthesia;
Contact Improvisation;
Audiovisual Editing;
Contemporary Dance.

ABSTRACT

Dance film is a hybrid discipline that merges cinematic language with dance, generating new forms of perception and sensory experimentation. In SINAPSIS, this artistic convergence is based on an interdisciplinary approach that combines the philosophy of perception, movement neuroscience, and audiovisual theory to explore the relationship between body, image, and space. This study examines the historical background of dance film, from pioneers such as Maya Deren and Merce Cunningham to its consolidation in the contemporary digital context. It addresses the hierarchy of the senses, from Aristotle to Merleau-Ponty, emphasizing the importance of touch and kinesthesia in constructing sensory experience in dance film. Strategies to stimulate all five senses through montage, visual-sonic synesthesia, and atmospheric lighting are also explored. This analysis positions dance film as a perceptual experimentation space that challenges the dominance of sight in artistic experience.

Creación Artística

Del Cuerpo a la Imagen: Mi Proceso Creativo en la Videodanza SINAPSIS

Ruth G. Ávila Guerrero

1.- Introducción

La videodanza es un arte híbrido donde la danza y el cine convergen en una experiencia sensorial única. En "SINAPSIS", mi videodanza, la exploración del cuerpo, el espacio y los sentidos juega un papel crucial en la construcción de una narrativa que trasciende lo visual. La importancia de mi proceso creativo y la experiencia sensorial en esta obra radica en la manera en que cada elemento visual y kinético se entrelaza para generar una inmersión total en el espectador.

También conocida como screendance, ha evolucionado significativamente desde sus primeras manifestaciones en el siglo XX, con experimentos de artistas como Maya Deren y Merce Cunningham. Según estudios recientes, este género no solo permite una mayor experimentación con el lenguaje corporal y el montaje audiovisual, sino que también abre nuevos caminos para la percepción del espectador. La combinación de movimiento y encuadre cinematográfico permite redefinir la danza y explorar dimensiones imposibles de alcanzar en una presentación en vivo.

Desde una perspectiva filosófica, la videodanza puede entenderse como una forma de representación de lo efímero. En la danza en vivo, cada movimiento se desvanece en el tiempo, mientras que en la videodanza el movimiento puede ser capturado, repetido y transformado a través de la edición y el montaje. Esta posibilidad permite no solo preservar la danza, sino también manipular la experiencia del espectador y cuestionar la relación entre lo real y lo representado.

El papel de la tecnología en la evolución de la videodanza es también un punto clave. Las nuevas herramientas digitales han permitido que la exploración de la danza en el cine vaya más allá de la simple documentación, convirtiéndose en un espacio de experimentación para la interacción entre el cuerpo y la imagen en movimiento. Este desarrollo ha abierto nuevas posibilidades narrativas y sensoriales, permitiendo una integración más profunda entre lo físico y lo virtual.

Lo sensorial juega un papel crucial al expandir las fronteras de la experiencia perceptual y emocional. Este género permite explorar la danza a través de múltiples dimensiones sensoriales, utilizando técnicas visuales y auditivas para intensificar la conexión emocional y estética con el espectador.

En los seres humanos, la percepción total de la realidad externa se basa principalmente en la sensación y la percepción. Los sentidos actúan como el mecanismo único para detectar la energía y la química del entorno, y son la base sobre la cual construimos y evaluamos nuestra percepción de la realidad del ambiente.

La sensación implica eventos biológicos y se relaciona con experiencias inmediatas, fundamentales y directas de las cualidades y atributos asociados con el entorno físico en el consciente. Estas experiencias suelen surgir de estímulos físicos simples y aislados.

A través de la piel tenemos informados del mundo que nos rodea. Cada centímetro cuadrado de piel representa unas mil quinientas terminaciones nerviosas especiales, esto es gracias a los receptores que perciben distintas sensaciones.

El CI (Contact Improvisation) toma un papel fundamental a la hora de hablar sobre lo sensorial en el arte, ya que implica la exploración del propio cuerpo en relación con los demás y el espacio de presencia que visitan, utilizando los fundamentos de compartir el peso, el tacto y la conciencia del movimiento, priorizando la atención a las sensaciones internas antes que al diseño de formas visibles de danza.

2.- Antecedentes históricos de la videodanza

La videodanza tiene sus raíces en la experimentación cinematográfica y coreográfica del siglo XX. Artistas como Maya Deren fueron pioneros en la exploración del movimiento a través de la lente, utilizando la cámara no solo como un medio de documentación, sino como una herramienta activa en la construcción de la danza. Su obra "A Study in Choreography for Camera" (1945) fue una de las primeras en desafiar la concepción tradicional de la danza, proponiendo una coreografía que solo podía existir en la pantalla.

En las décadas siguientes, figuras como Merce Cunningham y su colaboración con el cineasta Charles Atlas ampliaron aún más las posibilidades de la videodanza. Cunningham utilizó la cámara para descomponer el movimiento y reconstruirlo desde múltiples perspectivas, desafiando las limitaciones espaciales del escenario tradicional. La videodanza pasó de ser una simple grabación de espectáculos en vivo a convertirse en un género artístico autónomo.



Figura 1. Fotograma de *A Study In Choreography for The Camera* de Maya Deren. Tealley Beaty como intérprete. Fuente: Google Imágenes.

La videodanza surge a partir de la convergencia entre la danza y el cine. Se remontan a los primeros años de experimentación cinética después del nacimiento oficial del cine en 1895 (Sedeño-Valdellós 2018). En ese momento, tanto la danza como el cine estaban experimentando con nuevas formas de expresión artística y la tecnología estaba abriendo nuevas posibilidades para la creación y difusión de obras audiovisuales.

Por un lado, la danza contemporánea estaba explorando nuevas formas de movimiento y abstracción que desafiaban las técnicas y los estilos tradicionales. Por otro lado, el cine experimentaba con la edición, el montaje y la manipulación de imágenes, lo que permitía crear nuevas narrativas y efectos visuales. La convergencia de ambas disciplinas permitió a los artistas explorar nuevas posibilidades de expresión que antes eran imposibles.

En este contexto la tecnología también jugó un papel fundamental en el surgimiento de la videodanza. El desarrollo de la tecnología de grabación y edición de vídeo permitió a los artistas crear y manipular imágenes de manera experimental. Por ejemplo, la filmación en cámara lenta, y técnicas de cronofotografía de Muybridge quien inventó una batería de cámaras que reproducían imágenes sucesivas de caballos o figuras humanas en movimiento. La investigación de la fotografía dio pie a descubrimientos que hicieron posible la creación de la ilusión del movimiento (Brum, 2019).

Con la llegada de la tecnología digital y el acceso masivo a herramientas de edición y postproducción, la videodanza ha experimentado una expansión sin precedentes. Actualmente, festivales de videodanza en todo el mundo, como el Festival Internacional de Videodanza de Buenos Aires y el San Francisco Dance Film Festival, han consolidado este género como una de las expresiones más innovadoras dentro de las artes escénicas y audiovisuales.

3.- Fundamentación científica

Desde el inicio de mi proceso creativo supe que no quería limitarme únicamente a la exploración coreográfica y visual de la videodanza, sino que necesitaba un sustento teórico que validara mis decisiones artísticas. Mi interés por los sentidos y su papel en la percepción del movimiento me llevó a investigar en profundidad tanto la dimensión filosófica como la científica de la percepción sensorial. En este camino, descubrí cómo el sistema nervioso, la neurociencia del movimiento y las teorías sobre la percepción han influido en la manera en que experimentamos el arte y la danza.

Uno de los ejes fundamentales de mi investigación fue comprender cómo los sistemas sensoriales influyen en la percepción del movimiento y del entorno. La ciencia nos demuestra que la sensación es el primer contacto entre el organismo y su entorno, donde receptores neuronales especializados codifican estímulos físicos, lo que nos permite interpretar la realidad a través del tacto, la vista, el oído, el olfato y el gusto (Cabeza et al., 2018). En SINAPSIS, esta idea se convirtió en un pilar clave, ya que mi objetivo era estimular estos sentidos a pesar de las limitaciones del formato audiovisual. Busqué evocar la textura del espacio, la sensación del viento y la vibración del suelo a través de encuadres específicos, diseño sonoro y movimientos que sugieren sensaciones más allá de lo visual y auditivo.

Además, mi interés por la teoría de la percepción y la psicología sensorial me llevó a analizar los estudios de Harvey Schiffman (2004), quien distingue entre sensación y percepción, enfatizando que esta última no es solo la recepción de estímulos, sino su organización e interpretación a través de la memoria, el contexto y las experiencias previas. Este concepto me ayudó a tomar decisiones sobre cómo construir la narrativa visual, asegurándome de que las imágenes no fueran meros registros del movimiento, sino evocaciones de experiencias sensoriales más complejas. La combinación de la luz, el color, los cambios de escenario y el montaje fragmentado buscaban activar en el espectador una respuesta perceptiva única basada en su propia memoria sensorial.

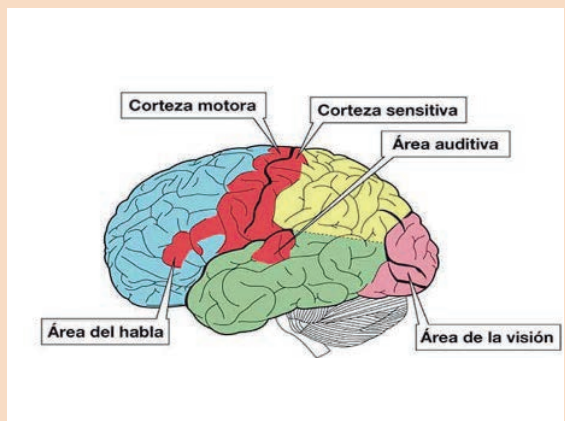


Figura 2. Sistemas Sensoriales

Fuente: Creada por Stefhany Valdivieso Moreno.



Figura 3. Fotograma de SINAPSIS



Figura 4. Fotografía por Lorenzo Scutti

Otro aspecto clave en la fundamentación de mi obra fue la sinestesia, un fenómeno en el cual la estimulación de un sentido provoca una respuesta en otro. En la videodanza, este concepto se puede aplicar a la relación entre el sonido y el movimiento, donde ciertos ritmos visuales pueden generar sensaciones kinestésicas en el espectador. En SINAPSIS, el sonido del viento, la respiración de los bailarines y el crujido del suelo bajo sus pies se integran en la estructura coreográfica, creando una percepción multisensorial que trasciende lo puramente visual, como se muestra en la Figura 3 es un momento donde se escucha el viento y el cabello de las intérpretes se mueve al unísono.

Finalmente, mi interés por la estesiología, el estudio de los sistemas sensoriales, me permitió profundizar en la relación entre la piel y la percepción. La piel no solo actúa como una barrera entre el cuerpo y el mundo exterior, sino que también es un órgano sensorial que nos permite experimentar temperatura, presión y texturas (Goldstein, 2006). Así mismo, la elección de vestuario en tonos nude (piel) refuerza esta idea, destacando la piel como un canal de expresión y comunicación. A través del montaje y la iluminación, busqué que la piel del bailarín se convirtiera en un paisaje visual que reflejara los cambios en la percepción sensorial a lo largo de la obra.

A nivel filosófico, la jerarquización de los sentidos en la historia del pensamiento occidental fue otro punto clave en mi investigación. La visión y la audición han sido tradicionalmente considerados los sentidos superiores en la cultura occidental, mientras que el tacto, el olfato y el gusto han sido relegados a un nivel inferior. Quise romper con esta jerarquía proponiendo una obra en la que el tacto fuera el sentido dominante, utilizando primeros planos de la piel, el roce con elementos del entorno y la presencia del viento como elementos fundamentales de la composición visual. La elección del vestuario en tonos nude refuerza esta intención, permitiendo que la piel se convierta en el eje narrativo y visual de la obra.

Por último, mi interés por la neurociencia del movimiento y el papel del sistema nervioso en la percepción sensorial me permitió estructurar mejor la exploración de la danza en mi videodanza. Estudios sobre la propiocepción y la memoria motora (Bear et al., 2001) me ayudaron a comprender cómo los bailarines responden a estímulos físicos de manera casi automática, integrando información sensorial sin necesidad de una supervisión visual constante. En mi obra, esto se tradujo en secuencias coreográficas que se desarrollan en relación con la superficie del suelo, la gravedad y los cambios ambientales. La interacción con el concreto de la ciudad, el viento en espacios abiertos y la textura de los árboles en los entornos naturales no son simples escenarios, sino agentes activos que modifican la calidad del movimiento.

En conclusión, mi investigación no solo se basó en la experimentación artística, sino en un proceso de exploración teórica donde la ciencia y la filosofía convergen. La relación entre el cuerpo, la percepción y el entorno sensorial no es solo un fenómeno artístico, sino también un proceso biológico y cognitivo que define la manera en que interactuamos con el mundo. A través de esta obra, mi objetivo fue invitar al espectador a percibir la danza desde una dimensión más sensorial e inmersiva, más allá de los límites tradicionales de la videodanza.

4.- La concepción de la idea: Una danza de los sentidos

La inspiración detrás surge de mi necesidad de explorar la relación entre la percepción sensorial y la danza. La piel, el contacto y la improvisación fueron elementos clave en mi investigación coreográfica, permitiéndome desarrollar el movimiento de forma orgánica. A diferencia de una coreografía pensada para el escenario, donde la frontalidad es predominante, en esta videodanza busqué eliminar los límites espaciales tradicionales, permitiendo que el espectador experimente la danza desde múltiples perspectivas.

Mi proceso creativo se fundamentó en una búsqueda interna, un cuestionamiento sobre cómo mi cuerpo percibe el entorno y cómo puede reflejarse en imágenes. La coreografía no solo busca movimientos estéticos, sino que responde a impulsos genuinos, a emociones latentes que emergen desde mi memoria corporal. Cada gesto, cada desplazamiento es el resultado de una exploración profunda de mi ser y su conexión con el espacio.

El Contact Improvisation (improvisación en contacto) ha sido una influencia fundamental en este proceso. Esta técnica, desarrollada en la década de 1970 por Steve Paxton, pone énfasis en el diálogo físico entre los cuerpos, la gravedad y el equilibrio. En SINAPSIS, utilizo estos principios para explorar la relación entre los intérpretes y el entorno, así como entre ellas (Figura 5), permitiendo que el movimiento nazca de la escucha corporal y no de una estructura coreográfica rígida. Así como pautas para la creación del lenguaje de movimiento entre las intérpretes. También, utilicé palabras clave como: dentera, ondulación, sentir la espina dorsal y articulaciones como pautas para los momentos de improvisación de las intérpretes (Figura 6 y 10).



Figura 5. Intérpretes haciendo Contact Improv. Fotografía Lorenzo Scutti

Desde una perspectiva psicológica, la relación entre la danza y la percepción sensorial se ha estudiado en el campo de la neurociencia del movimiento. Investigaciones han demostrado que la danza no solo es una expresión artística, sino también una herramienta para desarrollar la propiocepción y la conciencia corporal. En mi creación audiovisual, la exploración del movimiento no solo se manifiesta en la interpretación, sino también en la manera en que el espectador es invitado a experimentar la danza con su propia percepción corporal.

Además, en este proceso de exploración, reflexioné sobre cómo cada movimiento puede evocar recuerdos, estados emocionales y sensaciones a nivel subconsciente. La memoria corporal juega un papel clave en la construcción de la coreografía, ya que el cuerpo no solo se mueve en respuesta a estímulos externos, sino que también almacena experiencias previas que influyen en la forma en que se despliega la danza.

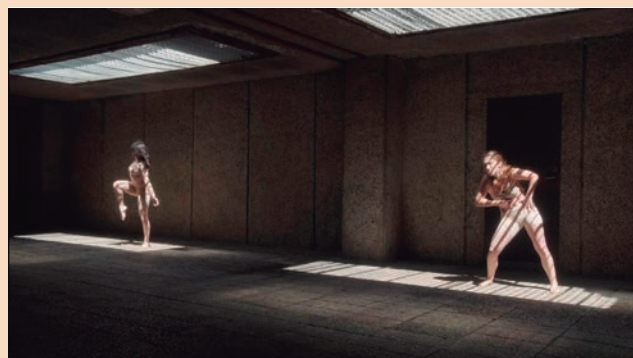


Figura 6. Fotograma de SINAPSIS. Intérpretes improvisando con las pautas.

5.- Jerarquía de los sentidos en la filosofía

Desde la antigüedad, la percepción sensorial ha sido objeto de análisis filosófico. Diversos pensadores han establecido jerarquías sobre los sentidos, clasificando cuáles son más fiables para la construcción del conocimiento y la experiencia del mundo.

Platón, por ejemplo, consideraba la vista como el sentido supremo, ya que permitía la contemplación de las formas ideales, mientras que el tacto y el gusto eran relegados a un nivel inferior, asociados con lo puramente material. Aristóteles, por otro lado, estableció una jerarquía donde la vista ocupaba el primer lugar, seguida del oído, el olfato, el gusto y, finalmente, el tacto. Esta organización influyó en siglos de pensamiento occidental sobre la percepción y su papel en el arte y la ciencia.

Más adelante, pensadores como Kant y Merleau-Ponty cuestionaron esta jerarquía, destacando la interconexión entre los sentidos. Kant afirmaba que la experiencia sensorial estaba mediada por estructuras cognitivas que le daban forma, mientras que Merleau-Ponty destacó la primacía del cuerpo como un todo, donde todos los sentidos trabajan en conjunto para generar significado.

En SINAPSIS esta concepción integral de los sentidos es clave. Si bien la videodanza opera principalmente a través de la vista y el oído, la coreografía y la edición están diseñadas para evocar el tacto, el olfato y hasta la sensación del espacio. Mediante el uso de primeros planos en la piel, texturas visuales y sonidos orgánicos, busco expandir la percepción del espectador más allá de los estímulos disponibles.

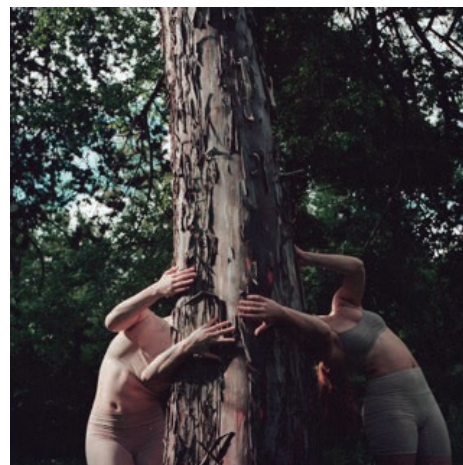


Figura 7. Fotografía por Lorenzo Scutti.

6.- Desafíos en la estimulación de los cinco sentidos en la videodanza

Uno de los mayores desafíos que enfrenté fue la imposibilidad de estimular completamente los cinco sentidos del espectador. Mientras que la vista y el oído están directamente involucrados en la experiencia audiovisual, el tacto, el olfato y el gusto permanecen fuera del alcance de la videodanza en su formato actual. Sin embargo, esto me llevó a cuestionar: ¿cómo se pueden sugerir estos sentidos a través de la imagen y el sonido?

La videodanza, al igual que el cine, se basa en la representación visual y sonora, lo que limita su capacidad de evocar directamente experiencias sensoriales más allá de estos dos sentidos. Sin embargo, existen estrategias artísticas y tecnológicas que permiten ampliar la percepción sensorial del espectador.

El sentido del tacto, aunque no puede ser estimulado directamente en un medio audiovisual, puede ser sugerido a través de la textura visual y la relación del cuerpo con su entorno. En SINAPSIS, utilizo primeros planos de la piel, el roce con elementos naturales como el agua, la tierra y las hojas, y la iluminación para destacar la sensación táctil. La forma en que la luz incide sobre la piel y las sombras proyectadas generan una percepción de volumen y profundidad que hace que el espectador sienta el contacto a nivel visual.

Además, la kinestesia juega un papel fundamental en la videodanza. A través del movimiento fluido de la cámara, las transiciones entre planos y la continuidad del desplazamiento corporal, se genera una sensación de movimiento que el espectador puede percibir en su propio cuerpo. La teoría del embodied cognition (cognición corporizada) sostiene que los espectadores no solo observan pasivamente, sino que experimentan una forma de empatía motriz al ver el movimiento de los bailarines, como si su propio cuerpo reaccionara a él.

El sentido del olfato está directamente vinculado con la memoria emocional y la percepción del entorno. Aunque en una obra audiovisual no se puede integrar un estímulo olfativo real, la construcción de la atmósfera visual y sonora busca evocar la sensación de ciertos olores. Por ejemplo, la presencia de paisajes naturales en la videodanza (bosques, cuerpos de agua, espacios abiertos) remite a la frescura, la humedad o la madera. La asociación entre imágenes y recuerdos sensoriales es un fenómeno estudiado en neurociencia y es clave en la generación de sensaciones multisensoriales en el espectador.

Algunos estudios han demostrado que el uso de imágenes con texturas visuales detalladas puede activar áreas del cerebro relacionadas con el olfato. Esto se logra mediante la integración de elementos visuales que remiten a experiencias previas del espectador, como la imagen de la lluvia cayendo sobre la tierra o el vapor elevándose de una superficie húmeda.

El gusto es, sin duda, el sentido más difícil de estimular en una experiencia audiovisual. Sin embargo, la sinestesia puede ser utilizada para crear una conexión entre lo visual, lo sonoro y lo gustativo



Figura 8. Fotograma de SINAPSIS . Pies en corteza del árbol.

En esta videodanza, busqué generar esta conexión a través del ritmo y la textura sonora. Estudios en psicología sensorial han demostrado que ciertos sonidos pueden asociarse a experiencias gustativas. Por ejemplo, los sonidos agudos y metálicos pueden relacionarse con lo ácido, mientras que los sonidos graves y envolventes pueden evocar sensaciones de dulzura o amargura. Esta asociación permitió diseñar una composición sonora en la que los sonidos naturales, el ritmo de la respiración y los elementos del paisaje contribuyeran a una experiencia multisensorial expanda.



Figura 9. Fotograma de SINAPSIS

Si bien en la actualidad, la videodanza aún enfrenta limitaciones para estimular todos los sentidos, sin embargo, el avance de la tecnología ha abierto nuevas posibilidades. La realidad virtual (VR), la realidad aumentada (AR) y las tecnologías hápticas han comenzado a permitir una inmersión más profunda en experiencias audiovisuales.

Algunas investigaciones en VR han desarrollado dispositivos que pueden generar sensaciones térmicas, táctiles e incluso olfativas en tiempo real, lo que podría representar el futuro de la videodanza inmersiva. Si bien SINAPSIS no emplea estas tecnologías, considero que su integración en la videodanza permitirá en el futuro una experiencia más completa, en la que el espectador no solo vea y escuche la obra, sino que la sienta en su totalidad.

Más allá de los avances tecnológicos, el mayor desafío sigue siendo conceptual: ¿cómo lograr que el espectador experimente la videodanza de manera activa y no solo como un observador pasivo? Sin embargo, busqué que la audiencia se involucrara emocional y físicamente con la obra, apelando a su memoria sensorial y a su capacidad de interpretar el movimiento de manera intuitiva.

La clave para superar esta barrera radica en la composición coreográfica y cinematográfica. El montaje rítmico, los encuadres cerrados en partes del cuerpo y la variación en la velocidad del movimiento pueden generar en el espectador una sensación de presencia física dentro del espacio de la videodanza. De esta forma, la obra no se percibe como un evento ajeno, sino como una experiencia personal e inmersiva.

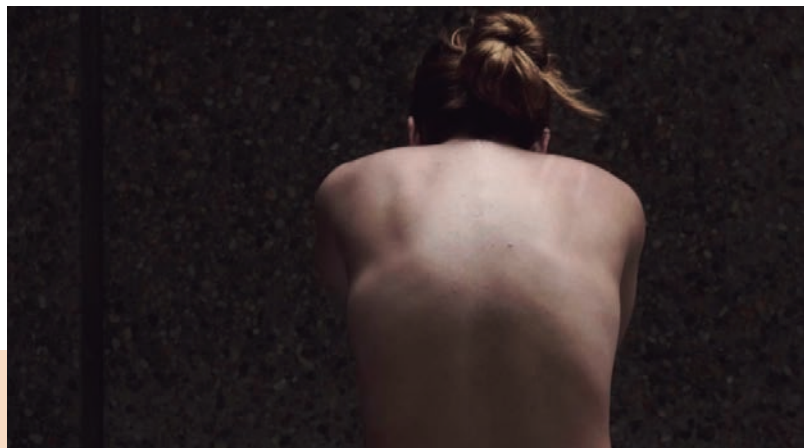


Figura. 10. Fotograma de SINAPSIS

7.- Exploración audiovisual y montaje en la videodanza

El lenguaje audiovisual juega un papel fundamental en la manera en que el movimiento es percibido. En lugar de limitarme a capturar la danza, concebí la cámara como un bailarín más, permitiendo que la mirada del espectador se moviera orgánicamente a través del encuadre, guiando su percepción del movimiento y la composición espacial.

La relación entre la cámara y el cuerpo en movimiento no es meramente documental, sino que construye una coreografía visual. A través del uso de encuadres cerrados, planos detalle y movimientos de cámara fluidos, busqué generar una sensación de inmersión en la obra. De esta manera, la videodanza no se presenta como una simple traducción del lenguaje escénico al cine, sino como una reconfiguración del espacio y el tiempo coreográfico.

Uno de los aspectos clave en mi proceso creativo fue la concepción de la cámara como un elemento coreográfico. A diferencia del teatro, donde el espectador tiene un punto de vista fijo, la videodanza permite modular la percepción del movimiento a través del montaje y la manipulación del encuadre. Me inspiré en la teoría del ojo cinematográfico de Dziga Vertov (1929), quien sostenía que la cámara tenía la capacidad de expandir la percepción humana, revelando detalles invisibles a simple vista.

Utilicé tomas en movimiento que siguen el desplazamiento del cuerpo, generando una sensación de fluidez y continuidad. En contraste, los planos fijos en momentos de quietud permiten que el espectador contemple la energía contenida en la inmovilidad, potenciando la tensión entre movimiento y pausa.

El montaje es una herramienta clave en la construcción de la videodanza. En SINAPSIS, no solo busqué capturar el movimiento, sino también coreografiarlo en la edición, utilizando cortes rítmicos, superposiciones y cambios de velocidad para intensificar la experiencia sensorial.

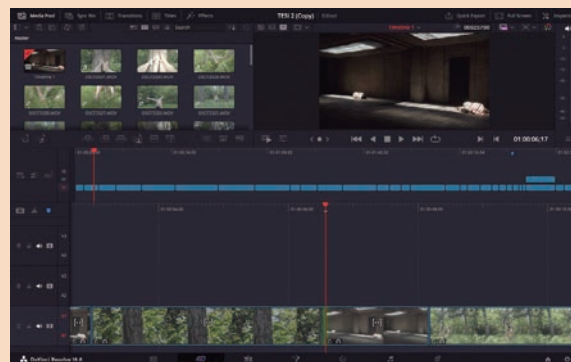


Figura 11. Captura de pantalla de la edición.

Inspirándome en las técnicas de montaje de Sergei Eisenstein y Maya Deren, experimenté con la yuxtaposición de imágenes para generar una sensación de continuidad entre planos que, en la realidad física, podrían estar desconectados. Este uso del montaje me permitió explorar la fragmentación del cuerpo y su reconstrucción en la pantalla, creando una sensación de simultaneidad y expansión del espacio coreográfico.

El ritmo en la videodanza no está determinado únicamente por la música, sino por la relación entre imagen y movimiento. La alternancia entre secuencias dinámicas y momentos de calma genera un flujo narrativo que guía la atención del espectador, permitiendo que la percepción del tiempo se vuelva maleable.

En cuanto al sonido en la videodanza es un elemento esencial para la construcción de una experiencia inmersiva. En SINAPSIS, decidí alejarme del uso convencional de música sincronizada con el movimiento y opté por un diseño sonoro basado en sonidos ambientales, texturas sonoras y silencios estratégicos.

El sonido del viento, la respiración de los bailarines y el contacto de la piel con distintas superficies crean una atmósfera envolvente que refuerza la percepción sensorial del espectador. Esta aproximación se inspira en la teoría del paisaje sonoro de Murray Schafer (1977), quien argumenta que el sonido es un elemento fundamental en la construcción de la experiencia espacial.

Además, utilicé la manipulación del sonido en postproducción para alterar la percepción de la realidad, generando ecos, reverberaciones y capas sonoras que expanden el espacio sonoro más allá de lo que se ve en pantalla. Esta estrategia permite que el sonido funcione como un vehículo de inmersión, evocando sensaciones táctiles y espaciales en el espectador.

La iluminación fue concebida no solo como un recurso técnico, sino como un elemento expresivo que transforma la percepción del cuerpo y el espacio. Jugué con contrastes de luz y sombra para resaltar texturas y volúmenes, permitiendo que la piel y los materiales en escena adquirieran cualidades táctiles y sensoriales.

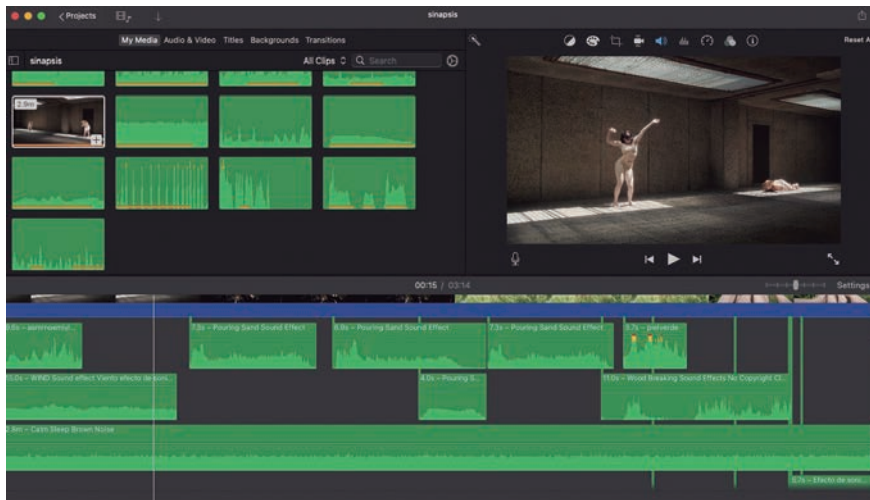


Figura 12. Captura de la producción del espacio sonoro.



Figura 13. Fotografía de SINAPSIS

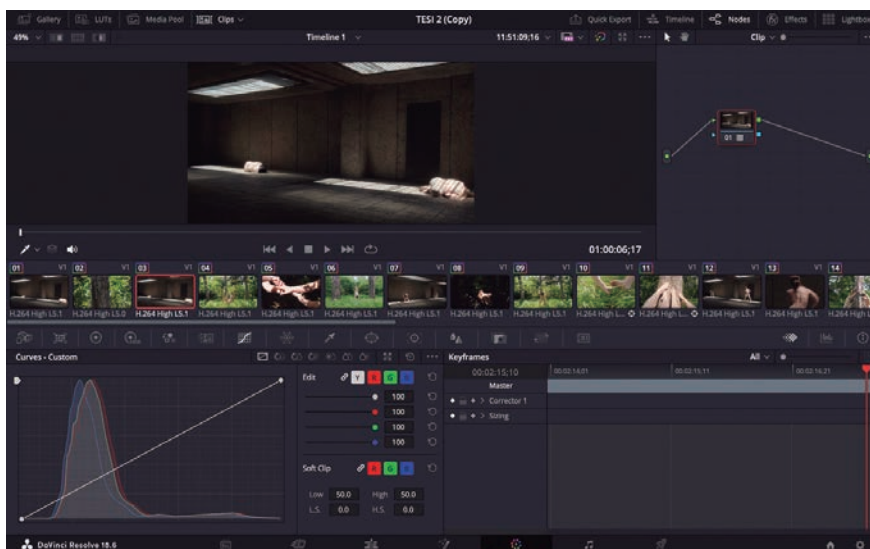


Figura 14. Captura de pantalla de la corrección de color

Inspirándome en la estética del cine expresionista alemán y en la obra de cineastas contemporáneos como Claire Denis, utilicé la iluminación para generar atmósferas que reforzaran el estado emocional de cada secuencia. Las sombras proyectadas y la luz rasante sobre la piel de los intérpretes acentúan la sensación de tactilidad, permitiendo que la imagen trascienda lo puramente visual y se aproxime a una experiencia háptica.

Por otra parte, un reto que enfrenté en la postproducción de SINAPSIS fue el proceso de edición junto con mi compañero Lorenzo Scutti. La falta de acceso a un software profesional que pudiera manejar archivos de gran tamaño sin comprometer la resolución de imagen supuso una gran limitación. Esto nos obligó a buscar alternativas creativas, trabajar con formatos comprimidos y realizar múltiples ajustes en la postproducción para mantener la calidad visual deseada. Este desafío técnico también impactó en la fluidez del trabajo, pues cada renderizado requería tiempo adicional, ralentizando el proceso de experimentación y refinamiento del montaje. A pesar de ello, aprendimos a optimizar los recursos a nuestro alcance, desarrollando estrategias para trabajar con materiales de alta calidad sin perder la coherencia estética de la obra.

Además, la postproducción no se limitó a ser una etapa meramente técnica, sino que continuó siendo parte del proceso creativo. La edición en videodanza implica tomar decisiones sobre ritmo, continuidad visual y percepción sensorial, aspectos que influyen directamente en la experiencia del espectador. Junto con Lorenzo, cada ajuste de color, cada corte y transición fueron concebidos como parte de la composición artística de la obra, permitiendo que la videodanza adquiriera una nueva dimensión estética y narrativa. La postproducción nos brindó la posibilidad de resaltar texturas, modificar atmósferas y potenciar la sensación de inmersión, convirtiéndose en una extensión de la coreografía misma.

8.- Diario de Sesiones: Registro del Proceso Creativo

Desde el inicio del proceso creativo de SINAPSIS, la planificación y registro de cada sesión se convirtieron en herramientas fundamentales para estructurar el proyecto. El 10 de abril de 2023, se realizó la primera sesión de trabajo, enfocada en una lluvia de ideas sobre la temática y la forma en que la videodanza podría abordar la exploración sensorial.

Durante este encuentro inicial, se discutieron referencias cinematográficas y literarias que servirían de inspiración, como *El Perfume*: Historia de un asesino de Tom Tykwer y la novela de Patrick Süskind, para analizar cómo el olfato y el gusto podrían integrarse en la experiencia audiovisual.

A medida que el proyecto avanzó, en noviembre de 2023, se consolidó el concepto final de la obra y se decidió el título SINAPSIS, inspirado en la conexión neuronal y la manera en que los estímulos sensoriales influyen en la percepción del cuerpo y el espacio. Durante esta etapa, se realizaron bocetos y esquemas visuales en un cuaderno de trabajo, incluyendo ilustraciones de neuronas y diagramas de sinapsis, con el fin de trasladar estas ideas al lenguaje audiovisual.

El proceso de preproducción, que tuvo lugar entre febrero y abril de 2024, se centró en la selección de bailarines, el diseño de movimiento y la búsqueda de locaciones. En este período, se realizaron sesiones de Contact Improvisation, donde se exploraron las interacciones entre los cuerpos y su relación con los espacios naturales y urbanos. Se tomó la decisión de no representar el gusto y el olfato de forma literal, sino de enfatizar el tacto y la propiocepción como ejes centrales de la experiencia sensorial.

El 10 de abril de 2024, se llevó a cabo una reunión clave con el camarógrafo Lorenzo Scutti, en la que se discutieron las estrategias de grabación y las limitaciones técnicas del proyecto. Debido a la falta de acceso a un equipo de edición profesional, se exploraron alternativas para mantener la calidad de imagen y garantizar la fluidez del montaje. En este encuentro, también se definieron las locaciones de filmación, seleccionando espacios como Los bajos de AZCA (Nuevos Ministerios) y Campo del Moro (Príncipe Pío) en Madrid, para contrastar entornos urbanos y naturales.

El rodaje se llevó a cabo en dos jornadas intensivas, los días 27 y 28 de abril de 2024, seguidas por tres semanas de postproducción a partir del 1 de mayo de 2024. La edición fue realizada en DaVinci Resolve, con un enfoque en la corrección de color y la unificación estética del material grabado en distintos entornos. Paralelamente, el diseño sonoro se trabajó en iMovie, integrando audios grabados especialmente para reforzar la experiencia sensorial de la videodanza. Este proceso concluyó con la edición final, en la que se consolidaron las decisiones estéticas y narrativas de la obra.

9.- Conclusiones

En conclusión, la videodanza SINAPSIS representa una exploración de los sentidos a través del cuerpo en movimiento y su relación con el espacio fílmico. La videodanza, como disciplina, me ha permitido desafiar la percepción tradicional del movimiento, ofreciendo una experiencia donde la piel, el tacto y la imagen se entrelazan en una sinfonía visual y cinética.

Así como se habla que la videodanza es un arte híbrido, puedo concluir que lo sensorial en el arte representa una hibridación fascinante entre la ciencia y la filosofía. Desde una perspectiva filosófica, en la estética, las experiencias sensoriales juegan un papel crucial en la apreciación y comprensión del arte. La estética se preocupa por entender cómo los sentidos contribuyen a nuestra percepción y cómo influyen en la forma en que interpretamos las obras artísticas. Los filósofos estéticos exploran cómo los estímulos sensoriales, como la visión, el oído, el tacto, y a veces el olfato y el gusto, interactúan con nuestra sensibilidad y nos permiten experimentar emociones, significados y belleza a través del arte.

Desde un punto de vista científico, disciplinas como la neurociencia cognitiva, la psicología sensorial y las teorías de percepción investigan cómo funcionan los sentidos, cómo procesamos la información sensorial y cómo estas experiencias afectan nuestro comportamiento y emociones. Estos campos proporcionan una base empírica para entender cómo el estímulo sensorial en el arte puede influir en nuestro cerebro y nuestra percepción.

En conclusión, el encuentro entre ciencia y filosofía en el arte sensorial representa un campo en expansión que no solo enriquece nuestra comprensión del arte y la percepción humana, sino que también abre nuevas posibilidades para la experimentación artística y la creación de experiencias multisensoriales profundamente significativas y reflexivas. Este proceso me ha permitido reflexionar sobre cómo la tecnología y la investigación artística pueden expandir las fronteras de la videodanza, abriendo caminos para futuras exploraciones en la percepción sensorial y el arte audiovisual.

Referencias bibliográficas

Bear, M.F., Connors, B.W., Paradiso, M.A. (2001). *Neuroscience: Exploring the Brain*.

Brum, L. (2019). Reflexiones sobre historia, concepto y curaduría de la videodanza. En X.

Monroy Rocha y P. Ruiz Carballido (Eds.), *Curaduría en videodanza* (pp. 26-100). Universidad de las Américas Puebla. <https://doi.org/10.30827/sobre.v6i0.11668>

Deren, M. (1945). *A Study in Choreography for Camera* [Cortometraje].

Goldstein, E.B. (2006). *Sensación y Percepción* 6a ed. Ediciones Parainfo.

Kant, I. (1790). *Crítica del Juicio*. Austral. Ciencias y Humanidades. Traducción por: Manuel García Morente.

Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Gallimard.

Murray Schafer, R. (1977). *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Destiny Books.

Paxton, S. (1975). *Contact Improvisation*. *The Drama Review*, 19(1), p. 40-42.

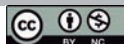
Platón. (ca. 380 a.C.). *La República* (G. Eggers Lan, Trad.). Gredos.

Schiffman, H.R. (2001). *Sensation and Perception: An Integrated Approach*. 4th ed. John Wiley & Sonns, Inc.

Sedeño-Valdellos, A.M. (2018). Videodanza: Propuesta de modalidades de una práctica videoartística. En C. Nocilli, A.M Díaz, (Eds.), *Abriendo fronteras: Enfoques interdisciplinarios de la Coreología* (pp. 110-120). Libargo.w

Swets, J. A. (1964). *Signal Detection and Recognition by Human Observers*. Wiley.

Vertov, D. (1929). *El hombre con la cámara* [Película]. VUFKU.



Para citar este trabajo: González Culubret, C. (2025). Cuerpo y horror: un análisis coreográfico comparativo de *Suspiria* (1977) y su remake de 2018. *HIDDEN arts*, 7, 31-38. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15091287>

CUERPO Y HORROR: UN ANÁLISIS COREOGRÁFICO COMPARATIVO DE *SUSPIRIA* (1977) y su REMAKE DE 2018

Body and Horror: A Comparative Choreographic Analysis of *Suspiria* (1977) and its 2018 Remake

CARLOTA GONZALÉZ CULUBRET

Investigadora Independiente, España

carlottagc01@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0009-4352-5628>

PALABRAS CLAVE

Suspiria;
Cine;
Danza;
Terror;
Giallo.

RESUMEN

El cine de terror nos lleva a experimentar una serie de emociones intensas a través de la narrativa y sus imágenes. Dentro de este género vemos como la danza se puede utilizar como un elemento tanto visual como narrativo. Sin embargo, este tema sigue siendo poco investigado dentro de lo académico. Un ejemplo de esta unión entre danza y terror dentro del cine lo encontramos presente en los filmes de *Suspiria* 1977 de Dario Argento y *Suspiria* 2018 de Luca Guadagnino. Cada uno de estos filmes representan distintas formas del uso de la danza. Por un lado, vemos como Argento hace uso de esta como un elemento estético; mientras que Guadagnino utiliza la danza como elemento narrativo y simbólico. El uso de la danza como elemento comunicativo en el cine de terror nos demuestra como la danza puede expresar no solo la belleza y perfección, sino también lo inquietante y terrorífico, adentrándose en los pensamientos del ser humano.

KEYWORDS

Suspiria;
Film;
Dance;
Horror;
Giallo.

ABSTRACT

Horror films lead us to experience a series of intense emotions through the narrative and its images. Within this genre we see how dance can be used as both a visual and narrative element. However, this subject is still under-researched within academia. An example of this union between dance and horror within cinema can be found in the films *Suspiria* 1977 by Dario Argento and *Suspiria* 2018 by Luca Guadagnino. Each of these films represent different forms of the use of dance. On the one hand, we see Argento's use of dance as an aesthetic element, while Guadagnino uses dance as a narrative and symbolic element. The use of dance as a communicative element in horror films demonstrates how dance can express not only beauty and perfection, but also the disturbing and terrifying, delving into the thoughts of human beings.

Cuerpo y horror: un análisis coreográfico comparativo de *Suspiria* (1977) y su remake de 2018

Carlota González Culubret

1.- Uso comunicativo de la danza en el cine de terror

Según Trencansky (2001), la danza encuentra un contrapunto cuando se relaciona con el género de terror. Este estudio analiza cómo el movimiento del cuerpo se convierte en un lenguaje audiovisual para intensificar emociones como el miedo y la angustia, añadiendo significado dentro de la narrativa.

El lenguaje coreográfico acaba formando parte de la historia. Como Alekseeva (2012) menciona, la danza en Europa es usada de manera narrativa, es decir, se busca contar historias a través de los diferentes movimientos que el bailarín realiza, pero sin seguir ningún guion o estructura ya establecida.

Sin embargo, a partir del siglo XX, encontramos una danza moderna enfocada en expresar emociones e ideas a través del cuerpo humano, rechazando el ballet clásico y dándole importancia tanto al coreógrafo como al bailarín (Guerrero y Garnett, 1955).

Según Wigman (2002), la danza es un medio de comunicación que transmite sentimientos a través del movimiento, sin necesidad de palabras. Dicha afirmación es complementada por Moorde y Yamamoto (2012), quienes señalan que el movimiento es un elemento importante para la comunicación humana, aunque su breve temporalidad dificulta su registro y análisis.

Para poder comprender la danza y el propio movimiento, Pérez Soto (2008) analiza la danza a través de tres aspectos importantes: los movimientos como elementos que aportan significado a la coreografía, el cuerpo como medio para transmitir expresiones, y los significados vinculados a los movimientos, refiriéndose a las ideas o sentimientos que cada movimiento guarda.

Si nos centramos en un estilo dancístico como es la danza contemporánea y de acuerdo con la afirmación de Dallal (1975), entendemos que esta no se basa en expresar de manera literal lo que se quiere decir mediante el movimiento. Este estilo crea nuevas experiencias que se alejan de la simple descripción. Además, busca entender al ser humano, sus sentimientos, pensamientos e ideas basándose así en la unión entre lo interno de cada individuo y el movimiento que expresa aquello que se quiere decir.

Comprendemos, entonces, como la danza, especialmente en un estilo más contemporáneo, es un lenguaje corporal que puede intensificar emociones, experiencias y significados a través de un movimiento sin necesidad de utilizar palabras. Al relacionarse con el género de terror se desarrollan nuevos lenguajes visuales y emocionales. Podemos observar como el cine de terror experimenta nuevas formas de demostrar el miedo, la tensión y la angustia a través de movimientos corporales usando el cuerpo humano como la herramienta principal.

La danza desde un punto de vista estético no se ha visto relacionada directamente con el género de terror dentro del cine. Se conoce que la dinámica principal no se basa en movimiento sino en asustar e inquietar al espectador. Al explorar la danza dentro del cine de terror podemos analizar la manera en la que el cuerpo y su movimiento se convierte en una herramienta del lenguaje audiovisual para crear tensión, miedo y angustia, añadiendo también significado a la narrativa visual de la película.

Al enfocarnos en el cine de terror, buscamos entender la danza desde otra perspectiva la cual no se centra tanto en lo estético, sino que va más allá, explorando un punto de vista narrativamente más profundo.

Teniendo en cuenta el marco conceptual planteado, nos propusimos profundizar en este estudio a través de las siguientes preguntas de investigación: ¿Cómo el lenguaje corporal puede expresar el miedo sin necesidad de las palabras? ¿Qué y cómo nos muestran a través del movimiento del bailarín el desarrollo de la historia? ¿Cómo logra una coreografía convertir una escena en una experiencia inquietante? ¿Es posible que una secuencia de danza nos transmita terror sin necesidad de diálogos?

2.- Metodología

Las cuestiones planteadas nos ayudaron a estudiar cómo el lenguaje coreográfico y elementos sonoros aportan belleza y estética visual, como también intensifican las emociones y ayudan al desarrollo de la narrativa.

A diferencia de investigaciones previas centradas en el cine de género musical, realizamos un estudio del movimiento coreográfico en el cine de terror. Para ello llevamos a cabo un análisis comparativo del uso del lenguaje coreográfico específicamente en los filmes de *Suspiria* (1977) de Dario Argento y *Suspiria* (2018) de Luca Guadagnino. La elección de estas dos películas se basa en la posibilidad de analizar cómo dos directores diferentes y con estilos distintos de filmar dentro del género fílmico de terror, como son el cine giallo planteado por *Suspiria* (1977), (figura 1) y el cine sobrenatural propuesto por *Suspiria* (2018), abordan esta misma temática, la danza, centrándonos no solo en su parte estética, sino su posible implicación dentro de la narrativa del filme.

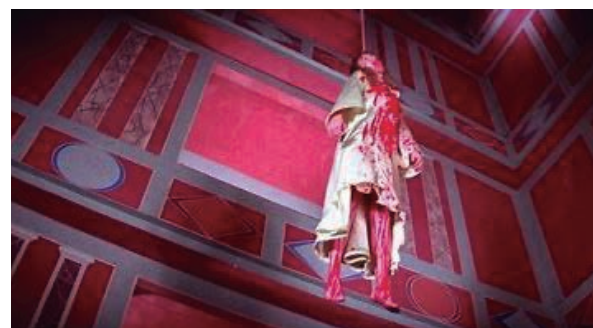


Figura 1. Escena cine Giallo. *Suspiria* 1977.



Figura 2. Ejemplo de Danza clásica. *Suspiria* 1977

Este análisis permite abordar cuestiones más amplias: ¿cómo el cuerpo consigue convertirse en el escenario donde se manifiestan nuestros miedos más profundos? ¿Cómo la coreografía puede ser utilizada para traspasar la barrera estética y expresar lo más profundo, lo sublime y lo monstruoso? Con esta investigación conseguimos indagar en cómo el lenguaje del movimiento dialoga con las emociones humanas y cómo, a través del cine, la danza revela su capacidad para unir lo bello y lo aterrador.

Ambas películas nos cuentan la historia de una bailarina que se muda a Berlín para formar parte dentro de una prestigiosa compañía de danza, allí se dará cuenta de que la escuela alberga gran cantidad de secretos y misterios, descubriendo que toda la compañía es dirigida por un aquelarre de brujas. A pesar de compartir una temática común estos filmes hacen un uso diferente de la danza.

Analizamos estos filmes a través de la observación y comparación de las secuencias coreográficas identificando los estilos coreográficos presentes, entendiendo también cómo estas secuencias se integran en la estructura narrativa de cada filme. Fue necesario, como se menciona anteriormente, estudiar el papel del sonido durante las escenas coreografiadas, destacando sus diferencias y aportes a la historia del filme. Este enfoque permitió entender cómo la danza, más allá de su función visual, contribuye a intensificar emociones y a contar historias en el cine de terror.

Siguiendo el modelo de Moorde y Yamamoto (2012), se optó por una observación externa del movimiento, seleccionando los movimientos dancísticos más relevantes para el análisis. Las variables y categorías que se obtuvieron se basaron en una recopilación de estudios de autores especializados siendo organizadas de la siguiente manera. Exploramos variables como los tipos de danza (moderna y clásica), los movimientos dancísticos, y la utilización del movimiento (narrativa, contextual o ritualística). También analizamos el uso del espacio escénico, su materialización a través de tensiones y progresiones, el volumen de bailarines, observando si es individual o grupal y los tipos de cuerpo, que según Borges Carreras (2022) existen dos: cuerpos archivo, que son los que muestran varias versiones o historias y los cuerpos sensitivos, que son los que se encargan de mostrar diferentes tipos de sensibilidad.

Además, añadimos también el análisis comparativo de los elementos sonoros, basándonos en los estudios de Casetti y Di Chio (1991) y Rodríguez Bravo (1998). Estos elementos sonoros presentes durante las secuencias coreográficas han sido divididos en una serie de categorías obteniendo efectos sonoros y ambientales que pueden ser in (presentes dentro de la escena), off (provenientes de fuera de cámara) o over (no justificados en la acción y situados fuera de la diegesis). La música sigue una clasificación similar, dependiendo de si forma parte de la escena (in), proviene de fuera de cámara (off), o si se encuentra fuera del contexto visual (over). Además, se tienen en cuenta los silencios siendo elementos esenciales en estas secuencias ya sea un silencio sintáctico (para resaltar momentos importantes), naturalista (para generar realismo ambiental) o dramático (para crear un impacto emocional). Por último, las voces también se categorizan según su procedencia: in (dentro de la escena), off (fuera de cámara) y over (sin justificación dentro de la narrativa visual). Todos estos elementos sonoros se van a unir e integrar durante las secuencias coreográficas aportando un papel importante en su desarrollo.

3.- Análisis comparativo de las secuencias coreográficas de *Suspiria* 1977 y *Suspiria* 2018

Tras analizar las secuencias coreográficas de *Suspiria* (1977) y *Suspiria* (2018), encontramos diferencias en el aspecto dancístico, que se ve reflejado e influenciado por el contexto histórico en el que se encuentra cada filme y las intenciones y estilos artísticos de cada uno de los directores. Por un lado, tenemos *Suspiria* de 1977, dirigida por Dario Argento, donde la danza aparece principalmente como una puesta en escena, enmarcada dentro del subgénero de terror Giallo, con un enfoque narrativo centrado en el terror y los asesinatos. En la película de 2018, dirigida por Luca Guadagnino, hay un desarrollo de la trama más elaborada; el director trata la trama desde un punto de vista ritual y de brujería donde la danza es el foco principal. Esta no solo aparece como una forma de expresión artística a través del movimiento, sino que también ayuda al desarrollo de la historia siendo un elemento narrativo más.

Esta diferencia en el uso de danza se ve reflejada en los tipos de esta que predominan en cada filme. Mientras que en *Suspiria* (1977) la danza presente es de un estilo clásico, donde únicamente predomina la estética, la belleza y elegancia (figura 2) dentro de un cine Giallo que destaca por un ambiente gótico italiano caracterizado por mostrar escenarios oscuros, confusos, inquietantes y tenebrosos con la intención de provocar miedo en el espectador y, que también se intenta conseguir mediante el uso de imágenes desconocidas y sobrenaturales (Catanese, 2018).

En la versión de 2018 se opta por una danza moderna, más libre y espontánea, que se une en relación con las tendencias artísticas contemporáneas de la época (figura 3). La elección de un estilo sobre otro no solo es llevada por un cambio en las tendencias de la danza, sino también a cómo cada director elige el uso que quiere darle a la danza y cómo integrar dentro de la narrativa de cada uno de los filmes.

El resultado es que, en la película de 1977, la danza se incorpora dentro de una atmósfera de terror, sin la intención de ayudar en un desarrollo narrativo, mientras que, en la versión de 2018, la danza es utilizada como una herramienta fundamental para desarrollar la trama, especialmente en torno a los temas de brujería y rituales. Así, el movimiento y el lenguaje corporal se observan en una comunicación profunda y ritualística que ayuda a potenciar la atmósfera siniestra y sobrenatural del filme.



Figura 3. Ejemplo de danza moderna. *Suspiria* 2018



Figura 4. Representación del espacio. Escena representativa. *Suspiria* 2028

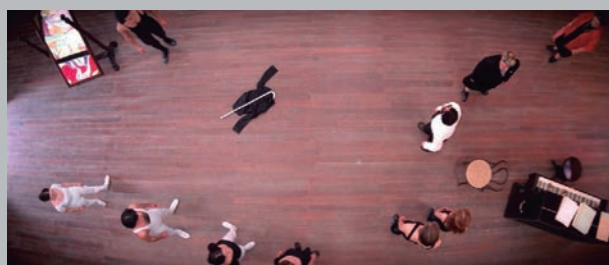


Figura 5. Representación del espacio. Clase de baile. *Suspiria* 1977

Dentro de estos filmes y para comprender las secuencias coreográficas nos centramos en un estudio del espacio, siendo un elemento narrativo importante. El espacio, tanto físico como simbólico, juega un papel necesario a la hora de que los bailarines no solo interactúen con su propio espacio sino también entre ellos, creando un contexto que ayuda a comprender el significado de cada escena. Nos preguntamos entonces ¿Cómo influye el uso del espacio en la creación de una atmósfera y el desarrollo narrativo en las secuencias coreográficas de *Suspiria* (1977) y *Suspiria* (2018)?

Empezando primero por reconocer los tipos de espacio de cada uno de los filmes. En la versión de 1977, el espacio utilizado se limita a la Clase de Baile con un enfoque literal, como un entorno específico relacionado con la enseñanza y práctica de la danza sin otorgarle un sentido alegórico. Este filme carece de espacios Representativos y Externos lo que nos muestra una carencia en la representación de espacios simbólicos o figurativos dentro de la narrativa.

En cambio, en *Suspiria* (2018), la representación del espacio es mucho más variada. Aunque también se incluyen las Clases de Baile, este tipo de espacio esta unido junto a una escena representativa, donde el espacio desarrolla un valor simbólico, alejándose de la simple funcionalidad. Además, se le añade un espacio externo, utilizado durante los rituales, lo que crea un contraste entre lo cotidiano y lo sobrenatural, intensificando la atmósfera mística del filme. Ver figuras 4 y 5.

Una vez entendido los tipos de espacios que vemos presentes pasamos a la materialización de este. La diferencia entre ambos filmes también se hace evidente. En *Suspiria* (1977), el uso de las tensiones corporales durante las secuencias coreográficas se hacen de manera equilibrada, resaltando la técnica del movimiento, sin otorgarle un valor narrativo. Por otro lado, *Suspiria* (2018) presenta tensiones de forma más distribuida, lo que nos indica una variedad emocional y una mayor complejidad en la relación entre la danza y la narrativa. Las progresiones también juegan un papel importante. Mientras que, en la versión más antigua, el movimiento a través del espacio es mínimo y no esencial para el desarrollo de la trama, en *Suspiria* (2018) las progresiones se distribuyen de manera equitativa a lo largo de las escenas, mostrando una evolución de la narrativa y un desarrollo de los personajes. Las proyecciones del movimiento en *Suspiria* (1977) se abordan principalmente desde una perspectiva técnica y estética, mientras que en *Suspiria* (2018), estos movimientos adquieren un sentido simbólico y narrativo, añadiendo importancia a la temática ritualística del filme.

Pero ¿Qué pasa con el volumen de bailarines que se encuentran en escena? El análisis del volumen de bailarines en las secuencias coreográficas de ambos filmes es fundamental para comprender cómo la cantidad y la

distribución de los cuerpos en el escenario ayudan al desarrollo y comprensión de la narrativa. El número de bailarines, así como la forma en que se organizan, no solo define la composición visual dentro del espacio durante la secuencia coreográfica, sino que también nos muestra la representación de los personajes y los temas de la trama.

En *Suspiria* (1977), la danza se realiza casi totalmente de manera grupal, haciendo énfasis en la importancia en el cuerpo de baile durante la danza y la uniformidad en ella. En contraste, *Suspiria* (2018) mezcla escenas grupales e individuales, lo que permite una mayor exploración del desarrollo de personajes y de la expresión de cada uno de los bailarines dentro del contexto grupal. Las escenas individuales, como la prueba de Susie para entrar en la compañía de danza son presentadas para entender el desarrollo del personaje, mientras que las escenas grupales, como las representaciones de la compañía nos muestran las relaciones y conflictos entre los diferentes personajes. Ver figura 6 y 7



Figura 6. Ejemplo de escena grupal. *Suspiria* 2018.



Figura 7. Ejemplo de escena individual. *Suspiria* 2018



Figura 8. Ejemplo de movimiento en danza clásica. *Suspiria* 1977

Ya conocemos varios aspectos para comprender la danza, pero es importante entender que el cuerpo no es solo un instrumento de ejecución, sino una muestra del arte la cual puede adoptar diferentes categorías según el uso y representación que se le dé. Los conceptos de Cuerpo Archivo y Cuerpo Sensitivo permiten analizar cómo los bailarines se expresan a través del movimiento y qué aspectos destacan en una coreografía. Mientras que el Cuerpo Archivo se enfoca en la técnica y en el perfeccionamiento de los movimientos codificados, el Cuerpo Sensitivo da importancia a la emoción, la sensibilidad y la capacidad de transmitir experiencias y sentimientos siendo algo más subjetivo.

Al analizar los tipos de cuerpo en las secuencias coreográficas de ambos filmes podemos observar una gran diferencia en como se enfocan estas dos versiones. Si nos vamos al filme más antiguo, la versión de 1977, destacan el uso de los Cuerpo Archivo, lo que nos muestra una mayor atención a la técnica y a como los propios bailarines la ejecutan de manera correcta durante las escenas coreográficas presentes.

En cambio, si nos situamos en la versión de 2018, este uso del Cuerpo Archivo está prácticamente ausente, mostrando un cambio de perspectiva a la hora de hacerse uso del movimiento del cuerpo humano. Entonces comprendemos que en *Suspiria* 2018 lo que predomina es el Cuerpo Sensitivo, donde el movimiento pasa a ser una herramienta para expresar sentimientos y emociones, es decir, el bailarín ya ha adquirido una técnica que tiene innata y ahora pasa a realizar una exploración emocional a través de su movimiento corporal.

Comprender los distintos tipos de movimiento de ambos filmes es esencial para entender cómo cada versión usa la danza no solo como una herramienta visual, sino como una forma de reforzar su narrativa y su estética particular. Analizar los movimientos dancísticos permite entender cómo las diferencias en la ejecución de las coreografías reflejan dos enfoques artísticos muy distintos. Mientras que una versión se inclina por la técnica clásica y el control del cuerpo, la otra apuesta por una mayor libertad expresiva y por una conexión más emocional con el movimiento. Estas elecciones en la coreografía no solo definen el estilo visual de cada película, sino que también influyen en cómo percibimos el miedo, la tensión y el desarrollo de cada uno de los personajes.

Podemos encontrar dentro de las secuencias coreográficas de *Suspiria* 1977 y *Suspiria* 2018, grandes diferencias en los tipos de movimiento. Las diferencias que encontramos no se basan únicamente en la estilística de cada filme, sino que nos muestra una vez más los objetivos y enfoques específicos de cada película en cuanto a la representación del cuerpo y el movimiento del bailarín.

En *Suspiria* 1977, los movimientos dancísticos se caracterizan por la fluidez y la suavidad. La continuidad en las secuencias coreográficas es evidente a la hora de realizar las diagonales de waltz, donde los bailarines ejecutan desplazamientos con un flujo constante y una transición suave entre cada paso. También se observan movimientos enérgicos, especialmente en los saltos que los bailarines realizan durante las secuencias. Esta combinación de fluidez y energías del movimiento reflejan una técnica propia de la danza clásica, donde el cuerpo está disciplinado para seguir patrones coreográficos preestablecidos, evitando la improvisación o la exploración corporal de cada uno de los bailarines. La precisión y el perfeccionamiento en la técnica de danza clásica son dos elementos fundamentales en la versión de 1977, destacando una visión de la danza que prioriza el control y la ejecución exacta del movimiento demostrando una vez más la técnica que ya conocen.

Pero, si analizamos la versión más actual, se muestra un enfoque mucho más dinámico y expresivo en sus secuencias coreográficas. Los movimientos son fluidos, pero también enérgicos, con un movimiento continuo que los bailarines muestran a la hora de realizar los diferentes ejercicios de suelo y los giros que realizan las bailarinas. Sin embargo, a diferencia de la versión de 1977, aquí también aparecen movimientos percutidos, caracterizados por golpes secos en el movimiento y pequeños saltos. Este tipo de movimiento más libre y variado es el que da mucha importancia a sentir la danza y cómo expresarla a través de ella.

Esta diferencia en los tipos de movimiento refleja los enfoques en la coreografía que tanto directores como coreógrafos han querido dar en cada una de las dos versiones. En el filme de 1977, la técnica clásica establece una serie de límites dentro del movimiento y su ejecución optando por mostrar disciplina y una técnica fija (figura 8). El cuerpo se entiende entonces, como el instrumento para ejecutar esta técnica, dentro del estilo de danza clásica que se conoce.

Por el contrario, en la versión de 2018, nos alejamos de todo esto centrándonos en la importancia de la expresividad del movimiento y la capacidad de sentir la danza desde nuestro propio interior, entendiendo por que se realiza cada movimiento. Este se convierte en una herramienta para transmitir emociones y explorar nuevas formas de expresión, permitiendo una mayor diversidad y espontaneidad en la ejecución de los movimientos durante las secuencias coreográficas.

4. Elementos sonoros

Hasta ahora, hemos explorado en profundidad el papel de la danza en *Suspiria* 1977 y *Suspiria* 2018, analizando cómo el movimiento coreográfico ayuda a definir la atmósfera y en el desarrollo de la narrativa en cada una de las dos versiones. Sin embargo, para comprender de manera correcta estas secuencias coreográficas, es necesario prestar atención a otro elemento clave como son los elementos sonoros. La música, los silencios y las voces no van a ser inmanente acompañamientos dentro de las diferentes escenas; son piezas fundamentales que van a ayudar a comprender el lenguaje visual y corporal, añadiendo capas de significado que van a ir generando distintas emociones en el espectador.

Cada filme utiliza estos elementos sonoros de manera que puedan no solo complementar la acción, sino que también ampliar el significado y lo que se quiere expresar a través del cuerpo. Ya sea mediante una banda sonora constante y envolvente, los sonidos ambientales que dan textura a las escenas o los momentos de silencio que intensifican la tensión, estos elementos influyen directamente en la manera en que percibimos la danza y el desarrollo narrativo. Analizar estos elementos nos ayuda a comprender cómo cada versión de *Suspiria* elabora su propia atmósfera y cómo el sonido se convierte en una herramienta más dentro de las secuencias coreográficas.

En la versión de 1977, el sonido y los efectos ambientales aparecen de manera equilibrada, contribuyendo a la atmósfera de una manera funcional para crear un ambiente realista de escuela de danza durante las secuencias coreográficas y sin distraer la atención del espectador.

La presencia de sonidos como el de los tacones de la profesora al caminar por el estudio y el roce de los pies de las bailarinas contra el suelo refuerza la sensación de estar en una clase de danza poniendo una vez más a la acción en contexto. Estos sonidos no buscan incomodar al espectador, sino llevarlo una vez más a sentir que se encuentra en una escuela de danza durante una clase de ballet.

La música también cumple una función constante de acompañamiento en estas escenas, llevando el ritmo de la coreografía y creando una atmósfera envolvente que refleja la disciplina de una clase de danza. Durante todas estas secuencias coreográficas el silencio nunca está presente, ya que el sonido continuo ayuda a mantener el hilo de la narrativa y la coreografía.

Las voces también son elementos importantes dentro de las secuencias coreográficas. En la versión de Argento, las voces están presentes en casi todas las escenas de danza. Las indicaciones de los profesores y las conversaciones constantes ayudan a reforzar la idea de que nos encontramos en una escuela de danza durante una clase de ballet, poniéndonos una vez más en contexto gracias a la atmósfera creada. Esto refleja una visión en la que la danza es una disciplina que debe ser enseñada y perfeccionada bajo la supervisión e indicaciones de profesionales.

En contraste, en *Suspiria* 2018 podemos ver un uso más complejo de los elementos sonoros. Estos efectos pasan a ser un elemento protagonista: las respiraciones y los ruidos corporales no solo acompañan el movimiento, sino que también pasan a formar parte como un tipo de música corporal. Los golpes secos al bailar, cada respiración profunda de los

estos sonidos corporales se perciben con mayor claridad, bailorineas cada fricción del cuerpo contra el suelo durante estas secuencias y el ruido fx audiovisual y expresiva dentro de la danza. Entendemos que estos elementos no son utilizados como un mero elemento que complementa la acción; estos son elementos fundamentales que aportan tensión y realismo en la danza presente.

La ausencia de música en ciertos momentos permite que estos sonidos corporales se perciban con mayor claridad, generando una sensación inquietante que enfatiza el esfuerzo físico y la carga emocional de la bailarina durante la realización de cada movimiento. La música, cuando aparece, a menudo lo hace de manera dramática y sobrecargada (Over), atravesando lo que ocurre en pantalla para crear una atmósfera inquietante y desorientadora. Esta decisión en la utilización de los elementos sonoros busca que el espectador experimente incomodidad, angustia y terror.

En esta versión el silencio aparece como un elemento importante que intensifica momentos específicos durante las secuencias coreográficas. Los silencios sintácticos, naturalísticos y dramáticos permiten dar una mayor importancia al movimiento para que se exprese con mayor intensidad y que así el espectador absorba todas las emociones que se encuentran dentro de cada gesto. Además, estas pausas aportan momentos de gran tensión, donde el ruido desaparece y solo queda el lenguaje del cuerpo, creando una atmósfera inquietante y cargada de significado.

Por otro lado, Guadagnino también utiliza las voces como recurso, aunque estas se reducen de manera considerable. El foco de atención se aleja de esas voces y se centra en el movimiento corporal, permitiendo que el cuerpo se comuniquen por sí mismo. Este reducido uso de voces ayuda a mostrar un movimiento que por sí solo enriquece a la narrativa del filme.

Estas diferencias en el uso del sonido, la música y resto de elementos sonoros nos demuestran las intenciones artísticas de cada director. Argento busca una representación más clásica, estética y elegante de la danza donde el sonido mantiene una estructura constante y equilibrada, entendiendo que la trama se desarrolla gracias a los diálogos de los personajes. Guadagnino, en cambio, utiliza el sonido para inquietar, distraer y sumergir al espectador dentro del filme, ayudando al desarrollo de la historia. Así, *Suspiria* 1977 y *Suspiria* 2018 no sólo contrastan en su estética visual y narrativa, sino también en cómo emplean el sonido y la música para dar vida a sus coreografías y reforzar el impacto psicológico de sus historias.

5. Conclusiones

Al observar los filmes entendimos que la danza se emplea de manera heterogénea en *Suspiria* 1977 y *Suspiria* 2018. Este análisis confirmó que en el filme de Dario Argento, las secuencias coreográficas consisten en movimientos simples de danza clásica que no guardan una relación directa con la trama. La danza es algo meramente estético, una herramienta para crear una atmósfera visual elegante y mostrar la belleza de la danza dentro del cine Giallo. En cambio, en la versión de Luca Guadagnino, la danza es el eje principal de la narrativa, es decir, sin esta danza la historia no tendría sentido, ni habría un desarrollo. Las escenas coreográficas donde destaca la danza moderna intensifican la sensación de terror y suspense, convirtiéndose en una pieza fundamental en el desarrollo dramático de las secuencias coreográficas.

Centrándonos ahora en el estilo de danza utilizado en cada uno de los filmes y encontrando por un lado la danza clásica en *Suspiria* 1977 y por otro, la danza moderna en *Suspiria* 2018, concluimos que en *Suspiria* 1977, los movimientos de técnica de danza clásica son empleados exclusivamente para transmitir una belleza, estética, elegancia y una técnica rigurosa, sin mayor pretensión narrativa. La elegancia del ballet se convierte en un elemento que embellece la historia sin participar en su propio desarrollo. Por otro lado, *Suspiria* 2018, que hace uso de la danza moderna, utiliza coreografías con un tono ritualístico, el cual ayuda no solo a crear una atmósfera, sino también a expresar emociones, secretos y conflictos.

Cada movimiento se convierte en una ayuda para mostrar el drama, una forma de comunicación que traspasa el lenguaje verbal propio de *Suspiria* 1977 y alcanza algo más simbólico donde no se necesitan palabras.

También llegamos a la conclusión de que a pesar de que ambos filmes comparten la temática de brujería y aquelarres, el uso de los elementos coreográficos difiere considerablemente. En *Suspiria* 1977, la danza aparece apenas en dos secuencias al inicio de la película y no influye en el desarrollo de la trama. Es algo que pasa a segundo plano. En contraste con *Suspiria* 2018, la cual presenta diez secuencias coreográficas que están cuidadosamente distribuidas a lo largo de todo

Estas coreografías están integradas dentro del arco narrativo, funcionando como un elemento que ayuda a avanzar en la trama del filme. Pero, al igual que con la danza, también hemos obtenido una serie de conclusiones sobre el uso de los elementos sonoros y su importancia. En *Suspiria* 1977, la música y los efectos sonoros sirven para crear una atmósfera envolvente sin interferir en el hilo narrativo principal y así no distraer la atención del espectador. El sonido funciona como elemento de apoyo, diseñado para que el espectador se vea envuelto en la atmósfera del filme.

En cambio, en *Suspiria* 2018, el sonido es un protagonista más. Las respiraciones, los movimientos corporales y los silencios cuidadosamente colocados dan a la danza una intensidad dramática y visceral. Los silencios, ausentes en la versión de 1977, son utilizados aquí para resaltar momentos de tensión. La ausencia de sonido se convierte en una herramienta poderosa que intensifica el terror y el suspense durante las secuencias coreográficas.

Sostenemos que la danza se emplea de manera distinta en cada filme, pero siendo un elemento narrativo clave para cada una de ellas. Por un lado, se observa que la danza moderna funciona como una forma de expresión, mientras que la danza clásica tiene un uso más estético. Además, aunque ambas películas tratan una misma temática, el lenguaje coreográfico se utiliza de forma diferente. Otro aspecto relevante que encontramos es el uso del sonido en las secuencias de danza, que ayuda en el desarrollo de la narrativa audiovisual y varía significativamente entre ambas versiones.

La comparación entre *Suspiria* 1977 y *Suspiria* 2018 nos ofrece una visión muy interesante de cómo la danza puede ser una herramienta que va más allá de lo visual y elegante, pasando a ser parte de un elemento narrativo más donde el cuerpo funciona como un instrumento. Mientras que en la versión de Argento la danza es algo meramente estético, en la versión de Guadagnino se convierte en un lenguaje narrativo muy importante. Este uso de la danza no solo nos muestra el desarrollo y evolución del cine de terror, sino también el desarrollo de la danza y del arte coreográfico como una herramienta de expresión para el ser humano, teniendo su propio lenguaje. *Suspiria* es un ejemplo de cómo el movimiento puede contar historias, transmitir emociones en el espectador y, muchas veces, dejarnos sin aliento. A través del lenguaje coreográfico el cuerpo expresa el miedo, la tensión, el misterio y el desarrollo de los personajes, convirtiéndose en una parte esencial de la narrativa.

Este uso de la danza no solo da intensidad en el impacto del terror que se produce en el ser humano, sino que al unir lo sublime y elegante con lo más grotesco y desagradable se comienzan a cuestionar las fronteras que existen entre arte y narrativa, entre lo bello y lo inquietante. Nos hace ver, entender y recordar cómo el cuerpo humano en movimiento puede ser un escenario perfecto donde se muestran y conviven los miedos, los deseos y los pensamientos más profundos del ser humano. En este sentido, la danza en el cine de terror se usa no solo como un elemento narrativo o visual, sino como una representación simbólica de lo que nos convierte en seres humanos, demostrando una lucha constante entre el orden y el caos que ocurren dentro de nuestro ser.

Referencias Bibliográficas

Trencansky, S. (2001). Final Girls and Terrible Youth: Transgression in 1980s slasher horror. *Journal of Popular Film & Television*, 29(2), 63-73.

<https://doi.org/10.1080/01956050109601010>

Alekseeva, T. (2012). Lenguaje danzante: Las coreografías afrocubanas del neobarroco en Gestos de Severo Sarduy. *Afro-Hispanic Review*, 31(1), 9-28.

<http://www.jstor.org/stable/23617208>

Guerrero, R. F., & Garnett, W. (1955). La danza contemporánea / contemporary dance. *Artes de México*, 8/9, 61-128.

<http://www.jstor.org/stable/24310915>

Wigman, M. (2002). El lenguaje de la danza. En *El lenguaje de la danza* (18-22). Ediciones Aguazul.

Moore, L., & Yamamoto, K. (2002). *Beyond Words. Movement observation and analysis.* Routledge.

<http://www.jstor.org/stable/27933313>

Pérez Soto, C. (2008). La danza como lenguaje. Propositiones en torno a la historia de la danza (137-149). LOM Ediciones.

Dallal, A. (1975). Danza: impulso y realización de nuestro tiempo. *Diálogos: Artes, Letras, Ciencias Humanas*, 11(1 (61)), 35-35.



Meditación 28. Libro *La Luz y la Danza*. Autora >Celia Fernández



Meditación 35. Libro *La Luz y la Danza*. Autora >Celia Fernández

