ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE LAUTREC

La videodanza en el cine para mejorar la estructura narrativa cinematográfica y su definición terminológica para los estudiantes universitarios de la carrera de comunicaciones y docentes artísticos en Lima Metropolitana

Tesis para obtener el título profesional Licenciado en Comunicación Audiovisual Multimedia

AUTORES:
KENZO JAVIER SOLIS KAWATA
(https://orcid.org/0009-0000-3501-3264)

HARUO JAVIER SOLIS KAWATA
(https://orcid.org/0009-0007-6809-4882)

Asesor
JONATAN FREDDY SAYAN CHUMBIRIZO
(https://orcid.org/0000-0002-3436-5249)

Lima-Perú
MARZO 2024

TESIS FINAL.DOCX.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:444583268

Submission Date
Mar 31, 2025, 8:20 PM GMT-5

Download Date
Apr 2, 2025, 10:00 PM GMT-5

File Name
TESIS FINAL.DOCX.pdf

File Size
2.5 MB

49 Pages

8,296 Words

45,911 Characters

23% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

19% Internet sources
4% Publications
13% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Tabla de contenido

Resumen 6
Abstract 7
Capítulo I: El Problema 9
1.1. Planteamiento del Problema 9
1.2. Preguntas de investigación 13
1.3. Objetivos de Investigación 13
Capítulo II: Marco Teórico 15
2.1. Mapa de Literatura 15
2.2. Antecedentes de Investigación 16
2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica 19
Capítulo III: Metodología 22
3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo 22
3.2. Diseño de Investigación 22
3.3. Operacionalización de Variables 23
3.4. Consentimiento Informado 25
3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos 25
Capítulo IV: Resultados 26
4.1. Análisis de Resultados 26
4.2. Discusión de Resultados 34
4.3. Recomendaciones 35
Referencias 37
Anexos 41

Lista de Tablas

Tabla 1 26

Tabla 2 26

Tabla 3 27

Tabla 4 28

Tabla 5 28

Tabla 6 29

Tabla 7 30

Tabla 8 30

Tabla 9 31

Tabla 10 32

Tabla 11 32

Tabla 12 33

Lista de Figuras

Figura 1. Mapa de literatura……..…15

Resumen

El objetivo principal de esta investigación es analizar cómo la videodanza puede mejorar la estructura narrativa cinematográfica y enriquecer la definición terminológica en los estudiantes de la carrera de comunicaciones y en los docentes artísticos en Lima Metropolitana. Para ello, se evalúa su impacto en la comprensión teórica y su uso práctico dentro del lenguaje cinematográfico. La investigación tiene como objetivo específico evaluar cómo la incorporación de la videodanza modifica la comprensión y el uso de las estructuras narrativas, identificar los recursos tecnológicos y pedagógicos esenciales para su integración en programas educativos, y analizar su impacto en el desarrollo de habilidades y competencias tanto en estudiantes como en docentes. Para llevar a cabo esta investigación, se realizó una encuesta a 35 estudiantes universitarios y docentes artísticos en Lima Metropolitana, utilizando un muestreo no probabilístico por conveniencia y la escala de medición de Likert. Se diseñaron preguntas enfocadas en tres dimensiones clave: estético y visual, emocional y sensorial, y comprensión y narrativa, con el objetivo de obtener respuestas que permitieran medir cómo la videodanza influye en la percepción y aplicación de conceptos cinematográficos. El análisis de los resultados mostró que la mayoría de los encuestados expresaron estar de acuerdo con el impacto positivo de la videodanza en la comprensión teórica y práctica de la narrativa cinematográfica. El estudio confirma que la videodanza, al fusionar danza y cine, permite una nueva forma de expresión que enriquece tanto la estructura visual como la narrativa de las obras cinematográficas. Los resultados obtenidos reflejan una apreciación por la claridad visual, la conexión entre la danza y el cine, y la emoción generada por el uso del sonido y los recursos visuales. Además, se destacó la importancia de incorporar ejemplos más actualizados y de mayor impacto sociocultural para captar mejor la atención de las nuevas generaciones. Se concluye que la videodanza tiene el potencial de ser una herramienta educativa poderosa, no solo para enriquecer las narrativas

cinematográficas, sino también para fomentar una comprensión más profunda de los conceptos artísticos en la formación de los estudiantes de comunicación y docentes artísticos. Se recomienda continuar explorando el uso de la videodanza como una pieza clave en la construcción de historias y producciones cinematográficas, y promover su integración en los programas educativos.

Palabras clave: videodanza, danza, cine, estructura, terminología

Abstract

The main objective of this research is to analyze how videodance can improve the cinematic narrative structure and enrich the terminological definition for communications students and artistic instructors in Metropolitan Lima. To this end, its impact on theoretical understanding and practical use within the cinematic language is evaluated. The specific objectives include evaluating how the incorporation of videodance modifies the understanding and use of narrative structures, identifying the essential technological and pedagogical resources for its integration into educational programs, and analyzing its impact on the development of skills and competencies for both students and instructors.

To carry out this research, a survey was conducted with 35 university students and artistic instructors in Metropolitan Lima, using a non-probability convenience sampling method and a Likert scale. Questions were designed to focus on three key dimensions: aesthetic and visual, emotional and sensory, and comprehension and narrative, with the aim of obtaining responses that would measure how videodance influences the perception and application of cinematic concepts. The analysis of the results showed that most of the respondents agreed with the positive impact of videodance on both the theoretical and practical understanding of cinematic narrative.

The study confirms that videodance, by merging dance and film, allows for a new form of expression that enriches both the visual structure and narrative of cinematic works. The results highlighted an appreciation for visual clarity, the connection between dance and film, and the emotion generated by the use of sound and visual resources. Furthermore, the importance of incorporating more up-to-date examples with greater sociocultural impact was emphasized to better capture the attention of new generations.

In conclusion, videodance has the potential to be a powerful educational tool, not only for enriching cinematic narratives but also for fostering a deeper understanding of artistic concepts in the training of communications students and artistic instructors. It is recommended to continue exploring the use of videodance as a key element in the construction of stories and cinematic productions and to promote its integration into educational programs.

Keywords: videodance, dance, film, structure, terminology

Capítulo I: El Problema

El término y ámbito preciso de la videodanza están en constante discusión, resulta imprescindible su análisis dado que la combinación de ambas (danza y cine) ha contribuido tanto en la historia, en la narración como en el espacio. El concepto de videodanza es relativamente reciente en nuestra sociedad. Su reciente concepción hace difícil hallar un lugar y/o vocabulario dentro del cine. Por esta razón, la comprensión personal de ambas disciplinas es esencial para comprender la conexión entre las mismas. Es por ello que nuestra pregunta general a estudiar es: ¿De qué manera la videodanza puede mejorar la estructura narrativa cinematográfica y su definición terminológica para los estudiantes universitarios de la carrera de comunicaciones y docentes artísticos en Lima Metropolitana?, teniendo claro como objetivo general en analizar cómo la videodanza puede mejorar la estructura narrativa cinematográfica y enriquecer la definición terminológica en los estudiantes de la carrera de comunicaciones y en los docentes artísticos en Lima Metropolitana, evaluando su impacto en la comprensión teórica y su uso práctico de la misma dentro del lenguaje cinematográfico.

1.1.Planteamiento del Problema

La definición y perímetro exacto de la videodanza está en perpetuo debate, De esta incertidumbre surge la exigencia de elaborar un análisis de la videodanza como recurso audiovisual, con el objetivo de identificar una posible categorización desde la posición de su narrativa, además de reconocer y definir el término videodanza. (Llenera, 2021).

En cuanto a la naturaleza dinámica de la videodanza, Llerena Fernández (2021) señala que, dado su vínculo estrecho con el ámbito audiovisual, el cual está en constante evolución, este tipo de obras también se transformarán a medida que avancen las tecnologías.

En la actualidad, la danza está presente en numerosas producciones audiovisuales, desde las piezas de videodanza más o menos experimental con cientos de festivales en curso, las

publicidades inspiradas en la danza, los vídeos musicales, numerosos filmes de moda, hasta los números de danza en películas musicales o con un tema vinculado a la danza. Es imprescindible incluir los tráileres y grabaciones integrales de eventos danzantes para su difusión en los medios de comunicación audiovisual. (Payri, 2020).

La variable del presente estudio demuestra desinformación, debate y evolución de la videodanza dentro del cine, generando confusión en los estudiantes y docentes. El director de cine español Carlos Saura junto a su bailarín y coreógrafo Antonio Gades y su bailarina Cristina Hoyos impulsaron y renovaron el baile “flamenco” en la época de la dictadura franquista con su “Trilogía Flamenca” películas que usando el flamenco, la canción española y su repertorio visual como estructura narrativa, renovando así el musical folclórico español a partir de la década de 1980 (Alcalá, 2023). La película chilena Ema dirigida por Pablo Lorrain, nos obliga a seguir estructuralmente a un personaje pero no solo desde un punto de vista clásico sino también espacial y artístico con la danza urbana que conecta con la ciudad, arte, afecciones y revoluciones, toda problemática social está conectada con el uso del espacio y el uso del cuerpo de los protagonistas y bailarines así como la evolución de los personajes y su acciones armando de forma extraordinaria una estructura narrativa con el baile y el espacio (Rodriguez, 2020). En la película Timecode (2016) de Gimenez Peña, Examinan la danza, la música y el silencio como técnica de narración, produciendo un beneficio para el cine y el arte. Poseen dos polaridades, una sonora y otra visual, además de los gestos coreográficos. La música acota espacios, incluso los personajes principales se transforman en "Ruido", pero emplean el silencio y la danza como estructura narrativa para comunicarnos que es un lugar privado compartido por los personajes principales para comunicarse. La música se torna disonante y la danza se utiliza porque asumen lo imaginado en sus mentes. La música simboliza preocupaciones emocionales, el silencio, similar al frío ambiente exterior que los envuelve y limita, y el movimiento coreográfico en libertad individual, narrando un viaje

expresivo hacia el hallazgo de una privacidad conjunta en el ámbito de la danza. (Mercedes, 2020). La relevancia de este estudio atañe en poder definir el género de videodanza en el cine y alejarlo del género musical, para así reflejar su importancia como elemento narrativo y no solo estético. Un claro ejemplo es en la película “Joker” de Todd Phillips en la escena donde Joaquin Fenix, luego de cometer un acto atroz, se encierra en un paño público y comienza a realizar una secuencia de movimientos corporales y coreográficos que define su descenso a la locura. El caso a estudiar recalca la importancia de estos simbolismos y representaciones artísticas/coreográficas para que no queden en el olvido colectivo y no tomen su verdadera importancia.

Se puede afirmar que la videodanza es un campo de estudio relativamente nuevo, que surgió a mediados del siglo XX y que sigue generando múltiples líneas de análisis en torno al conocimiento, la práctica y el razonamiento. Según Monroy Rocha y Ruiz Carballido (2015), la videodanza evoluciona en consonancia con los fundamentos de la historia del cine, ya que implica una colaboración entre coreógrafos, bailarines, cineastas, fotógrafos y artistas visuales. Debido a su reciente aparición, resulta complejo encontrar un espacio definido o una terminología específica dentro del ámbito cinematográfico. (Perez, 2022)

Según Roger Copeland (2016), es fundamental establecer criterios no sólo por razones académicas, sino también en la práctica. Esto se debe a que, al evaluar una videodanza en festivales, es necesario contar con ciertas características mínimas que la definan, lo cual permitirá determinar qué se considera una videodanza y qué no.

La videodanza es un concepto relativamente reciente en nuestra sociedad y, en consecuencia, necesita años de estudio para establecer su definición. En este breve lapso de tiempo, las tecnologías emergentes han arrasado con la sociedad y han transformado toda expresión artística. En este progreso, la danza siempre persigue nuevas modalidades de relación y comunicación (Perez, 2022).

La videodanza se concibe como un sistema audiovisual, ya que es una creación elaborada especialmente para ser disfrutada en pantalla. De acuerdo con las teorías expuestas por Úrsula y Cristóbal, la videodanza representa un arte que establece una relación única con el espectador. Este tipo de obras requiere una reconstrucción del cuerpo en movimiento. (Mancilla, 2023). La videodanza surge de una fusión entre dos artes anteriores, dos áreas con técnicas, ideas y conceptos creados en su propia trayectoria: el cine o "arte en video" por un lado y las artes del movimiento por el otro.. Szperling (2010), ya la misma palabra para enunciar muestra diferentes maneras de ser concebida: el videodanza, la videodanza, video-danza, video danza, danza para la pantalla etc. (La Valle, 2020) es por ello que el entendimiento individual de ambas disciplinas es fundamental para entender la unión de las mismas. En la actualidad, el cine empieza a explorar y probar nuevas modalidades de razonamiento y la reconstrucción de la danza no se limita únicamente a la realización cinematográfica; también abarca la creación coreográfica que se emplea en el cine como medio de expresión e investigación. Esta dimensión va más allá del simple movimiento (Lorente, 2024).

Finalmente, se ha evidenciado el problema que causa la desinformación y el debate acerca de la videodanza, como han señalado Llenera (2021), Payri (2020), Pérez (2022) y Mancilla (2023). Asimismo, se ha demostrado la eficacia de la variable a analizar. Los informes presentados por Alcalá (2023), Rodríguez (2020), Mercedes (2020) y Lorente (2024) indican que, apoyados en estas variantes, se puede generar un cambio en la concientización sobre la variable dependiente en relación con la situación actual de la videodanza. En conclusión, el problema identificado representa una oportunidad viable de estudio para la presente investigación.

1.2.Preguntas de investigación

1.2.1 Pregunta General:

¿De qué manera la videodanza podrá mejorar la estructura narrativa cinematográfica y su definición terminológica para los estudiantes universitarios de la carrera de comunicaciones y docentes artísticos en Lima Metropolitana?

1.2.2 Preguntas Específicas:

- ¿Cómo influye la incorporación de la videodanza en la percepción y comprensión de la narrativa cinematográfica en los estudiantes de la carrera de comunicaciones en Lima Metropolitana?
- ¿Qué recursos tecnológicos y pedagógicos son necesarios para integrar la videodanza en los programas educativos de los estudiantes de comunicaciones y docentes artísticos en Lima Metropolitana?
- ¿Qué impacto tiene la aplicación de la videodanza en la capacidad de los estudiantes y docentes para utilizar correctamente esta herramienta en sus proyectos educativos y profesionales?

1.3.Objetivos de Investigación

1.3.1 Objetivo General:

Analizar cómo la videodanza puede mejorar la estructura narrativa cinematográfica y enriquecer la definición terminológica en los estudiantes de la carrera de comunicaciones y en los docentes artísticos en Lima Metropolitana, evaluando su impacto en la comprensión teórica y su uso práctico de la misma dentro del lenguaje cinematográfico.

1.3.2 Objetivo Específico:

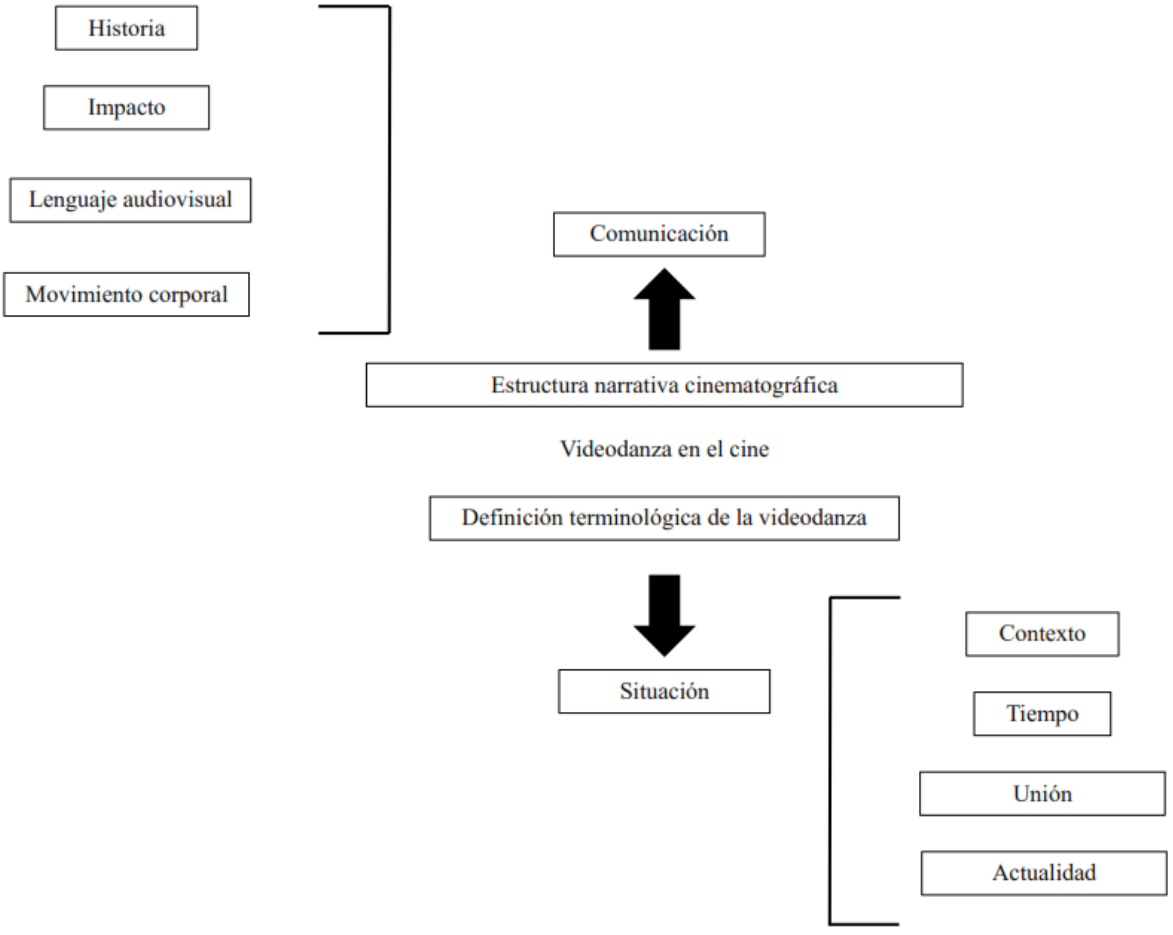
- Evaluar cómo la incorporación de la videodanza modifica la comprensión y el uso de las estructuras narrativas en los estudiantes de la carrera de comunicaciones en Lima Metropolitana.
- Identificar los recursos tecnológicos y pedagógicos esenciales para integrar la videodanza en los programas educativos de los estudiantes de comunicaciones y docentes artísticos en Lima Metropolitana.
- Analizar el impacto de la videodanza en el desarrollo de habilidades y competencias en los estudiantes y docentes, con énfasis en su aplicabilidad en proyectos educativos y profesionales.

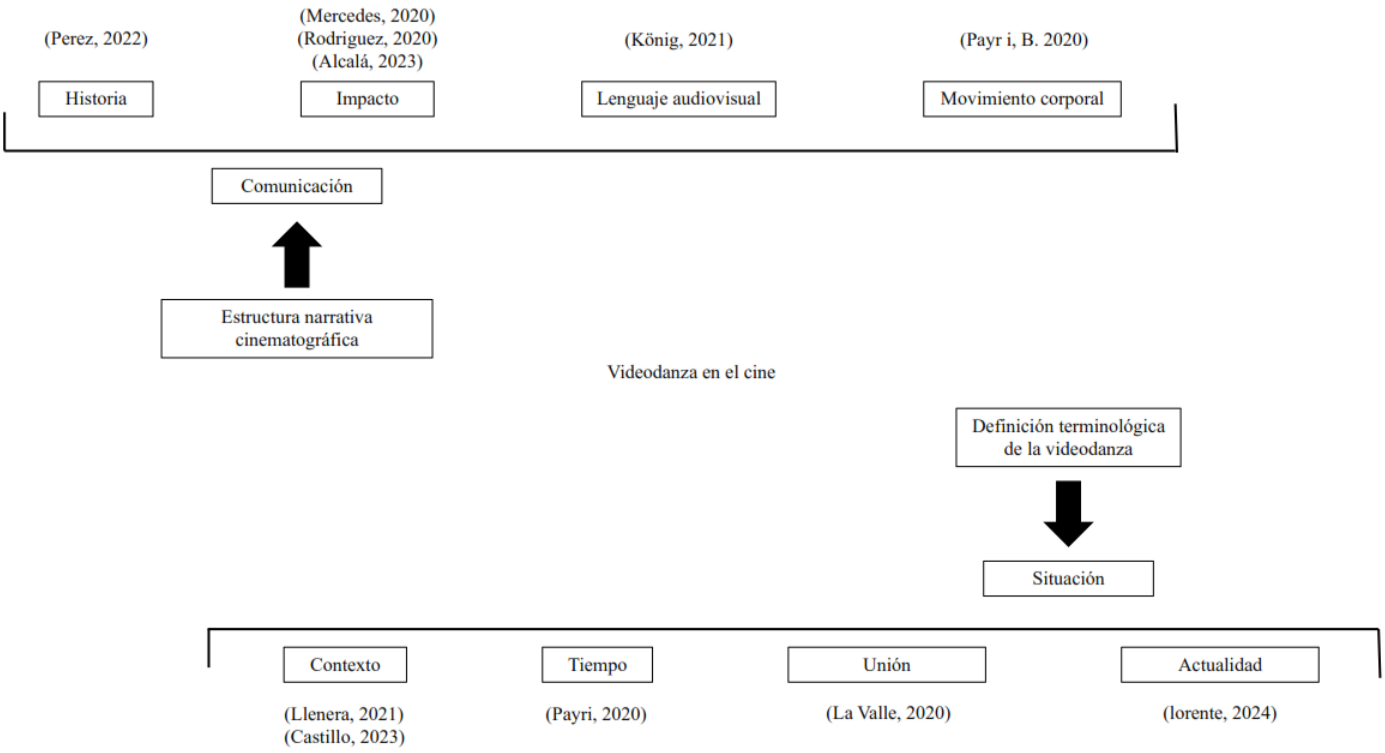
Capítulo II: Marco Teórico

Con respecto a la videodanza en el cine se realizó un mapa de literatura, este dividió nuestro tema en dos variables: Estructura narrativa cinematográfica y la definición terminológica de la videodanza. Este se ramificó en 8 puntos clave en el ámbito de la comunicación y situación, tales como: historia, impacto, lenguaje audiovisual, movimiento corporal, contexto, tiempo, unión, actualidad. Estos términos se explican en la perspectiva teórica (2.3), y en conjunto para reafirmar estas variables se contó con 4 antecedentes internacionales (2.2) que refuerzan estas prácticas.

Figura 1

2.1. Mapa de Literatura





El mapa de literatura divide el tema central en dos objetivos principales, los cuales son “La estructura narrativa cinematográfica” y “La definición terminológica de la videodanza”. Cada objetivo tiene sus subtemas el cual ayudará a comprender, racionalizar y estudiar de mejor manera la videodanza en el cine, apoyados en los estudios de Perez (2022), Mercedes (2020), Rodriguez (2020), Alcalá (2023), Kónig (2021), Payri (2020), Llenera (2021), Castillo (2023), Payri (2020), La Valle (2020) y Lorente (2024).

2.2. Antecedentes de Investigación

Iglesias, Paola Valeria; Martínez Palacio, Trinidad y Medina, Amalia Belén (2023), tiene como objetivo implementar la red social Instagram como lugar creativo y contexto para la creación de una obra de videodanza, respetando las características específicas de esa red, Ejecutando encuestas en línea a individuos de diferentes procedencias y grupos de edad sobre

el uso que hacen de Instagram, su diseño de investigación es de forma teórica/práctica, dialógica, mutua y al mismo tiempo.

Estudio de naturaleza auto etnográfica, adentrándose en la creación de videos de danza y en la utilización de Instagram para conseguir los resultados deseados. En conclusión, La evolución técnica de la videodanza, al incorporar la videodanza en una red social, el manejo de los componentes y la atención a los participantes no sufre modificaciones conceptuales, esto se ha convertido en un instrumento para mostrar nuestro trabajo y potencial. Este estudio permite explorar criterios de información respecto a la actualidad de la videodanza y cómo ésta se ha ido adaptando y evolucionando

Bermúdez Castillo, Alberto (2023), Implementa todos los saberes, actitudes y destrezas obtenidos en el MAES, con el objetivo de sugerir la incorporación de la videodanza como medio educativo en un contexto de aprendizaje, especialmente en la asignatura de Artes Escénicas II, situada en el segundo año del Bachillerato en Música y Artes Escénicas II, esto recoge información o datos acerca del tema de estudio en un instante específico del tiempo, pudiendo ser esta descriptiva y a través de la comparación de sucesos pasados y actuales, Su metodología de investigación es cualitativa, basada en la normativa educativa actual, el análisis de métodos innovadores de enseñanza y aprendizaje, y el análisis epistemológico de la videodanza, nos da la factibilidad de emplear la videodanza como herramienta pedagógica, se ha conseguido innovar a través de esta propuesta para incorporar la videodanza como elemento didáctico en el aula. Este estudio permite explorar criterios de información respecto a la videodanza y su manera eficaz e innovadora de utilizarlo para fomentar nuevas tecnologías y recursos en la misma que confluyen en el lenguaje de la danza y el audiovisual.

Alma Llerena Fernández (2021), analiza la videodanza a través de un estudio de caso, Para llevar a cabo este análisis, se han revisado todas las obras seleccionadas en el festival Fiver, conocido como el Movimiento Internacional de Videodanza, uno de los festivales más

destacados de este género en España. El período estudiado abarca desde 2013, año de fundación del festival, hasta 2018, periodo durante el cual se han recopilado un total de 67 piezas de videodanza, esta propone una metodología que integra variables tanto del lenguaje audiovisual como del lenguaje coreográfico, fundamentándose en la práctica de la videodanza, Estos datos indican que en la videodanza se están explorando nuevas fronteras de expresión para los creadores y videocreadores de danza. Estos espacios innovadores superan las limitaciones físicas de las dimensiones teatrales tradicionales, al tiempo que integran elementos más cotidianos y accesibles para el público no especializado. Esto permite buscar un significado al término "videodanza" a través de otras piezas fílmicas. aplicando el lenguaje coreográfico y cinematográfico.

Sierra, Y. Vargas T (2022), la producción de Videodanza titulada "MUNDANO" es reinterpretar la adaptación de "La Divina Comedia", obra maestra de Dante Alighieri, máximo exponente de la Edad Media. A través de esta creación, se busca transmitir un mensaje a la sociedad actual sobre la dualidad entre lo terrenal y material frente a lo celestial y lo espiritual. La propuesta manifiesta la experiencia creativa del lenguaje artístico de la danza moderna y contemporánea, integrándose con la tecnología del video para ofrecer una nueva perspectiva, Elaborar La videodanza "Mundano" demuestra una metodología de investigación aplicada que se caracteriza por ser cualitativa e interdisciplinaria, integrando la composición coreográfica, el lenguaje audiovisual y las distintas fases de la producción audiovisual. A través de la Videodanza, el arte de la danza se convierte en un medio para crear y difundir mensajes, sirviendo como una fuente de información sobre la interconexión entre danza y tecnología. Esta relación nos invita a explorar nuevas formas de creación y difusión. Este estudio nos da información sobre la danza, el lenguaje cinematográfico/audiovisual y la videodanza para conducirlo a un objetivo.

2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica

Este estudio apunta a la videodanza en el cine para mejorar la estructura narrativa cinematográfica y su definición terminológica. Se define que la videodanza nació con el desarrollo del cine, que ha permitido la creación de obras innovadoras que combinan la danza con el lenguaje audiovisual (Pérez, 2022). En este sentido, se puede afirmar que la videodanza es una fusión entre dos disciplinas artísticas, cada una con sus propias técnicas, ideas y conceptos forjados a lo largo de su historia: por un lado, el cine, o "arte en video", y por otro, las artes del movimiento (La Valle, 2020). Al abordar la historia de la videodanza, es imprescindible retroceder a los albores del cine en el siglo XIX. Allí, se revela una rica trayectoria de investigación y experimentación que une el cuerpo, el movimiento, la cámara y la pantalla. Estos elementos fueron fundamentales para dar origen a lo que hoy conocemos como videodanza, cinedanza, screendance o danza para la pantalla. (Pérez, 2023). El impacto cultural de la videodanza en la sociedad se manifiesta en diversos ejemplos. Uno de ellos es la película *TimeCode* (2016), en la que se exploran la música, el baile y el silencio como pilares fundamentales de la narrativa. El propio director explica que "la música simboliza preocupaciones emocionales, el silencio refleja el frío ambiente exterior que los envuelve y limita, mientras que el movimiento coreográfico representa la libertad". (Mercedes, 2020). Por otro lado, en el cine español, el baile flamenco cobra un nuevo impulso gracias a la trilogía del director Carlos Saura, desarrollada en un contexto político franquista (Alcala, 2023). Por último, la película chilena *Ema* aborda una problemática social a través de la estructura urbana y el baile (Rodríguez, 2020). En el ámbito del lenguaje audiovisual, se buscó liberar el baile de las limitaciones de la teatralidad mediante el uso de la cámara, lo que permitió que el camarógrafo se integrará en el espacio dinámico de la danza. Así, la danza trasciende su función tradicional y se convierte en un vehículo para la narración, al mismo tiempo que la narración se convierte en un apoyo para la danza. En este contexto, la danza se

presenta como una forma de narrativa en la que el cuerpo del bailarín actúa tanto como sujeto como objeto de la filmación o el video (König, 2021). Por otro lado, el lenguaje audiovisual puede ser entendido como un conjunto de símbolos y normas que facilitan esta forma de comunicación. Este lenguaje incluye elementos morfológicos, una gramática particular y una serie de recursos estilísticos que enriquecen la experiencia visual (Sierra, Y. Vargas, T. 2022). El movimiento corporal en la videodanza se sostiene sobre tres pilares fundamentales:

- La fragmentación del cuerpo, abordada a través de planos cercanos y angulaciones diversas de la cámara.
- La fragmentación o variación del espacio que rodea al bailarín.
- La fragmentación del tiempo y el movimiento.

Estos elementos tienen como objetivo resaltar la corporeidad de la danza desde una perspectiva audiovisual. (Payri, B. 2020).

En su contexto La videodanza es un recurso híbrido, pues fusiona una dimensión digital, relacionada con la edición y montaje de vídeo, y una dimensión práctica, relacionada con el trabajo de campo de grabación y la coreografía. Sin embargo, no podemos pasar por alto la música, un componente que desempeñará un rol crucial en ambas dimensiones, ya sea en términos simbólicos, estéticos o funcionales. (Castillo, 2023). De esta incertidumbre se deriva la exigencia de elaborar un modelo metodológico que nos facilite el análisis de la videodanza como documento audiovisual, con el objetivo de identificar una posible categorización desde la perspectiva de su narrativa, además de especificar algunas variables esenciales comunes a través de las cuales reconocer y definir el término videodanza. (Llenera, 2021). Con el pasar del tiempo se ha demostrado que la danza se encuentra en múltiples producciones audiovisuales, desde las piezas de videodanza más o menos experimental con cientos de festivales en marcha, las publicidades inspiradas en la danza, los vídeos musicales, numerosos filmes de moda, además de los números de danza en películas musicales o con un argumento

relacionado con la danza. (Payri, 2020). La unión de la danza con la tecnología es un campo de expresión que la sociedad reconoce debido a la creciente y diversa producción de piezas, así como a las críticas y otros metadiscursos que la resaltan tanto en el ámbito internacional como en el local. (La Valle, 2020). En la actualidad, Este es el proyecto de una contemporaneidad que se desenvuelve en el núcleo ciego de los sistemas escópicos de la modernidad, un espacio liminar donde tanto el cine como la danza se desmaterializan para emprender nuevas rutas que se desplazan a un lado y otro de las barreras disciplinarias como coreografías de la mirada, y donde ya no son parte de uno ni de otro, sino de una forma de pensamiento desvinculada de la lógica de la representación del movimiento moderno de la danza y del cine. (Lorente, 2024). Comprendemos que, en la actualidad, pocas personas pueden escapar al fenómeno y a la transformación global que propician la tecnología, la comunicación masiva y las redes sociales. (Valeria, P., Palacio, M., Medina, T., & Belén, A., 2023).

La videodanza surge de la fusión entre el cine y el video, aprovechando elementos fundamentales de la imagen, como el movimiento de cámara, los encuadres básicos y la relación entre tiempo y espacio. Según su definición, su principal herramienta para estructurar la narrativa es la hibridación del cuerpo con la técnica de cámara, lo que posibilita la creación de movimientos fluidos y coordinados. Asimismo, el video se transforma en un vínculo verosímil que da vida a la evidencia de lo que se registra, configurando así la estructura narrativa. (Mancilla, K. , Rodríguez, T. , y del Artículo, H. 2023). El presente estudio es relevante debido a que cada investigación contribuye a la constante evolución, estudio y práctica de los estudiantes universitarios de la carrera de comunicaciones y docentes artísticos en Lima Metropolitana (muestra). Para que con el tiempo se logre nuevas formas y métodos de aplicar la videodanza en el cine con las nuevas tecnologías.

Capítulo III: Metodología

Para la presente investigación se realizó una encuesta (estudio de caso) a 35 estudiantes universitarios y docentes artísticos en Lima metropolitana haciendo uso del muestreo no probabilístico por conveniencia y la escala de medición de Likert guiados de dimensiones e indicadores específicos y necesarios para dicha investigación. Se hará uso del consentimiento informado para poder realizar encuestas al público objetivo validado por los expertos.

3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo

La muestra utilizada para la presente investigación fue de 35 personas entre estudiantes universitarios y docentes artísticos en Lima metropolitana con las siguientes características esenciales:

- Personas que ejerzan actualmente prácticas dancísticas
- Estudiantes universitarios de la carrera de comunicación
- Edad media de entre 18 a 40 años

haciendo uso del muestreo no probabilístico por conveniencia.

3.2. Diseño de Investigación

Explora la percepción y la subjetividad de cineastas y bailarines a través de la videodanza y sus experiencias. Esta investigación se beneficia de una hibridación de métodos cualitativos y cuantitativos, lo cual permite un análisis más minucioso de las variables en juego (Mancilla, 2023). Se ha elegido esta perspectiva porque utiliza enfoques de investigación que son pertinentes para nuestro estudio. A partir de esta aplicación, se han obtenido resultados que serán objeto de análisis y discusión en la continuación del trabajo.

3.3. Operacionalización de Variables

La videodanza en el cine nació con el desarrollo del cine, que ha permitido la creación de obras innovadoras que combinan la danza con el lenguaje audiovisual (Pérez, 2022). En este sentido, se puede afirmar que la videodanza se define como una fusión entre dos disciplinas artísticas, cada una con sus propias técnicas, ideas y conceptos forjados a lo largo de su historia: por un lado, el cine, o "arte en video", y por otro, las artes del movimiento (La Valle, 2020). Esta investigación se medirá a través de análisis de resultados en encuestas, mostrando un ejemplo de videodanza. Se realizará preguntas con tacto y delicadeza para llegar a los estudiantes y docentes artísticos. Para un mejor entendimiento y orden de la investigación se usaron las siguientes dimensiones e indicadores que nos ayudarán a recepcionar mejor los resultados:

- Estético y Visual (Claridad visual, uso de la imagen, Atractivo visual, Conexión entre danza y cine)
- Emocional y Sensorial (Emoción provocada, Conexión con la danza, Impacto sonoro, Inmersión)
- Comprensión y Narrativa (Claridad narrativa, Interpretación creativa, Coherencia entre danza y concepto, Nivel de reflexión)

Haciendo uso de la escala de Likert para cuantificar estos aspectos, a continuación se emplearon las siguientes preguntas para obtener respuestas adecuadas para la investigación, haciendo uso y guia de videos sobre la videodanza hacia los encuestados:

Antisistema (333gency) https://www.instagram.com/p/DDf9lxgzlTk/

Back 74 (Jungle): https://www.youtube.com/watch?v=q3lX2p_Uy9I

Videodanza y Moda (MEXICO cultura): https://www.youtube.com/watch?v=NvP2L-THArs

Videodanza contemporánea en festivales: https://www.youtube.com/watch?v=JKl-ftMo3mU y https://www.youtube.com/watch?v=ZCmdhO4qqPk&t=496s

Videodanza y cine a través del tiempo: https://www.youtube.com/watch?v=e9FdfO8mKq8

- ¿Consideras que las imágenes de la videodanza son visualmente claras y comprensibles?
- ¿Crees que la videodanza presenta formas innovadoras de utilizar las imágenes (ángulos de cámara, efectos visuales, composición)?
- ¿Te resultan atractivos los elementos visuales (colores, composición, iluminación) presentes en la videodanza?
- ¿Percibiste una integración efectiva entre la danza y los recursos visuales cinematográficos?
- ¿La videodanza te generó alguna emoción o sensación durante la visualización?
- ¿Te sentiste conectado/a con el movimiento corporal mostrado en la videodanza?
- ¿El uso del sonido (música, efectos, silencio) contribuyó a la emoción o el ambiente de la videodanza?
- ¿Sentiste que la videodanza te sumergió en un espacio emocional o sensorial único?
- ¿Lograste entender el mensaje o la historia detrás de la videodanza?
- ¿Te resultó fácil o difícil interpretar el contenido abstracto o simbólico de la videodanza?
- ¿Percibiste que la danza estaba bien integrada con la idea o el concepto central de la obra?
- ¿La videodanza te invitó a reflexionar sobre temas profundos, como la identidad, el espacio o el tiempo?

Escala de Likert - Aplicada a todas las preguntas.

1. Totalmente en desacuerdo
2. En desacuerdo

3. Neutral
4. De acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

3.4. Consentimiento Informado

Si se hará uso del consentimiento informado, con el fin de aprobar la participación voluntaria de nuestros público objetivo.

3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos

La recolección de información se realizó a través de un instrumento de medición orientado a identificar la importancia de la videodanza en el cine en estudiantes universitarios de la carrera de comunicaciones y docentes artísticos en Lima Metropolitana con un coeficiente de validez de 0.81

Este instrumento permite medir los siguientes componentes:

- Estético y Visual: Claridad visual, uso de la imagen, Atractivo visual, Conexión entre danza y cine.
- Emocional y Sensorial: Emoción provocada, Conexión con la danza, Impacto sonoro, Inmersión.
- Comprensión y Narrativa: Claridad narrativa, Interpretación creativa, Coherencia entre danza y concepto, Nivel de reflexión.

Se utilizó la herramienta de Google Forms para hacer las encuestas correspondientes a las participantes del experimento. Por otro lado, para el análisis de la información se utilizó una tabla de porcentajes para cada dimensión para distribuir las respuestas de nuestros encuestados

Capítulo IV: Resultados

En este capítulo se van a demostrar las tablas que analizan nuestros resultados obtenidos en las encuestas, se discutirá los resultados y se darán recomendaciones hacia la industria y nuestro público objetivo.

4.1. Análisis de Resultados

Tabla 1

Tabla de "estético y visual", pregunta 1: "¿Consideras que las imágenes de la videodanza son visualmente claras y comprensibles?"

valor de la variable	frecuencia absoluta
Escala de likert	Número de encuestados
Totalmente en desacuerdo	0
En desacuerdo	1
Neutral	6
De acuerdo	15
Totalmente de acuerdo	13
Total	35

La tabla 1 muestra la cantidad de encuestados y sus votos correspondientes según la pregunta N°1. estético y visual: "¿Consideras que las imágenes de la videodanza son visualmente claras y comprensibles?"

El 37.1% (13) de los encuestados están totalmente de acuerdo

El 42.9% (15) de los encuestados están de acuerdo

El 17.1% (6) de los encuestados están neutral

El 2.9% (1) de los encuestados están en desacuerdo

Tabla 2

Tabla de "estético y visual", pregunta 2: "¿Crees que la videodanza presenta formas innovadoras de utilizar las imágenes (ángulos de cámara, efectos visuales, composición)?"

valor de la variable	frecuencia absoluta
Escala de likert	Número de encuestados
Totalmente en desacuerdo	0
En desacuerdo	1
Neutral	0
De acuerdo	14
Totalmente de acuerdo	20
Total	35

La tabla 2 muestra la cantidad de encuestados y sus votos correspondientes según la pregunta N°2. estético y visual: "¿Crees que la videodanza presenta formas innovadoras de utilizar las imágenes (ángulos de cámara, efectos visuales, composición)?"

El 57.1% (20) de los encuestados están totalmente de acuerdo

El 40% (14) de los encuestados están de acuerdo

El 2.9% (1) de los encuestados están en desacuerdo

Tabla 3

Tabla de "estético y visual", pregunta 3: "¿Te resultan atractivos los elementos visuales (colores, composición, iluminación) presentes en la videodanza?"

valor de la variable	frecuencia absoluta
Escala de likert	Número de encuestados
Totalmente en desacuerdo	0
En desacuerdo	0
Neutral	1
De acuerdo	13
Totalmente de acuerdo	21
Total	35

La tabla 3 muestra la cantidad de encuestados y sus votos correspondientes según la pregunta N°3. estético y visual: "¿Te resultan atractivos los elementos visuales (colores, composición, iluminación) presentes en la videodanza?"

El 60% (20) de los encuestados están totalmente de acuerdo

El 37.1% (14) de los encuestados están de acuerdo

El 2.9% (1) de los encuestados están neutral

Tabla 4

Tabla de "estético y visual", pregunta 4: "¿Percibiste una integración efectiva entre la danza y los recursos visuales cinematográficos?"

valor de la variable	**frecuencia absoluta**
Escala de likert	Número de encuestados
Totalmente en desacuerdo	0
En desacuerdo	0
Neutral	3
De acuerdo	22
Totalmente de acuerdo	10
Total	35

La tabla 4 muestra la cantidad de encuestados y sus votos correspondientes según la pregunta N°4. estético y visual: "¿Percibiste una integración efectiva entre la danza y los recursos visuales cinematográficos?"

El 28.6% (10) de los encuestados están totalmente de acuerdo

El 62.9% (22) de los encuestados están de acuerdo

El 8.6% (3) de los encuestados están neutral

Tabla 5

Tabla de "emocional y sensorial", pregunta 1: "¿La videodanza te generó alguna emoción o sensación durante la visualización?"

valor de la variable	**frecuencia absoluta**
Escala de likert	Número de encuestados
Totalmente en desacuerdo	0
En desacuerdo	0
Neutral	5
De acuerdo	15
Totalmente de acuerdo	15
Total	35

La tabla 5 muestra la cantidad de encuestados y sus votos correspondientes según la pregunta N°1, emocional y sensorial: "¿La videodanza te generó alguna emoción o sensación durante la visualización?"

El 42.9% (15) de los encuestados están totalmente de acuerdo

El 42.9% (15) de los encuestados están de acuerdo

El 14.3% (5) de los encuestados están neutral

Tabla 6

Tabla de "emocional y sensorial", pregunta 2: "¿Te sentiste conectado/a con el movimiento corporal mostrado en la videodanza?"

valor de la variable	**frecuencia absoluta**
Escala de likert	Número de encuestados
Totalmente en desacuerdo	0
En desacuerdo	1
Neutral	6
De acuerdo	13
Totalmente de acuerdo	15
Total	35

La tabla 6 muestra la cantidad de encuestados y sus votos correspondientes según la pregunta N°2, emocional y sensorial: "¿Te sentiste conectado/a con el movimiento corporal mostrado en la videodanza?"

El 42.9% (15) de los encuestados están totalmente de acuerdo

El 37.1% (13) de los encuestados están de acuerdo

El 17.1% (6) de los encuestados están neutral

El 2.9% (1) de los encuestados están en desacuerdo

Tabla 7

Tabla de "emocional y sensorial", pregunta 3: "¿El uso del sonido (música, efectos, silencio) contribuyó a la emoción o el ambiente de la videodanza?"

valor de la variable	**frecuencia absoluta**
Escala de likert	Número de encuestados
Totalmente en desacuerdo	0
En desacuerdo	0
Neutral	1
De acuerdo	17
Totalmente de acuerdo	17
Total	35

La tabla 7 muestra la cantidad de encuestados y sus votos correspondientes según la pregunta N°3, emocional y sensorial: "¿El uso del sonido (música, efectos, silencio) contribuyó a la emoción o el ambiente de la videodanza?"

El 48.6% (17) de los encuestados están totalmente de acuerdo

El 48.6% (17) de los encuestados están de acuerdo

El 2.9% (1) de los encuestados están neutral

Tabla 8

Tabla de "emocional y sensorial", pregunta 4: "¿Sentiste que la videodanza te sumergió en un espacio emocional o sensorial único?"

valor de la variable	**frecuencia absoluta**
Escala de likert	Número de encuestados
Totalmente en desacuerdo	0
En desacuerdo	0
Neutral	8
De acuerdo	19
Totalmente de acuerdo	8
Total	35

La tabla 8 muestra la cantidad de encuestados y sus votos correspondientes según la pregunta N°4, emocional y sensorial: "¿Sentiste que la videodanza te sumergió en un espacio emocional o sensorial único?"

El 22.9% (8) de los encuestados están totalmente de acuerdo

El 54.3% (19) de los encuestados están de acuerdo

El 22.9% (8) de los encuestados están neutral

Tabla 9

Tabla de "comprensión y narrativa", pregunta 1: "¿Lograste entender el mensaje o la historia detrás de la videodanza?"

valor de la variable	**frecuencia absoluta**
Escala de likert	Número de encuestados
Totalmente en desacuerdo	0
En desacuerdo	1
Neutral	1
De acuerdo	25
Totalmente de acuerdo	8
Total	35

La tabla 9 muestra la cantidad de encuestados y sus votos correspondientes según la pregunta N°1, comprensión y narrativa: "¿Lograste entender el mensaje o la historia detrás de la videodanza?"

El 22.9% (8) de los encuestados están totalmente de acuerdo

El 71.4% (25) de los encuestados están de acuerdo

El 2.9% (1) de los encuestados están neutral

El 2.9% (1) de los encuestados están en desacuerdo

Tabla 10

Tabla de "comprensión y narrativa", pregunta 2: "¿Te resultó fácil o difícil interpretar el contenido abstracto o simbólico de la videodanza?"

valor de la variable	**frecuencia absoluta**
Escala de likert	Número de encuestados
Totalmente en desacuerdo	1
En desacuerdo	1
Neutral	12
De acuerdo	18
Totalmente de acuerdo	3
Total	35

La tabla 10 muestra la cantidad de encuestados y sus votos correspondientes según la pregunta N°2, comprensión y narrativa: "¿Te resultó fácil o difícil interpretar el contenido abstracto o simbólico de la videodanza?"

El 8.6% (3) de los encuestados están totalmente de acuerdo

El 51.4% (18) de los encuestados están de acuerdo

El 32.3% (12) de los encuestados están neutral

El 2.9% (1) de los encuestados están en desacuerdo

El 2.9% (1) de los encuestados están totalmente en desacuerdo

Tabla 11

Tabla de "comprensión y narrativa", pregunta 3: "¿Percibiste que la danza estaba bien integrada con la idea o el concepto central de la obra?"

valor de la variable	**frecuencia absoluta**
Escala de likert	Número de encuestados
Totalmente en desacuerdo	0
En desacuerdo	0
Neutral	5
De acuerdo	23
Totalmente de acuerdo	7
Total	35

La tabla 11 muestra la cantidad de encuestados y sus votos correspondientes según la pregunta N°3, comprensión y narrativa: "¿Percibiste que la danza estaba bien integrada con la idea o el concepto central de la obra?"

El 20% (7) de los encuestados están totalmente de acuerdo

El 65.7% (23) de los encuestados están de acuerdo

El 14.3% (5) de los encuestados están neutral

Tabla 12

Tabla de "comprensión y narrativa", pregunta 4: "¿La videodanza te invitó a reflexionar sobre temas profundos, como la identidad, el espacio o el tiempo?"

valor de la variable	**frecuencia absoluta**
Escala de likert	Número de encuestados
Totalmente en desacuerdo	1
En desacuerdo	2
Neutral	6
De acuerdo	17
Totalmente de acuerdo	9
Total	35

La tabla 12 muestra la cantidad de encuestados y sus votos correspondientes según la pregunta N°4, comprensión y narrativa: "¿La videodanza te invitó a reflexionar sobre temas profundos, como la identidad, el espacio o el tiempo?"

El 25.7% (9) de los encuestados están totalmente de acuerdo

El 48.6% (17) de los encuestados están de acuerdo

El 17.1% (6) de los encuestados están neutral

El 5.7% (2) de los encuestados están en desacuerdo

El 2.9% (1) de los encuestados están totalmente en desacuerdo

4.2. Discusión de Resultados

Respecto a las preguntas de investigación, se puede concluir que dentro de nuestras 3 dimensiones, las cuales son: estético y visual, emocional y sensorial, compresión y narrativa. Se ha obtenido una respuesta positiva de nuestros encuestados teniendo el mayor común las respuestas de “De acuerdo” y “Totalmente de acuerdo”. Demostrando así el interés por el impacto en la comprensión teórica y su uso práctico de la videodanza dentro del lenguaje cinematográfico.

Se puede visualizar en las tablas (tabla 1 al 12) que la mayoría porcentual de los encuestados comparten los mismos resultados en un nivel que parte desde una opinión neutral hasta una que concuerdan en su totalidad.

Mostrar los buenos usos de la videodanza dentro del lenguaje cinematográfico ayudará a nuestro público objetivo comprender de mejor manera la definición terminológica de la videodanza y a su vez como se puede emplear dentro de la estructura narrativa del cine.

Estos resultados encuentran respaldo en la investigación de Mancilla (2023), la cual concluye que, desde un enfoque metodológico, la fenomenología es la opción más adecuada para abordar este tema. Este enfoque permite explorar la percepción y la subjetividad de cineastas y bailarines, centrándose en la videodanza y sus experiencias. Además, la combinación de métodos cualitativos y cuantitativos enriquece el análisis, ya que proporciona un ejercicio más detallado para tratar las distintas variables.

Sierra, Y. Vargas T (2022) nos dice, "Creemos que la Videodanza es un recurso educativo para las generaciones venideras, dado que la combinación de la danza y la tecnología son dos universos que se fusionan para generar arte”. Según Valeria, P. (2023), La incorporación de la videodanza a las nuevas plataformas digitales no modifica su concepto, dado que fueron pioneros. Sin embargo, se despliega una nueva oportunidad hacia niveles de lectura que surgen de lo cotidiano, de lo social, de la actualización audiovisual, de la actualización de las

interacciones, de la conversión del ser humano en un ente digital, de la hipercomunicación en una nueva realidad.

Por otro lado, producto del proceso de investigación, se implementó un instrumento de medición ya creado y validado 0.81 para medir los conocimientos de la población sobre la videodanza en el cine, Así mismo se busca implementar y crear conciencia sobre la importancia de la estructura narrativa que puede llegar a tener la danza en el cine y definir el concepto de videodanza, a través de ejemplos nacionales e internacionales, como la misma ha evolucionado en el cine a través del tiempo y el uso de las nuevas tecnologías.

4.3. Recomendaciones

El objetivo principal del estudio fue analizar cómo la videodanza puede mejorar la estructura narrativa cinematográfica y enriquecer la definición terminológica en los estudiantes de la carrera de comunicaciones y en los docentes artísticos en Lima Metropolitana, evaluando su impacto en la comprensión teórica y su uso práctico de la misma dentro del lenguaje cinematográfico. A partir de los resultados obtenidos y del proceso de investigación realizado, se sugiere lo siguiente: en primer lugar, es recomendable aplicar el instrumento de medición a artistas o estudiantes de comunicación. De esta manera, se podrán observar cambios significativos en los resultados, tal como señala Mancilla (2023).
Segundo, se recomienda utilizar ejemplos más actualizados para las nuevas generaciones, ya que las nuevas tecnologías ayudan a una mejor difusión del material y la variedad expresiva del género, la videodanza. como Valeria, P (2023)
Tercero, que se utilicen ejemplos que tengan más impactos socioculturales o masivos. Por lo general, se usan ejemplos del cine experimental o más “underground”, pero también se ha demostrado que en producciones más comerciales o de Hollywood hay buenos ejemplos de

videodanza con impacto narrativo. Ejm: Joker (2019), La La Land (2016), etc. también como en Alcalá (2023).

Finalmente, se recomienda a los estudiantes de comunicación y docentes artísticos de Lima Metropolitana, que para crecer y enriquecer la estructura narrativa de la videodanza en el cine, dejemos de ver la danza como complemento y empecemos a usarlo como una pieza clave e importante para la construcción de nuestras historias y producciones. invitamos también a la investigación y el buen uso de la danza y el lenguaje cinematográfico (planos, luces, etc) para acentuar mejor su definición terminológica dentro del cine, todo esto con el fin de extender el arte que producen y brindar la mejor experiencia a su usuario.

Referencias

Armando Kanashiro Foy Asesora, M. (n.d.). *PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ FACULTAD DE ARTES ESCÉNICAS*.

https://orcid.org/0000-0002-

Bayron, C., Diaz, M., Domingo, A., & Altamirano, A. (n.d.). *PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ Escuela de Posgrado*.

Balada, T. C., & Bovolenta Ovigli, D. F. (2022). La ciencia como artefacto cultural: análisis de la narrativa cinematográfica en películas de ciencia ficción. Praxis & Saber, 13(32), e11986.

https://doi.org/10.19053/22160159.v13.n32.2022.11986

Castillo, B., Tutor, A., & Juan Ignacio Rodrigo Herrera, D. (2023). PROPUESTA DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: LA VIDEODANZA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA BACHILLERATO DE ARTES ESCÉNICAS EN ANDALUCÍA.

https://crea.ujaen.es/items/1d31b955-a0d1-41ee-a42f-ca66f58e49ca

Chillón Marinas (2024) CUERPO, MOVIMIENTO Y REALIDAD VIRTUAL: UNA EXPLORACIÓN CINEMATOGRÁFICA EN VIDEODANZA 360º

https://burjcdigital.urjc.es/items/65917066-58ec-4555-8d21-661b3b58e866

De, F., De, C., Documentación, L. A., & Comunicación, L. A. (n.d.). *UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA*.

Diaz, Q., & Brenda, N. (n.d.). El baile como elemento narrativo de la película Lalaland Item Type info:eu-repo/semantics/bachelorThesis.

http://hdl.handle.net/10757/653581

Mercedes, M. Ana, l. El cortometraje : valoración y grandeza del formato. (2020). Tirant Humanidades.

(https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/66389/VILLAR-TABOADA%20%282020%29%20Códigos%20de%20música%2c%20silencio%20y%20danza%20en%20%27Timecode%27%20%282016%29%2c%20de%20Giménez%20Peña-%20signos%20narrativos%20en%20un%20análisis%20de%20la%20logoestructura%20audiovisual.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Fernández, A. L. (2021). Methodological proposal for the analysis of screendance works based on audiovisual language. Index.Comunicacion, 11(1), 165–185. https://doi.org/10.33732/ixc/11/01Propue

Hernández, D. La estructura narrativa como estrategia de escritura integrada en el ecosistema digital del hilo de Twitter de ficción #RedMonkey (2018) https://pirhua.udep.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/3bc09f27-8cae-4156-a50c-2a4a6a92cadb/content

Irene Alcalá Lizuain Director Fernando Sanz Ferreruela, A. D. (n.d.). Trabajo Fin de Grado Cine, folclore y literatura en la Trilogía Flamenca de Carlos Saura. (https://zaguan.unizar.es/record/124759/files/TAZ-TFG-2023-215.pdf)

König, N., & Roberto, F. (n.d.). *Cine, danza y píxeles. Derivaciones de la videodanza*. http://www.ubu.com/film/deren_study-in-choreography.html https://www.hyperborea-labtis.org/sites/default/files/ct-paper/hyperborea_4_konig-roberto-derivaciones_videodanza.pdf

La Valle, A. docente, E., Szperling, S., Andreotti, M., Temperley, S., Szperling, S., Casanova, M., Cacciatore, M., Chertkoff, L., Cantú, M., Vázquez, L., Dirección, N., & Szperling Dra Susana Temperley, S. (n.d.). *Programa Título del curso Danza y Tecnología para la Producción, la Reflexión y el Análisis*.

Latorre, E. (2021) HUELLAS Un videodanza La improvisación en la creación artística.

León Frías, I. (2021). Una aproximación al análisis audiovisual y narrativo de la película Roma. *InMediaciones de La Comunicación*, *16*(1), 113–133. https://doi.org/10.18861/ic.2021.16.1.310

Lorente Bilbao, J. I. (2024). GAZE MOBILIZATIONS: CINEMA AND DANCE. AusArt, 12(1), 111–119. https://doi.org/10.1387/ausart.25824

Mancilla, K., Rodríguez, T., & del Artículo, H. (2023). Videodanza como categoría de cine experimental: su relación con manifestaciones corporales Videodance as a category of experimental cinema: its relationship with bodily manifestations Palabras Clave cine, videodanza, manifestaciones corporales, estética visual, transdisciplinariedad. Revista Carácter, 11(1). https://www.upacifico.revistasjournals.com/index.php/up/article/view/135/80

Mosquera Imbachi Laura Sofía (2024) ANÁLISIS DESDE LA SEMIÓTICA Y LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL APLICADO A LA VIDEODANZA DE FRANKLIN DÁVALOS "¿DE QUÉ ESTARÁ HECHA TU MANO AHORA QUE GUARDA MI BESO? https://red.uao.edu.co/server/api/core/bitstreams/0dfe5c69-77e2-43eb-a47e-8d29ea0393be/content

Molina, G. (n.d). Libro de actas I Congreso Internacional de Estudios de Danza y Sociedad 2021.

Prego, C., & López, O. (n.d.). ESCUELA DE DOCTORADO INTERNACIONAL DE LA USC. https://minerva.usc.es/bitstreams/a38fe52f-9d7c-48fe-bad2-b2fd8242e98b/download

Payri, B. (2020). Screendance as the art of body editing. Sobre Practicas Artisticas y Politicas de La Edicion, 6, 57–74. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7593274.pdf

Pérez, M. (2023) LOS ESPECTROS DE LA ANSIEDAD https://burjcdigital.urjc.es/server/api/core/bitstreams/30ad4d2c-9312-4fc7-8206-aa4b14fa4422/content

Salgado, A. I. R. (n.d.). *El cuerpo a la pantalla: reflexiones en torno a la práctica y enseñanza de la danza en tiempos de confinamiento*.

Sierra, Y. Vargas T (2022) Producción de Videodanza: "MUNDANO"

Serrano, A. R. (2021). City, art, bodies: Resignifications of film space in Ema (Pablo LarraÍn, 2019). Revista 180, 47, 41–51. https://doi.org/10.32995/rev180.Num-47.(2021).art-808 (https://www.scielo.cl/pdf/revista180/n47/0718-669X-revista180-47-41.pdf)

Valeria, P., Palacio, M., Medina, T., & Belén, A. (n.d.) (2023). *Videodanza en Instagram*.

Anexos

Formato de Validación de Criterios de Expertos

I. Datos Generales

Fecha	11/03/25
Validador	César Málaga
Cargo e institución donde labora	Jefe de marketing de FERYMAR
Instrumento a validar	Tesis de titulacion: La videodanza en el cine para mejorar la estructura narrativa cinematográfica y su definición terminológica para los estudiantes universitarios de la carrera de comunicaciones y docentes artísticos en Lima Metropolitana
Objetivo del instrumento	mejorar la estructura narrativa cinematográfica y la definición terminológica de la videodanza
Autor(es) del instrumento	Kenzo Solis y Haruo Solis

II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
Pertinencia	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.		x		
Coherencia	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.		x		
Congruencia	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.		x		
Suficiencia	Los ítems son suficientes en cantidad para medir lo componentes de la variable.		x		
Objetividad	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.	x			
Consistencia	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.		x		
Organización	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.		x		
Claridad	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.	x			
Formato	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.		x		
Estructura	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.			x	
	TOTAL				

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 0.6$$

César Málaga

Nombre de validador

Formato de Validación de Criterios de Expertos

I. Datos Generales

Fecha	18/03/2025
Validador	Juan Moncada Sánchez
Cargo e institución donde labora	Docente Coordinador de Comunicaciones en Toulouse Lautrec
Instrumento a validar	Tesis de titulacion: La videodanza en el cine para mejorar la estructura narrativa cinematográfica y su definición terminológica para los estudiantes universitarios de la carrera de comunicaciones y docentes artísticos en Lima Metropolitana
Objetivo del instrumento	mejorar la estructura narrativa cinematográfica y la definición terminológica de la videodanza
Autor(es) del instrumento	Kenzo Solis y Haruo Solis

II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
Pertinencia	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
Coherencia	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.		X		
Congruencia	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.		X		
Suficiencia	Los ítems son suficientes en cantidad para medir lo componentes de la variable.		X		
Objetividad	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.		X		
Consistencia	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.			X	
Organización	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.		X		
Claridad	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.			X	
Formato	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.			X	
Estructura	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.			x	
	TOTAL				

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 0.8333...$$



Juan Moncada Sánchez

Formato de Validación de Criterios de Expertos

I. Datos Generales

Fecha	19.03.2024
Validador	Elsa Luciano Martinez
Cargo e institución donde labora	Gerente General - Elsa Luciano MKT
Instrumento a validar	Tesis de titulación: La videodanza en el cine para mejorar la estructura narrativa cinematográfica y su definición terminológica para los estudiantes universitarios de la carrera de comunicaciones y docentes artísticos en Lima Metropolitana
Objetivo del instrumento	mejorar la estructura narrativa cinematográfica y la definición terminológica de la videodanza
Autor(es) del instrumento	Kenzo Solis y Haruo Solis

II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
Pertinencia	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	Los ítems de la tesis están alineados con los objetivos de investigación, específicamente en la mejora de la estructura narrativa cinematográfica y la definición terminológica de la videodanza.
Coherencia	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.			X	Los ítems son coherentes con las variables y sus dimensiones, ya que cada sección de la tesis aborda aspectos que contribuyen al entendimiento de la videodanza y su relación con el cine.
Congruencia	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.			X	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que se mide. Cada pregunta y sección se relaciona directamente con los objetivos y el marco teórico.
Suficiencia	Los ítems son suficientes en cantidad para medir lo componentes de la variable.		X		Aunque hay una buena cantidad de ítems, podría ser útil incluir más preguntas o indicadores en algunas áreas para asegurar una medición

					completa de todos los componentes de la variable.
OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.			X	Los ítems están expresados en comportamientos y acciones observables y verificables, lo que permite una recolección de datos objetiva.
CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.			X	Los ítems están formulados en concordancia con los fundamentos teóricos de la variable, lo que refuerza la validez de la investigación.
ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			X	Los ítems están secuenciados de manera lógica y distribuidos de acuerdo con las dimensiones, facilitando el análisis y la interpretación de los resultados.
CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.			X	Los ítems están redactados en un lenguaje claro y entendible para los participantes de la investigación, lo que ayudará a obtener respuestas precisas.
FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.			X	Los ítems cumplen con aspectos técnicos gramaticales y están presentados de manera adecuada, respetando las normas de formato.
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.			X	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas y opciones de respuesta bien definidas, lo que permite una aplicación efectiva del mismo.
		TOTAL			

$$\frac{D + R + B}{30} = 0.9666...$$

ELSA LUCIANO MARTINEZ

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, _____.

Yo _____, identificado con el DNI _____, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "**La videodanza en el cine para mejorar la estructura narrativa cinematográfica y su definición terminológica para los estudiantes universitarios de la carrera de comunicaciones y docentes artísticos en Lima Metropolitana**", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio.

Adicionalmente se me informó que:

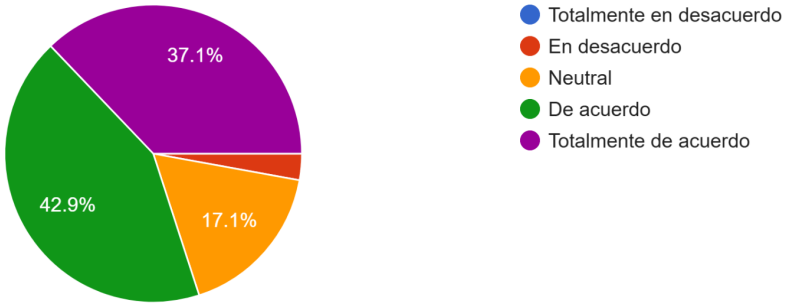
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Kenzo Solis o Haruo Solis al correo kenzosolis@gmail.com o Haruosk2009@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Kenzo Javier Solis Kawata	Investigador(a)	73754117
Haruo Javier Solis Kawata	Investigador(a)	73795203

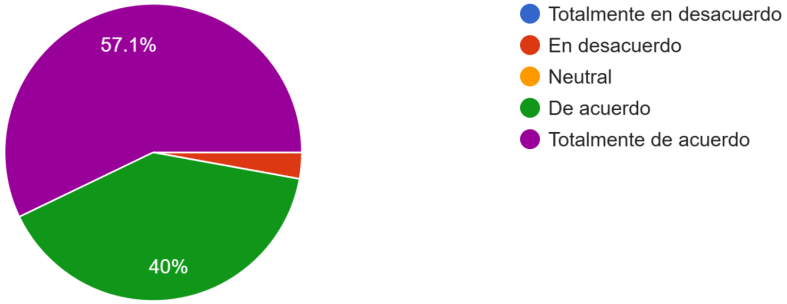
¿Consideras que las imágenes de la videodanza son visualmente claras y comprensibles?

35 respuestas



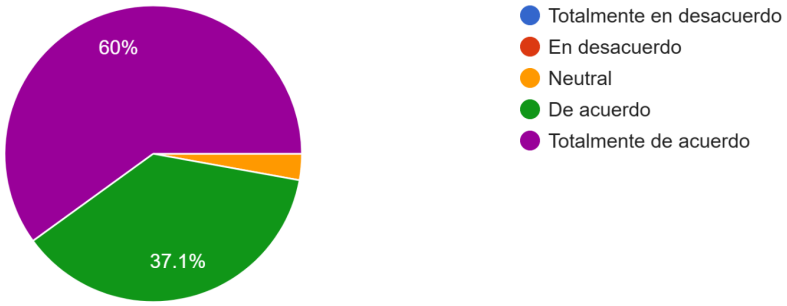
¿Crees que la videodanza presenta formas innovadoras de utilizar las imágenes (ángulos de cámara, efectos visuales, composición)?

35 respuestas



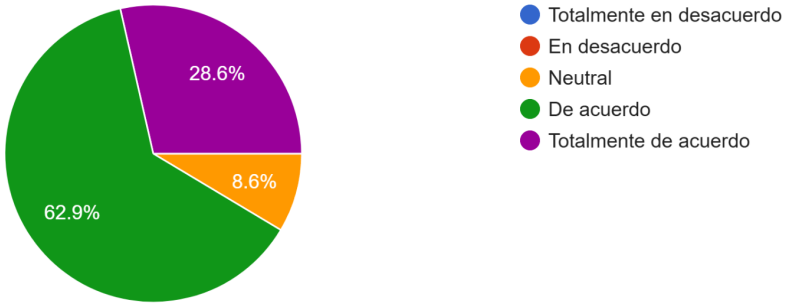
¿Te resultan atractivos los elementos visuales (colores, composición, iluminación) presentes en la videodanza?

35 respuestas



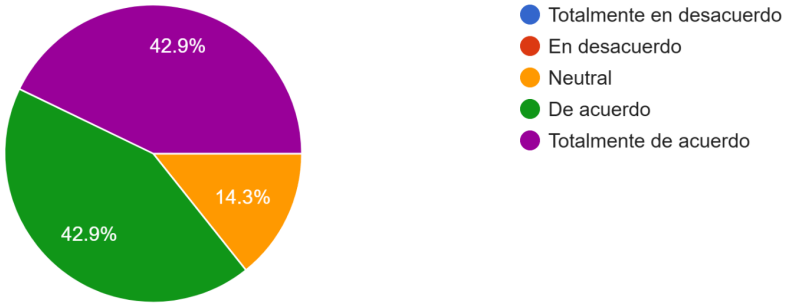
¿Percibiste una integración efectiva entre la danza y los recursos visuales cinematográficos?

35 respuestas



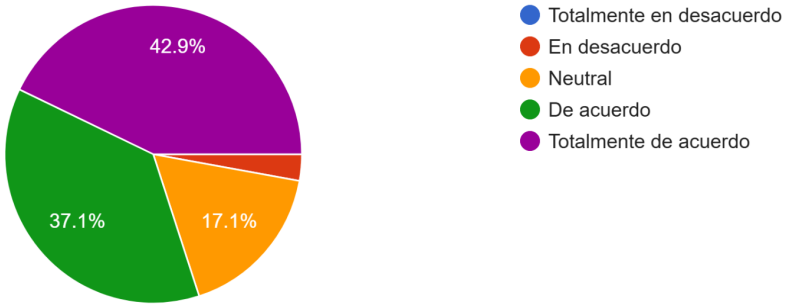
¿La videodanza te generó alguna emoción o sensación durante la visualización?

35 respuestas



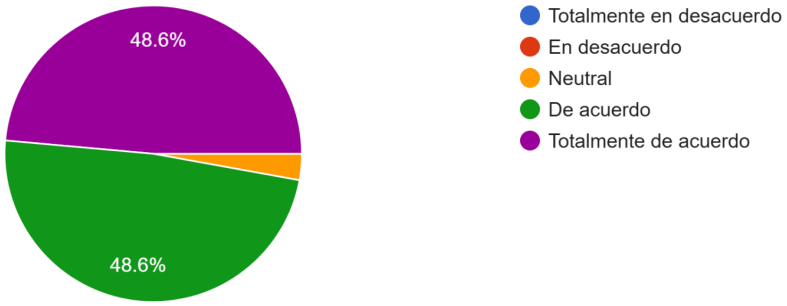
¿Te sentiste conectado/a con el movimiento corporal mostrado en la videodanza?

35 respuestas



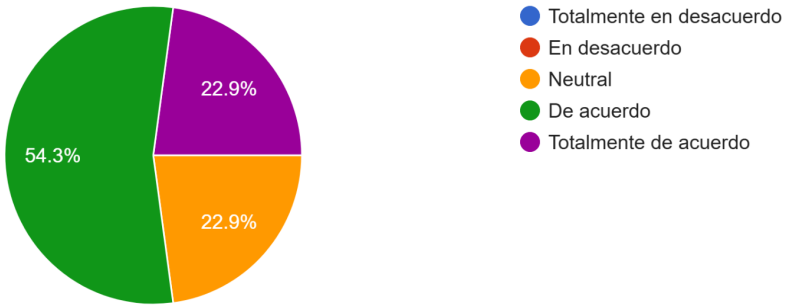
¿El uso del sonido (música, efectos, silencio) contribuyó a la emoción o el ambiente de la videodanza?

35 respuestas



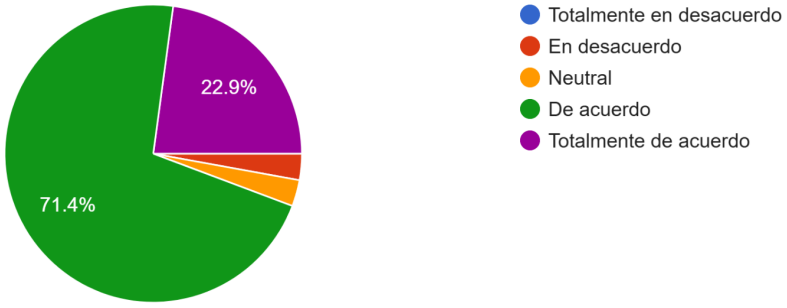
¿Sentiste que la videodanza te sumergió en un espacio emocional o sensorial único?

35 respuestas



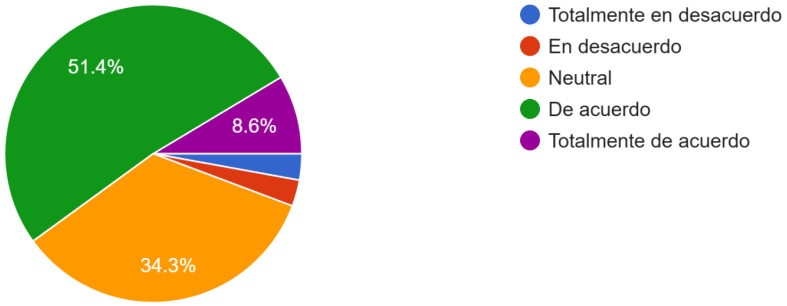
¿Lograste entender el mensaje o la historia detrás de la videodanza?

35 respuestas



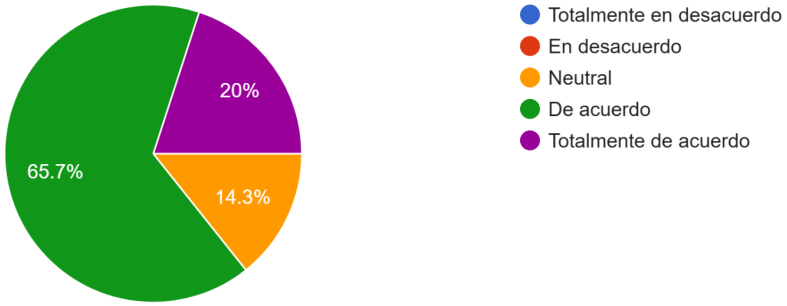
¿Te resultó fácil o difícil interpretar el contenido abstracto o simbólico de la videodanza?

35 respuestas



¿Percibiste que la danza estaba bien integrada con la idea o el concepto central de la obra?

35 respuestas



¿La videodanza te invitó a reflexionar sobre temas profundos, como la identidad, el espacio o el tiempo?

35 respuestas

