

FACULTAD DE EDUCACIÓN
GRADO EN MAESTRO/A EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO DE FIN DE GRADO
PROYECTO DE INNOVACIÓN

“LA VIDEODANZA COMO RECURSO EDUCATIVO EN LA
EDUCACIÓN PRIMARIA”
UNA PROPUESTA DE INNOVACIÓN DESDE LA TRANSVERSALIDAD
DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA, LA EDUCACIÓN FÍSICA Y LA
LENGUA EXTRANJERA

Autora: Arianna Esther Porras Pérez
alu0101225616@ull.edu.es

Tutor: Víctor Rafael Yanes Córdoba
vyanesco@ull.edu.es

Curso académico: 2022/2023
Junio 2023

Resumen:

El presente trabajo de fin de grado aborda el tema de la integración de la videodanza en la educación primaria. Para ello, se parte del análisis de tres casos, obras de videodanza, de tres autores cuya temática nos ha resultado de interés, y del análisis de una obra de creación propia, tomando este análisis como base para el diseño de una propuesta didáctica innovadora. El objetivo principal del estudio es explorar cómo la videodanza puede ser una herramienta educativa efectiva para la integración de disciplinas y su transversalización en diferentes contextos y para diferentes objetivos educativos.

Se espera que esta investigación pueda aportar nuevos recursos y conocimientos en el campo de la educación primaria y pueda ser de utilidad para docentes y estudiantes interesados en la videodanza, con la esperanza o idea de que en un futuro se pueda llevar a la práctica.

Palabras clave: videodanza, educación, herramienta educativa, propuesta didáctica, desarrollo integral, habilidades artísticas.

Abstract:

This undergraduate thesis addresses the issue of integrating videodance in primary education. It is based on the analysis of three cases, videodance works, by three authors whose theme has been of interest to us, and the creation of an own work, taking this analysis as the basis for the design of an innovative didactic proposal. The main objective of the study is to explore how videodance can be an effective educational tool for the integration of disciplines and their mainstreaming in different contexts and for different educational objectives.

It is expected that this research can provide new resources and knowledge in the field of primary education and can be useful for teachers and students interested in videodance, with the hope or idea that it can be put into practice in the future.

Keywords: videodance, education, educational tool, didactic proposal, integral development, artistic skills.

ÍNDICE

1. Introducción.....	3
2. Marco conceptual y analítico.....	7
a. La videodanza.....	7
b. Sueño de una noche de verano (A. Ekman, 2015).....	14
c. Amelia (É. Lock, 2002).....	15
d. Birth-Day (J. Kylián, 2005).....	18
e. Análisis comparativo y valoración de los casos presentados.....	21
3. Ylang Ylang: El cuerpo como melodía (A. Porras, 2023).....	22
4. Propuesta de innovación educativa basada en la videodanza.....	25
5. Conclusiones.....	32
6. Referencias documentales y bibliográficas.....	33
7. Anexos.....	34

1. Introducción

El tema escogido para el trabajo es la videodanza, una obra multimedia en donde los lenguajes de la danza y el movimiento corporal dialogan con el lenguaje audiovisual.

La elección de este tema ha surgido por dos razones principales: en primer lugar, por su gran papel en la vertiente contemporánea del arte; y en segundo lugar, por ser un campo relacionado a lo que me dedico y me apasiona, la danza.

Desde mis inicios como bailarina, siempre ha estado presente en mí el interés por enseñar y educar a través de las artes, y en específico de la danza. Asimismo, tengo un largo recorrido en este ámbito, partiendo desde pequeñas experiencias como los actos de fin de curso del colegio y llegando a grandes experiencias como competencias de danza a nivel insular, nacional e internacional. Además, actualmente me dedico a la enseñanza de bailes modernos dirigidos al alumnado de infantil y primaria.

Por otra parte, el interés hacia este tema surge desde la importancia que juega la Educación Artística y las competencias, como la competencia digital, en el currículo educativo. Actualmente, las tecnologías de la información y la comunicación están inmersas en la totalidad de la vida cotidiana, puesto que permiten a las personas relacionarse con el medio de forma eficaz en los distintos ámbitos y permiten desarrollar eficazmente la sociedad en la que nos encontramos. Por ello, ha surgido la necesidad de abordar este tema en este proyecto de innovación educativa.

Para el desarrollo del presente trabajo nos hemos planteado como referentes formativos y guía de nuestra indagación los siguientes objetivos generales y específicos:

1. Objetivos generales:

- Reflexionar sobre el proceso de búsqueda de documentación, de investigación, y sobre la práctica educativa, ser capaz de sintetizar los aprendizajes adquiridos y conocer las principales líneas de investigación educativa y su contribución a la fundamentación de la práctica docente.
- Diseñar y desarrollar los procesos de enseñanza para el desarrollo de las competencias básicas, orientar los procesos de enseñanza y aprendizaje para "aprender a sentir", "aprender a estar", y "aprender a hacer", desde mi triple rol de docente-creadora-investigadora.

- Reelaborar los contenidos curriculares innovadores en saberes enseñables y útiles para la vida y analizar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el contexto del centro educativo, mediante el dominio de técnicas y estrategias necesarias.

2. Objetivos específicos:

- Identificar las principales características y ventajas de la videodanza en el ámbito educativo.
- Desarrollar una obra propia de videodanza como parte del proceso de investigación.
- Dar forma, con carácter especulativo, a una propuesta didáctica para la implementación de la videodanza en un entorno educativo..
- Contribuir al conocimiento y la comprensión de la videodanza como herramienta educativa en el ámbito de la educación artística.
- Proporcionar orientación y recursos útiles para docentes y estudiantes interesados en la videodanza como herramienta educativa.
- Mostrar la importancia y el potencial de la videodanza como herramienta educativa para la mejora del proceso de enseñanza en general.

En relación a las fuentes documentales que hemos utilizado para ir dando cuerpo al presente trabajo cabe destacar:

1. Carolina Posada Restrepo. (2010). Videodanza: la transparencia del vídeo dentro del cuerpo danzante. [PDF].

Se trata de un artículo académico serio y riguroso que ha sido revisado por pares, lo que garantiza su calidad y fiabilidad. La autora es una profesional de la danza y la videodanza con experiencia y conocimientos en el tema, lo que le da credibilidad y autoridad en la materia. El artículo proporciona una revisión detallada de la literatura existente sobre el tema, así como un análisis crítico y reflexivo sobre las características de la videodanza. La fuente es fácilmente accesible y está disponible en línea, lo que permite a cualquier investigador acceder a ella y utilizarla para sus propias investigaciones.

2. Cultura Inquieta. (s.f.). Loie Fuller bailando: grabación hecha por los hermanos Lumière en 1897 [Entrada de blog]:

La información que proporciona está respaldada por fuentes adicionales, como una grabación histórica y otros datos históricos sobre Loie Fuller y los hermanos Lumière. El artículo incluye referencias a la fuente original de la información, lo que permite al lector verificar la información por sí mismo. La página web donde se encuentra el artículo es una fuente confiable y reconocida en el ámbito cultural y artístico, y proporciona información importante y relevante para entender la historia de la danza y el cine.

3. Danzaria. (2021, 15 de julio). Obras emblemáticas de la videodanza [Entrada de blog].

La fuente bibliográfica proporcionada es un artículo de blog que describe algunas de las obras más emblemáticas de la videodanza, un género que fusiona la danza y el cine. Aunque se trata de un artículo de opinión, es una buena fuente bibliográfica. El autor del artículo es un experto en la materia, con experiencia en danza y cine, lo que le da credibilidad y autoridad en el tema. El artículo proporciona información detallada sobre cada obra, incluyendo su contexto histórico, la técnica utilizada y la influencia que ha tenido en el género. Además, incluye referencias a las fuentes originales de la información, lo que permite al lector verificar la información por sí mismo. Aunque el artículo no ha sido publicado en una revista académica, la página web donde se encuentra ha sido creada por profesionales de la danza y se actualiza regularmente con contenido relevante y fiable.

4. Douglas Rosenberg. (2006). Videodanza: Definición y posibilidades. *Revista de danza y ballet*, 38, 48-54

La fuente bibliográfica proporcionada es un artículo publicado en una revista de danza y ballet por Douglas Rosenberg sobre el tema de la videodanza y sus posibilidades. El autor es un profesor universitario y coreógrafo reconocido en el campo de la videodanza, lo que le da credibilidad y autoridad en la materia. El artículo fue publicado en una revista especializada en danza y ballet, lo que indica que fue revisado y aprobado por expertos en el campo. Asimismo, este proporciona una definición clara de lo que es la videodanza y explora las posibilidades de esta forma híbrida de arte, incluyendo su relación con la tecnología y su capacidad para ampliar y transformar la experiencia de la danza. La fuente es citada con frecuencia en otros

trabajos académicos y es considerada una referencia importante en el campo de la videodanza.

5. Marta Hoyuelos. (s.f.). La danza-teatro en la formación del actor [PDF]. Red Solare:

El artículo fue publicado por Red Solare, una organización internacional de teatro y educación, lo que le da credibilidad y autoridad en el tema. La autora es una profesional de la danza y la formación de actores con experiencia y formación en el tema, lo que le da credibilidad y autoridad en la materia. El artículo proporciona una revisión detallada de la relación entre la danza-teatro y la formación del actor, así como ejemplos concretos y prácticos de cómo la danza puede ser utilizada para mejorar la formación actoral. La fuente es fácilmente accesible y está disponible en línea, lo que permite a cualquier investigador acceder a ella y utilizarla para sus propias investigaciones.

6. Opéra National de Paris. (2021). A Midsummer Night 's Dream. Temporada 20-21: esta fuente proporciona información detallada sobre la obra, incluyendo su trama, el equipo creativo involucrado en su producción, el reparto de bailarines y las fechas de las presentaciones. Además, el sitio web ofrece imágenes y videos de la obra, lo que ayuda al espectador a comprender mejor la producción y el estilo de Ekman.

7. Wikipedia. (s.f.). Videodanza. En Wikipedia, la enciclopedia libre.

La página de Wikipedia sobre videodanza es una fuente útil para obtener información general sobre el tema. Aunque Wikipedia no es considerada una fuente académica, ha servido como un buen punto de partida para comenzar a investigar y familiarizarme con este tema en particular. Además, la página de Wikipedia sobre videodanza incluye una sección de referencias con enlaces a libros, artículos y otras fuentes que han sido útiles para mi investigación.

La estructura del presente trabajo de fin de grado está organizada de manera que, la presentación de los contenidos, se divide en tres partes:

En la primera parte, se aborda un análisis de tres obras de autores de la videodanza, donde se han analizado las características estilísticas y técnicas, identificado los temas y mensajes que transmiten las obras a través del lenguaje de la danza y el audiovisual, y sus valores de uso. Entre dichas obras se encuentran: *Sueño de una noche de verano* de Alexander Ekman

(2015), *Amelia* de Édouard Lock (2002) y *Birth-Day* de Jirí Kylián (2005). En cada análisis se sigue una estructura donde se detalla la idea de trabajo, cómo se ha organizado, y se concluye con un análisis valorativo, tanto simbólico como de uso. La elección de estas tres obras se debe a su relevancia y calidad en el ámbito de la videodanza. Han sido consideradas como referentes en el campo de la danza contemporánea y la imagen en movimiento, y han recibido reconocimientos y premios por su calidad artística y técnica. Además, estas obras presentan diferentes estilos y enfoques en la danza y el audiovisual, lo que permite un análisis comparativo interesante y enriquecedor para el desarrollo de una propuesta didáctica en este campo.

En la segunda parte de este trabajo, se aborda la creación y análisis de una obra propia: creación, análisis e identificación de características técnicas y estilísticas de *Ylang Ylang: El cuerpo como melodía*, creada por Arianna Porras (2023). Para ello, se parte de la misma estructura que se ha seguido en el análisis de las obras anteriormente mencionadas.

Por último, en esta parte del trabajo se ha desarrollado una propuesta didáctica innovadora que utiliza la videodanza como recurso educativo para la educación primaria a través de un taller, donde se detallan los objetivos, los contenidos, los criterios, la metodología y la temporalización a seguir en el taller. Es importante destacar que la propuesta didáctica está basada en la información recopilada en las partes anteriores del trabajo, lo que demuestra una relación lógica y coherente entre las diferentes partes del trabajo.

2. Marco conceptual y analítico:

a. La videodanza

La videodanza se puede definir como una disciplina artística que surge de la combinación de la danza y la imagen en movimiento, originariamente desde dos medios como el cine y la televisión. Consiste en la creación de piezas audiovisuales que utilizan la danza como elemento principal para transmitir una idea, contar una historia o explorar las emociones y sensaciones del espectador. En la videodanza, el movimiento corporal se utiliza para crear una conexión emocional con el espectador, mientras que la imagen en movimiento sirve como medio para extender y enriquecer la experiencia visual y narrativa de la obra.

Según Douglas Rosenberg, (2016), la videodanza se define como: "un lugar de encuentro para ideas de tiempo, espacio y movimiento. Videodanza es la construcción de una coreografía que solo vive cuando está encarnada en un video, film o tecnologías digitales. Ni la danza ni los medios para manifestarse están al servicio uno del otro, sino que son compañeros o colaboradores en la creación de una forma híbrida".

La videodanza posee rasgos que hacen de ella un hecho creativo y recreativo de la cultura, y no meramente un acto reproductor. Es consciente de la fragmentación, es decir, de la descomposición o separación de los elementos que conforman las obras, como la música, la imagen y el movimiento, y la realiza, ofreciéndose como una interpretación y no como reflejo de la realidad; una interpretación que convoca a su vez, a la interpretación del espectador o participante, y consecuentemente, a la puesta en juego de su subjetividad.

La videodanza utiliza medios expresivos que se relacionan tanto con la danza como con el vídeo. Entre ellos se encuentran:

- Imagen: la imagen es uno de los medios expresivos más utilizados en la videodanza. A través de la imagen, se pueden transmitir diferentes emociones, sensaciones, movimientos y estados de ánimo. La imagen también se utiliza para crear ambientes, atmósferas y paisajes que complementan la danza.
- Sonido: el sonido es otro medio expresivo importante en la videodanza. La música, los efectos sonoros y los diálogos pueden complementar, contrastar o crear un diálogo con la imagen y la danza. El sonido también puede ser utilizado para crear un ambiente específico y para resaltar ciertos movimientos o momentos en la danza.
- Movimiento: el movimiento es la base de la danza, y en la videodanza se utiliza para expresar emociones, sentimientos y estados de ánimo. El movimiento puede ser rápido o lento, fluido o abrupto, suave o agresivo, y puede ser utilizado para crear contrastes y tensiones entre la imagen, el sonido y la danza.
- Edición: la edición es uno de los medios expresivos más específicos de la videodanza. La edición permite crear ritmos, contrastes y transiciones entre diferentes planos, ángulos y movimientos de la danza. La edición también puede ser utilizada para crear una narrativa o para enfatizar ciertos momentos en la danza.

- Luz: la luz puede ser utilizada para crear diferentes ambientes y atmósferas, para resaltar ciertos movimientos o para crear sombras y contrastes que complementan la danza.

La combinación de estos elementos permite crear piezas de arte que juegan con la narrativa, la abstracción, la belleza visual y el impacto emocional.

Las obras de videodanza utilizan diversos medios expresivos para transmitir sus mensajes a través del lenguaje de la danza y el audiovisual. Entre estos medios destacan la fragmentación del cuerpo, el espacio y el tiempo. Por un lado, la fragmentación del cuerpo se logra mediante planos cercanos y angulaciones variadas de la cámara, lo que permite resaltar ciertas partes del cuerpo y enfatizar movimientos específicos. Por otro lado, la fragmentación o variación del espacio circundante se utiliza para crear diferentes ambientes y contextos que complementan la danza y generan una atmósfera específica. Finalmente, la fragmentación del tiempo y del movimiento se utiliza para enfatizar la duración y la intensidad de ciertos movimientos, lo que crea una narrativa visual que complementa y enriquece la danza. En suma, estas técnicas contribuyen a la creación de un discurso visual que extiende la capacidad expresiva de la danza y su impacto en el público.

La videodanza es una disciplina que nació a partir del diálogo entre la danza y la imagen en movimiento, por lo que sus referentes estilísticos claves están en la fusión de estas dos formas de arte. Algunos de los estilos que han influenciado la videodanza son la danza contemporánea, el cine experimental y el videoarte. La improvisación, el performance y el uso de tecnología multimedia son también referentes importantes de la videodanza. Además, la videodanza ha abierto el camino para nuevas formas de explorar el movimiento corporal y la relación entre el espacio, el tiempo y la imagen, lo que ha permitido la creación de movimientos y estilos que son únicos en la disciplina.

Asimismo, cabe resaltar el trabajo de los hermanos Lumière en 1896, quienes experimentaron con la danza y la cámara de cine en colaboración con la bailarina Loie Fuller en la obra *Danse Serpentine*. Este espectáculo, que incluía cambios de color en el vestuario de Fuller a través de un proceso de coloreado directo en la película, es considerado uno de los primeros ejemplos de videodanza.



(Frames Loie Fuller en *Danse Serpentine*, grabada por los Hermanos Lumière, 1896)

También, es crucial resaltar el impacto de Maya Deren en la videodanza. A través de su obra *A Study in Choreography for Camera*, realizada en 1946, Deren estableció los principios clave de la interacción entre video y danza. En esta pieza, un bailarín ejecuta una coreografía en diferentes espacios, lo que involucra la ruptura de la continuidad espacio-temporal, la fragmentación del cuerpo y la cercanía del movimiento. De esta manera, Deren sentó las bases de la videodanza, que desde entonces ha sido perfeccionada y explotada por numerosos cineastas.



(Frames *A Study in Choreography for Camera*, Maya Deren 1946)

La estructura de las obras de videodanza puede variar dependiendo del enfoque del creador. Sin embargo, para su análisis, podríamos identificar una estructura común que se compone de los siguientes elementos:

1. Idea o concepto principal que se quiere transmitir a través de la obra de videodanza que puede variar desde una emoción, una historia, una crítica social, entre otros.
2. Selección musical: la música es un elemento fundamental en la videodanza, ya que se utiliza para crear una atmósfera y transmitir emociones. En este sentido, se debe

seleccionar una canción o pieza musical que se adapte a la idea o concepto que se quiere transmitir.

3. Coreografía: es el diseño de los movimientos y la organización espacial de los bailarines en relación con la cámara. Se debe tener en cuenta la sincronización de los movimientos con la música y la creatividad en la ejecución de la coreografía.
4. Dirección de cámara: es la planificación de los ángulos y movimientos de cámara que se utilizarán para capturar la coreografía. Se debe tener en cuenta la iluminación, el encuadre y la composición de cada toma.
5. Edición de vídeo: es el proceso de unir las tomas de la coreografía y la música, incluyendo efectos visuales y de sonido para crear una narrativa coherente y atractiva.

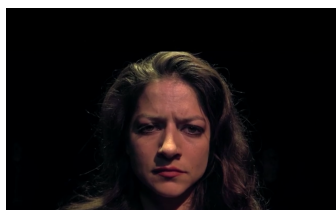
En general, la estructura de la videodanza se enfoca en la relación entre el movimiento y la imagen, y cómo ambos elementos se combinan para transmitir una idea o emoción determinada.

En cuanto a la producción y presentación, la videodanza se puede crear tanto en estudios de danza como en exteriores y espacios urbanos, y es común que se utilicen técnicas de grabación de vídeo para capturar el movimiento y la actuación de los bailarines. La posproducción es entonces clave en el proceso creativo, ya que permite la edición y mezcla de la música, la imagen y otros efectos visuales para dar vida a la pieza final. La videodanza se puede exhibir en festivales de cine, teatros, museos, galerías y espacios de arte contemporáneo, o bien, circular en línea a través de plataformas de streaming o redes sociales.

La videodanza es un género artístico en constante evolución que ha experimentado una serie de cambios y tendencias a lo largo de los años. Ha sido un lugar donde se han experimentado nuevas formas de ruptura de las imágenes y la narrativa audiovisual. Se ha buscado romper con las formas tradicionales de presentar el cuerpo en movimiento, utilizando técnicas como la fragmentación, la superposición, la repetición y la manipulación digital.

En las últimas décadas, la videodanza ha incorporado una mayor conciencia social y política en su trabajo. Se han abordado temas como la identidad, la raza, el género, la sexualidad, la migración y la globalización, entre otros, a través del movimiento y la imagen.

Por ejemplo, por un lado, cabe destacar el trabajo de Yara Travieso, artista cubano-estadounidense que ha trabajado en el cruce de la videodanza, el cine y el teatro. Su obra *La Medea*, examina la representación de la mujer en la cultura popular.



(Frames *La Medea*, Yara Travieso, 2017)

Por otro lado, también resalta el trabajo de Gabri Christa, coreógrafa y cineasta surinamesa que ha realizado varios trabajos de videodanza abordando temas de identidad, raza y migración, y quien, en su obra *Magdalena*, se centra en la experiencia de las mujeres en la diáspora.



(Frames *Magdalena*, Gabri Christa, 2013)

Asimismo, en los últimos años se ha enfocado principalmente en la danza contemporánea. Las compañías de danza contemporánea han utilizado la videodanza como una herramienta para promocionar su trabajo y llegar a un público más amplio.

No obstante, la ruptura de la imagen también se ha utilizado en las danzas urbanas y modernas, especialmente en el hip hop. Los videoclips de hip hop a menudo utilizan técnicas como la fragmentación, la superposición y la manipulación digital para crear efectos visuales impactantes y dinámicos. Las danzas urbanas y modernas han sido una forma de expresión para las comunidades marginadas y subrepresentadas; por lo que, la videodanza ha permitido

a los bailarines y coreógrafos abordar temas como la discriminación racial, la violencia policial y la falta de acceso a la educación y la atención médica.

También ha ayudado a difundir la danza urbana a nivel mundial. Las competiciones de danza urbana, como el *World of Dance* y el *Hip Hop International*, han utilizado la videodanza para promocionar sus eventos y dar a conocer a los bailarines y coreógrafos de todo el mundo. Las danzas urbanas y modernas también han convergido con otras disciplinas, como la moda, el cine y la música. Los videoclips de música pop a menudo presentan bailarines de hip hop y otros estilos urbanos, y los diseñadores de moda han utilizado la danza urbana como inspiración para sus colecciones.

En resumen, la videodanza ha tenido un impacto significativo desde la ruptura de la imagen hasta la convergencia con otras disciplinas, creando proyectos multidisciplinarios que combinan la danza y el video con otras formas de arte para crear una experiencia más inmersiva y experimental. Estas tendencias han llevado a nuevas formas de expresión y han ampliado el alcance de la videodanza como género artístico.

Las obras de videodanza pueden transmitir una amplia variedad de valores, dependiendo de las intenciones del creador y del contenido de la obra en sí. Algunos valores que se pueden desprender de las obras de videodanza incluyen:

- Creatividad y experimentación en la fusión de la danza y la imagen en movimiento.
- Exploración de la subjetividad y la expresión individual a través del movimiento corporal.
- Reflexión sobre temas sociales, políticos o culturales y el uso del cuerpo y la imagen como herramientas de crítica y denuncia.
- Belleza estética y visual a través de la combinación de la danza, la música, la luz y los efectos visuales.
- Sensibilidad y empatía hacia el cuerpo humano y sus posibilidades expresivas.

En general, la videodanza se caracteriza por su carácter innovador y su capacidad para crear nuevas formas de comunicación y expresión a través de la danza y la imagen.

Asimismo, la videodanza busca ser parte de determinados sectores o comunidades y ser una forma de expresión artística que abarque varias disciplinas y que sea capaz de contribuir a

procesos comunales con la capacidad de transformar. Este tipo de arte puede generar experiencias que fomenten la recreación de prácticas y discursos culturales. De esta manera, la videodanza adquiere una gran importancia por su potencial transformador a nivel colectivo.

b. Sueño de una noche de verano (A. Ekman, 2015)

La obra *Sueño de una noche de verano* está inspirada en la famosa obra homónima de William Shakespeare y se centra en la exploración de los sueños y las dimensiones oníricas de la realidad. Se trata de un vídeo ballet dirigido por Ari Willey y producido por el Ballet Sueco en 2015. La música está compuesta por Mikael Karlsson y el vestuario está diseñado por Bregje van Balen. Asimismo, el diseño de luz está a cargo de Linus Fellbom, creando una atmósfera mágica para esta historia de amor y confusión en una noche de verano.

La motivación inicial fue explorar la creatividad y la imaginación a través de la danza y cómo el sueño puede ser utilizado como un medio para esto. No obstante, se consideraron diversas ideas, como la exploración del amor y las relaciones humanas, pero finalmente se optó por centrarse en el sueño y la fantasía. El objetivo principal del proyecto es brindar una experiencia de ensueño a través de la danza, para transportar al espectador a un mundo imaginario. La estructura del espectáculo permite una exploración completa del mundo de los sueños y la fantasía. De la misma forma, el espectáculo evoca emociones y sentimientos a través de la danza y la música, y provoca una reflexión sobre la creatividad y la imaginación. Puede ser interpretado como una celebración de la capacidad humana de soñar e imaginar.

Los valores de fondo del proyecto incluye el valor de la danza como una forma de expresión artística y comunicación emocional. Se consideró que la danza tenía un gran potencial expresivo para abordar temas abstractos como el sueño.

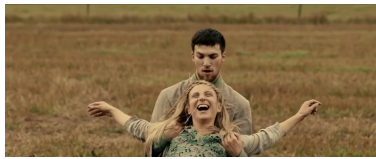
Se han elegido la danza, la música y la iluminación como elementos centrales del proyecto, utilizando así una mezcla de música clásica y contemporánea para añadir un elemento emocional al trabajo.

La obra es conocida por su impresionante valor visual y sonoro. La música es una parte integral de la obra. Ekman emplea una mezcla de canciones clásicas y contemporáneas, desde Bach y Handel hasta Peggy Lee y los Beach Boys. Los efectos de sonido, como los pájaros cantando y las olas del mar, son especialmente prominentes en la conclusión de la obra.

Por otra parte, la coreografía de Ekman y la escenografía de Henrik Vibskov son impresionantes. La obra se desarrolla en un escenario inclinado que se ve como una

barandilla. La iluminación es clave para la puesta en escena, y la dirección de fotografía y el diseño de vestuario contribuyen en gran medida a la creación de la atmósfera onírica.

Se tomaron en cuenta diversos coreógrafos y bailarines contemporáneos, como Mats Ek y William Forsythe, para explorar diferentes estilos y técnicas de la danza contemporánea. El equipo de bailarines y otras personas involucradas en la obra presentan una fuerte interacción. Cada personaje se mueve con una libertad y confianza únicas, y la relación entre ellos a menudo se expresa en forma de humor y afecto.



(*Frames Sueño de una noche de verano*, Alexander Ekman, 2015)

El proyecto se ha organizado en tres partes: la primera parte explora el mundo de los sueños y la fantasía, la segunda parte aborda la realidad y la razón, y la tercera parte explora la posibilidad de la conexión entre ambos mundos.



(*Frames Sueño de una noche de verano*, Alexander Ekman, 2015)

La obra tuvo un valor comunicativo y educativo, al desafiar las convenciones de la danza y la imagen en movimiento y presentar una experiencia experimental para el espectador. También tuvo un valor terapéutico y emocional, al evocar sensaciones y emociones en el espectador.

c. *Amelia* (É. Lock, 2002)

Amelia es una obra de videodanza que explora la relación entre la música y el movimiento corporal, centrándose en la figura de la bailarina Amelia en un entorno minimalista y abstracto. Se trata de un ballet en vídeo co-producido por Amérimage Spectra y Média Principia, y filmado por André Turpin. La obra fue creada en 2002 por el coreógrafo Édouard Lock, y se centra en la figura femenina de Amelia Earhart, la famosa aviadora estadounidense que desapareció en 1937 mientras intentaba dar la vuelta al mundo en avión.

El tema elegido para el proyecto es la danza contemporánea y su evolución en la sociedad actual. La motivación inicial fue explorar cómo la danza contemporánea puede ser una forma de comunicación y expresión artística en el mundo moderno. Se consideraron diversas ideas, como la exploración de la música electrónica y su influencia en la cultura contemporánea, pero finalmente se optó por centrarse en la danza contemporánea.

Se consideró que el documental tenía un gran potencial expresivo para mostrar la danza en movimiento, así como para incluir entrevistas y otros recursos visuales y sonoros. Los valores de fondo del proyecto incluyen la importancia de la comunicación y la expresión artística en la sociedad moderna, así como el valor de la danza contemporánea como una forma de arte y cultura.

La obra es una mezcla de elementos sonoros, visuales y de relación que crean una experiencia inmersiva y emocional para el espectador. La música es una de las partes clave de la obra. Fue creada por el compositor canadiense David Lang y es una mezcla de sonidos electrónicos y ocho instrumentos acústicos. La música es discordante y cargada de tensión, creando un ambiente inquietante y emocional.



(Véase minuto 0:55)



(Véase minuto 1:51)



(Véase minuto 5:50)

(*Frames Amelia*, Édouard Lock, 2002)

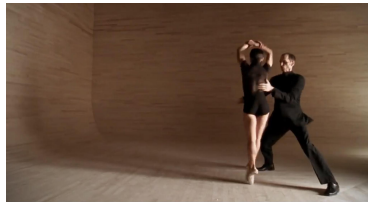
Los efectos de sonido también son importantes en *Amelia*. Se utilizan sonidos de aviones, puertas cerrándose, zumbidos eléctricos y otros efectos especiales para crear una sensación de peligro y confusión.

Por otro lado, la coreografía de la obra es muy dinámica y llena de movimientos rápidos e intensos. Los bailarines realizan acrobacias y pasos complejos que a menudo reflejan el ritmo y la tensión de la música. Se tomaron en cuenta diversos coreógrafos y bailarines contemporáneos, como William Forsythe, Wayne McGregor y Crystal Pite, para explorar diferentes estilos y técnicas de la danza contemporánea. El vestuario también es

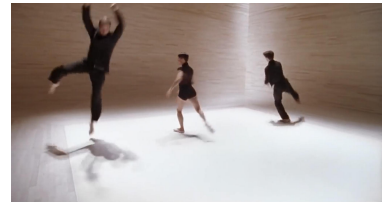
impresionante. Los bailarines usan trajes ajustados y brillantes que reflejan la luz y crean un efecto visual hipnótico.



(Véase minuto 2:16)



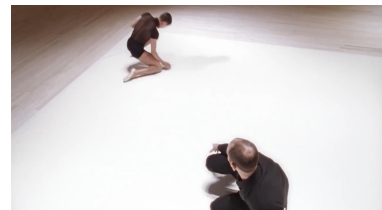
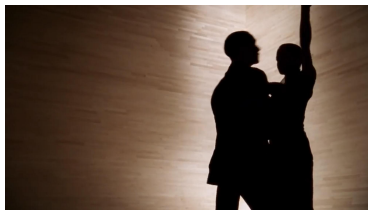
(Véase minuto 3:16)



(Véase minuto 5:46)

(*Frames Amelia*, Édouard Lock, 2002)

Cabe destacar que, las luces son un elemento fundamental de la obra. Se utilizan luces de colores y sombras para crear una atmósfera misteriosa y dramática. A menudo, los bailarines están iluminados de forma individual o por grupos, lo que crea un efecto de movilidad en el espacio.



(*Frames Amelia*, Édouard Lock, 2002)

La obra se basa en una historia emocional sobre una mujer llamada Amelia, que está perdida en un aeropuerto. Los bailarines utilizan la coreografía y los elementos visuales para representar su lucha por encontrar su camino en un entorno desconocido y hostil. Incluye temas de soledad, miedo y desesperación, que son universales y pueden conectarse con todos los espectadores. En conclusión, la obra combina una variedad de elementos sonoros, visuales y de relación para crear una experiencia emocional y memorable.

El documental se ha organizado en tres partes: la primera, explorando el origen y evolución de la danza contemporánea (véase hasta el minuto 2:40); la segunda, centrada en la técnica y estilo de la danza contemporánea (véase desde el minuto 2:40 hasta el minuto 3:40) donde los recursos sonoros han disminuido su fuerza; y la tercera, donde dichos sonidos vuelven a

aumentar explorando la danza contemporánea como una forma de comunicación y expresión artística (véase desde el minuto 3:40 hasta el final).

La estructura del documental permite una exploración completa de la danza contemporánea, desde su origen hasta su importancia en la cultura moderna. Evoca emociones y sentimientos a través de la música y la danza, y puede provocar una reflexión sobre la importancia de la comunicación y la expresión artística en la sociedad moderna.

El documental fomenta valores como la creatividad, la individualidad y la expresión personal en la danza, y busca generar una experiencia emotiva y transformadora en el espectador. Además, la obra promueve la exploración de nuevas formas de narrativa audiovisual y la fusión de diferentes disciplinas artísticas.

d. Birth-Day (J. Kylián, 2005)

Birth-Day es una obra de videodanza que reflexiona sobre el concepto del nacimiento y la vida, explorando la relación entre el movimiento corporal y la imagen en movimiento. Se trata de un ballet en vídeo del coreógrafo Jirí Kylián, creado en 2005 para el Nederlands Dans Theater. La obra cuenta con música de Wolfgang Amadeus Mozart y fue dirigida por P. Lataster-Czisch y P. Lataster. Es una pieza innovadora que explora temas como la vida, la muerte, la libertad y la naturaleza humana. La obra se enfoca en la exploración de la creatividad, la emoción y la estética, buscando generar una experiencia sensorial en el espectador.

Se tomaron en cuenta diversos coreógrafos y bailarines contemporáneos, como Pina Bausch y Martha Graham, para explorar diferentes estilos y técnicas de la danza contemporánea.

Esta creación es una pieza de danza contemporánea que combina elementos sonoros, visuales y de relación para crear una experiencia emocional y estética. Se utilizan sonidos vocales y grabaciones de agua corriente para crear una atmósfera misteriosa y añadir texturas sonoras adicionales. En cuanto a los elementos visuales, los trajes son simples y se asemejan a camisones vaporosos que fluyen y se desplazan con los movimientos de los bailarines. El escenario es minimalista, con una cortina blanca de fondo que se mueve como el agua. Se utiliza iluminación dramática para crear sombras y resaltar los movimientos de los bailarines.



(Frames Birth-Day, Jirí Kylián, 2005)

La obra explora el concepto de nacimiento y renacimiento, utilizando movimientos fluidos y cambiantes para representar el movimiento del agua y la vida que fluye. Los bailarines trabajan juntos en grupo, pero también realizan solos y duetos emotivos que representan la individualidad y la conexión humana.



(Frames 4, 5 y 6 Birth-Day, Jirí Kylián, 2005)

En general, la obra es un ejemplo impresionante de cómo los elementos sonoros, visuales y de relación se pueden combinar para crear una experiencia única y emocionante en la danza contemporánea.

El proyecto se ha organizado en tres partes: la primera parte explora la vida y la alegría (véase hasta el minuto 1:21) , la segunda parte aborda la muerte y el dolor (véase desde el minuto 1:21 hasta el minuto 3:00) , y la tercera parte explora la posibilidad de la esperanza y la renovación (véase desde el minuto 3:00 hasta el final) .

La producción utiliza la danza, la música y la iluminación para crear una experiencia emocional y reflexiva en el espectador. La estructura del espectáculo permite una exploración completa de la vida y la muerte, desde la alegría hasta el dolor y la renovación. Puede ser interpretado como una celebración de la vida y la posibilidad de la renovación.

Además, la obra reflexiona sobre temas existenciales invitando al espectador a reflexionar sobre su propia existencia y su relación con el mundo. En este sentido, *Birth-Day* se presenta

como una obra que trasciende la mera realización artística para hablar de temas universales y que busca generar un impacto emocional.

e. Análisis comparativo y valoración de los casos presentados

Datos identificativos de la obra	Idea	Medio corporal, visual y sonoro	Estilo
<p>“Sueño de una noche de verano” 2015</p>	<p>Exploración de los sueños y las dimensiones oníricas de la realidad.</p>	<p>Las técnicas de edición de vídeo utilizadas en la obra incluyen la superposición de imágenes, la manipulación de la velocidad y la perspectiva, y la mezcla de diferentes planos y ángulos de cámara. Estas técnicas ayudan a crear una sensación de movimiento y transformación constante, lo que hace que la obra sea dinámica y emocionante de ver.</p>	<p>Se caracteriza por su combinación de elementos clásicos y modernos, su vibrante vestuario y su escenografía minimalista y altamente adaptable. La iluminación y el movimiento también son elementos clave de la obra, que contribuyen a crear una experiencia teatral única y memorable.</p>
<p>“Amelia” 2002</p>	<p>Exploración de la relación entre la música y el movimiento corporal.</p>	<p>La coreografía es altamente técnica y desafiante, y emplea movimientos angulares y rápidos para crear una sensación de tensión y movimiento constante. La técnica de edición de vídeo utilizada en la obra es igualmente innovadora, con una mezcla de planos cerrados y de gran angular, superposiciones de imagen y manipulación de la velocidad. También utiliza una banda sonora electrificante que incluye música electrónica y sonidos de la naturaleza para complementar la experiencia visual y emocional de la obra.</p>	<p>Se caracteriza por su minimalismo y su enfoque en los movimientos y las habilidades de los bailarines. El vestuario y la escenografía se utilizan para destacar la belleza y la fuerza de los movimientos, mientras que la iluminación y la tecnología se utilizan para crear efectos dramáticos y ambientaciones únicas.</p>
<p>“Birth-Day” 2005</p>	<p>Reflexión sobre el concepto de nacimiento y la vida, explorando la relación entre el movimiento corporal y la imagen en movimiento.</p>	<p>La coreografía es única y altamente física, con movimientos que parecen desafiantes a la gravedad y la anatomía humana. Los bailarines se mueven en sincronía, creando patrones y formas que se combinan con la edición de vídeo para crear un ambiente hipnótico y emocionalmente poderoso. Parecen flotar y desvanecerse en el aire, lo que crea una sensación de movimiento y transformación constante. La técnica de edición es especialmente innovadora, con la manipulación de la velocidad y la perspectiva, la superposición de imágenes y la creación de efectos visuales únicos.</p>	<p>Se caracteriza por su elegancia y su enfoque en la poesía y la emoción de la danza. El vestuario y la escenografía se utilizan para crear un ambiente minimalista que permite que los movimientos de los bailarines se destaquen. La iluminación se utiliza para crear diferentes estados de ánimo y efectos dramáticos.</p>

En la tabla se pueden apreciar las semejanzas y elementos diferenciales de los tres casos, los cuales comparten la utilización de la danza y la imagen en movimiento como medio para la creación de significado, el estilo contemporáneo y la utilización de la música clásica. Sin embargo, cada obra tiene su propia idea de fondo, que se enfoca en diferentes aspectos de la danza y la experiencia emotiva y sensorial que busca generar en el espectador.

Después de analizar y comparar las tres obras de videodanza *Sueño de una noche de verano* de Alexander Ekman (2015), *Amelia* de Édouard Lock (2003), y *Birth-Day* de Jiří Kylián (2005), se puede concluir que todas presentan una exploración innovadora y creativa de la danza y la imagen en movimiento.

Cada obra tiene una idea única y se enfoca en un aspecto específico, como el sueño en *Sueño de una noche de verano*, la relación entre música y movimiento corporal en *Amelia*, y la reflexión sobre el nacimiento y la vida en *Birth-Day*. Además, cada obra tiene su propio estilo y utiliza la música de manera diferente para transmitir su mensaje.

En términos de valoración, es difícil comparar estas obras de videodanza ya que todas tienen sus propias fortalezas y características distintivas. Sin embargo, se puede decir que estas obras comparten una tendencia hacia la exploración de nuevas formas de arte que conectan emocionalmente con el espectador y generan experiencias sensoriales significativas.

En general, estas obras muestran cómo la danza y la imagen en movimiento pueden ser una poderosa forma de expresión artística que puede explorar temas complejos y universales en nuevas e inspiradoras maneras. Asimismo, estas obras pueden ser utilizadas como herramientas pedagógicas para enseñar a los estudiantes sobre la importancia de la exploración creativa y la experimentación a través de la danza, así como para fomentar su capacidad de análisis crítico y su capacidad para entender cómo estas formas de arte pueden generar experiencias emocionales y sensoriales significativas. En este sentido, las obras de videodanza pueden ser una herramienta valiosa para fomentar la creatividad, la sensibilidad y la capacidad de expresión de los estudiantes, y para inspirar su desarrollo artístico y personal.

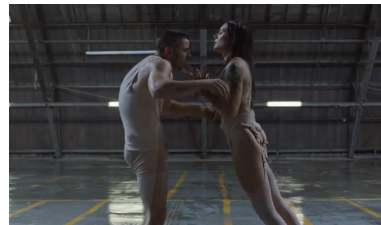
3. Ylang Ylang: El cuerpo como melodía (A. Porras, 2023)

El tema elegido es la conexión entre el cuerpo y la música, y cómo esta conexión puede ser expresada a través de la danza contemporánea. La motivación inicial fue explorar la

capacidad de la música para mover y motivar al cuerpo, y cómo la danza puede ser utilizada como una forma de expresión artística para transmitir esta conexión. Se consideraron varias ideas, como la exploración de la identidad y la autoexpresión, así como la conexión entre la naturaleza y el cuerpo humano. Sin embargo, finalmente se optó por centrarse en la conexión entre el cuerpo y la música.

El objetivo principal del proyecto es crear una videodanza que exprese la conexión entre el cuerpo y la música.

Se han tomado en cuenta varios videoclips de música pop/electrónica como referencia estilística, para explorar diferentes técnicas de edición y montaje de imágenes en relación con la música.



(Frames Close, Nick Jonas, 2016)



(Frames Chandelier, Sia, 2014)

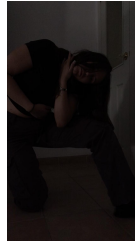
Se optó por una videodanza como medio para la producción audiovisual, ya que permite una mayor libertad creativa y expresiva en la edición y montaje de imágenes. Asimismo, la canción "Ylang Ylang" de FKJ fue elegida por su ritmo y su capacidad de fluir con el cuerpo.

Se han elegido imágenes de danza contemporánea y paisajes naturales para crear una historia visual que exprese la conexión entre el cuerpo y la música.

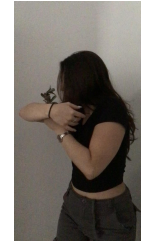
El proyecto se ha organizado en tres partes: la primera parte explora la conexión entre el cuerpo y la música, la segunda parte aborda la importancia del movimiento corporal en la expresión emocional, y la tercera parte explora la conexión entre el cuerpo humano y la naturaleza.



Parte 1



Parte 2



Parte 3

(*Frames Ylan Ylang: El cuerpo como melodía*, Arianna Porras, 2023)

Fases del desarrollo creativo del proyecto:

- Producción:

El desarrollo de la idea comenzó con el análisis de la canción y la exploración de su potencial expresivo. *Ylang Ylang* destaca por el uso de una variedad de instrumentos, como el piano, la guitarra y la batería, para crear una textura musical compleja y rica, llevando a cabo una combinación de sonidos electrónicos y acústicos, creando un ambiente moderno y sofisticado. También, cabe resaltar el uso de efectos de sonido, como *reverberación* y *delay*, para crear un sentido de espacio y profundidad en la mezcla. El uso de cambios de tempo y dinámica, añaden interés y variedad a la canción y la hacen más dinámica y emocionante. Además, la voz suave del cantante, que se mezcla con la música de manera armoniosa, crea una sensación de intimidad y cercanía con el oyente.

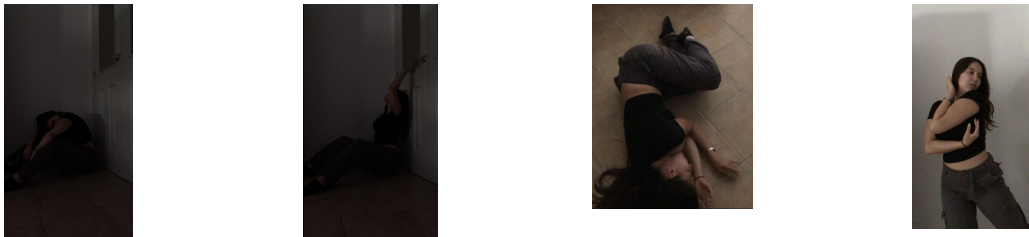
Se decidió que la mejor forma de expresar la conexión entre el cuerpo y la música sería a través de la danza contemporánea y la videocreación.

Se planificó un guión literario donde se define la trama de la obra (véase anexo uno). También, se desarrolló un *storyboard* o guión gráfico que incluye las indicaciones técnicas de la obra, englobando los planos y angulaciones de grabación (véase anexo dos).

- Producción:

Se planificó el trabajo de campo con anticipación para garantizar la eficiencia y la calidad de la producción.

Asimismo, no hizo falta recurrir a una selección de bailarines, ya que la protagonista es la propia autora de la obra. Por consiguiente, se registró la canción *Ylang Ylang* de FKJ y se rodaron escenas de danza contemporánea en una misma locación, mediante diferentes planos y angulaciones.



(Frames *Ylan Ylang: El cuerpo como melodía*, Arianna Porras, 2023)

- Postproducción:

Se llevó a cabo el proceso de edición y montaje del vídeo, incluyendo la selección de los planos y la sincronización de la música con las imágenes.

El proyecto destaca la importancia de la danza contemporánea como forma de expresión artística, y utiliza la música electrónica como medio para conectar con una audiencia joven y moderna. Puede ser utilizado como herramienta pedagógica para la enseñanza de la danza contemporánea y la música electrónica, así como para fomentar la reflexión sobre la conexión entre el cuerpo y la música y la importancia de la expresión corporal en la comunicación emocional.

4. Propuesta de innovación educativa basada en la videodanza

Esta propuesta de innovación educativa, consiste en la utilización de la videodanza como recurso pedagógico para fomentar la creatividad, la experimentación con diferentes medios expresivos y el desarrollo de habilidades en áreas como la Educación física, la Educación artística y la Lengua Extranjera.

Se inspira en el enfoque en el aprendizaje basado en proyectos y la exploración creativa del pedagogo Loris Malaguzzi (*Reggio Emilia*), específicamente en la importancia del *atelier* o taller como espacio físico y conceptual, que permite a los estudiantes experimentar con diferentes materiales y medios, y trabajar en proyectos creativos que les permiten desarrollar habilidades y conocimientos de manera holística. El *atelier* se convierte en un espacio para ensayar, grabar y editar actuaciones de videodanza, permitiendo experimentar con diferentes técnicas y estilos de danza.

Según Loris Malaguzzi, el *atelier* se organiza de acuerdo con los siguientes principios:

1. Espacio físico: debe ser un espacio físico dedicado al arte, la creatividad y la exploración. Debe estar equipado con materiales y herramientas para que se pueda experimentar y expresar libremente.
2. Tiempo: los niños y las niñas deben tener tiempo suficiente para trabajar en sus proyectos creativos, donde pueden trabajar a su propio ritmo y dedicar el tiempo que necesiten a sus proyectos.
3. Libertad: el alumnado debe tener libertad para elegir los materiales y herramientas que quieran utilizar en sus proyectos creativos.
4. Colaboración: debe fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, compartiendo ideas.
5. Reflexión: los niños y las niñas deben tener la oportunidad de reflexionar sobre su propio proceso creativo y evaluar críticamente su trabajo.

Por ello, a continuación presento los ejes y la temporalización que sigue este taller de videodanza, dirigido al alumnado de quinto de primaria de un colegio de Santa Cruz de Tenerife:

Taller Videodanza	
Objetivos relacionados con las competencias específicas LOMLOE	3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.

Educación Artística	
Criterios de evaluación asociados	<p>3.1. Experimentar con los elementos de los distintos lenguajes e instrumentos artísticos, con creatividad y actitud crítica y abierta, con el fin de entender sus posibilidades comunicativas y expresivas.</p> <p>3.2. Producir obras propias, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales, y mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución, para expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones.</p>
Objetivos relacionados con las competencias específicas LOMLOE Educación Física	4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.
Criterios de evaluación asociados	4.2. Crear composiciones con o sin soporte musical y reproducirlas, al igual que otras manifestaciones artístico-expresivas de la cultura canaria u otras, transmitiendo sensaciones, emociones e ideas, de forma estética y creativa mediante el ritmo y el movimiento.
Objetivos relacionados con las competencias específicas LOMLOE Lengua Extranjera	3. Interactuar con otras personas usando expresiones cotidianas, recurriendo a estrategias de cooperación y empleando recursos analógicos y digitales, para responder a necesidades inmediatas de su interés en intercambios comunicativos respetuosos con las normas de cortesía.
Criterios de evaluación asociados	3.1. Participar, de manera progresivamente autónoma, en situaciones interactivas de intercambios de información breves y sencillos a través de textos escritos y orales, sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su experiencia y contexto, mediante diferentes soportes, tanto analógicos como digitales, afrontando, entre otros, retos que impliquen la generación de ideas y la búsqueda de respuestas creativas y originales, con el fin de responder a propósitos comunicativos concretos y respetuosos, y favorecer actitudes cooperativas, y un uso ético y eficaz del lenguaje.
Saberes básicos relacionados a los contenidos	<p><u>Desde el Área de la Educación Artística:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Iniciación a la cultura visual. - Uso de técnicas y estrategias de lectura, análisis e interpretación de la imagen en el mundo actual. - Empleo de elementos configurativos del lenguaje visual y sus posibilidades expresivas: punto, línea, plano, textura, color, forma y espacio. - Utilización de materiales, instrumentos, soportes y técnicas en la expresión plástica y visual.

	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de medios, soportes y materiales de expresión plástica y visual. Empleo de técnicas bidimensionales y tridimensionales en dibujos y modelados. - Reconocimiento de técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos. Aplicación para la captura, creación, manipulación y difusión de producciones plásticas y visuales. - Registro y edición de elementos audiovisuales: conceptos, tecnologías, técnicas y recursos elementales y de manejo sencillo. - Aplicación de estrategias y técnicas de composición de historias audiovisuales. - Valoración del cine como forma de narración audiovisual. - Identificación de géneros y formatos de producciones audiovisuales: cortometraje, videoclip, documental, spot, reportaje... <p><u>Desde el Área de la Educación Física:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso de las capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica a través de la integración del esquema corporal; el equilibrio estático y dinámico en situaciones de complejidad creciente; la organización espacial (percepción de distancias y trayectoria, orientación en el espacio), temporal (simultaneidad y sucesión de acciones) y espaciotemporal (ritmo, ajuste perceptivo en el envío y en la interceptación de trayectorias de móviles). - Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas. - Identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. 7. Reconocimiento de las capacidades físicas básicas y resultantes (coordinación, equilibrio y agilidad). - Utilización del cuerpo y el movimiento para transmitir sensaciones, sentimientos, emociones e ideas complejas en situaciones motrices expresivas. - Diseño de actividades rítmico-musicales con carácter expresivo. <p><u>Desde el Área de la Lengua Extranjera:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Implementación de modelos contextuales y géneros discursivos adecuados en la comprensión, producción y coproducción de textos orales, escritos y multimodales, breves y sencillos, literarios y no literarios, atendiendo a las características y al reconocimiento del contexto, y a la organización. - Empleo de unidades lingüísticas básicas y significados asociados a dichas unidades, tales como expresión de la entidad y sus propiedades, la cantidad y el número, el espacio y las relaciones espaciales, el tiempo, la afirmación, la negación, la interrogación y la exclamación, o las relaciones lógicas elementales.
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> - Uso del léxico básico y de interés para el alumnado relativo a la identificación personal y a las relaciones interpersonales próximas, los lugares y entornos cercanos, el ocio y tiempo libre, o la vida cotidiana. - Uso de patrones sonoros, acentuales, rítmicos y de entonación básicos, y funciones comunicativas generales asociadas a dichos patrones. - Implementación de convenciones ortográficas básicas y significados asociados a los formatos y elementos gráficos.
<p>Contenidos del taller</p>	<p><u>Introducción a la videodanza:</u> (1 sesión de 1 hora y media) En esta primera sesión participa el área de la Lengua Extranjera, donde se trabaja el criterio de evaluación 3.1, intercambiando información breve y sencilla a través de textos escritos y orales, sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su experiencia y contexto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qué es la videodanza. - Historia de la videodanza y referentes estilísticos más influyentes. - Cómo se puede utilizar para contar historias y expresar emociones a través del movimiento y la imagen. <p><u>Exploración del movimiento:</u> (3 sesiones de 1 hora cada sesión) Interviene el área de Educación física, donde deben reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz. Asimismo, participa la Educación artística, ya que deben utilizar las posibilidades expresivas del cuerpo y el sonido, practicando la ejecución, para expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Experimentar con diferentes formas de movimiento, tanto individuales como en grupo. - Utilizar el cuerpo para expresar emociones y a jugar con diferentes ritmos y estilos. <p><u>Creación de historias:</u> (1 sesión de 1 hora, flexible a sufrir cambios) En esta primera sesión participa el área de la Lengua Extranjera, donde se trabaja el criterio de evaluación 3.1, intercambiando información breve y sencilla a través de textos escritos y orales, sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su experiencia y contexto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creación de una historia que los estudiantes quieran contar a través de la videodanza. - Trabajo colaborativo y cooperativo de la narrativa. <p><u>Creación de la coreografía:</u> (2 sesiones de 1 hora cada una) Interviene el área de Educación física, donde deben crear composiciones con o sin soporte musical y reproducirlas, de forma estética y creativa mediante el ritmo y el movimiento. Asimismo,</p>

	<p>participa la Educación artística, ya que deben utilizar las posibilidades expresivas del cuerpo y el sonido, practicando la ejecución, para expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ensayo y perfeccionamiento de la coreografía. <p><u>Grabación de la videodanza:</u> (2 sesiones de 1 hora cada una)</p> <p>Interviene en especial la competencia digital (CD), que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, la inclusión y participación en la sociedad.</p> <p>Asimismo, interviene el uso de la lengua inglesa, ya que la mayoría de terminología se encuentra en dicho idioma.</p> <p>Además, interviene la Educación artística, dado que surge la a la captura, creación, manipulación y difusión de producciones plásticas y visuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje sobre cómo utilizar dispositivos móviles o cámaras para grabar. - Composición de imágenes, la iluminación y el uso del sonido. <p><u>Edición de la videodanza:</u> (2 sesiones de 1 hora cada una)</p> <p>Estas sesiones comparten las características competenciales de las sesiones anteriores.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje sobre cómo utilizar herramientas digitales para editar la videodanza. - Trabajo en la selección de planos, la sincronización con la música y la adición de efectos especiales. <p><u>Ensayo general del vídeo:</u> (1 sesión de 1 hora y media)</p> <p>El objetivo es que los estudiantes puedan expresarse y comunicar sus ideas, emociones y sentimientos de forma creativa a través del arte, utilizando diferentes medios como el sonido, la imagen, el cuerpo y la tecnología digital para crear sus propias obras. Esto se logra a través del área de Educación Artística.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexión sobre el proceso de creación del vídeo y la experiencia del taller. - Preparación de la muestra final. <p><u>Presentación del proyecto final:</u> (1 sesión de 1 hora)</p> <p>Se trata de que, mediante el área de la Educación artística el alumnado exprese y comunique de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muestra del proyecto final (a la clase o a un público más amplio).
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>Evaluación del taller: (1 sesión de 1 hora)</p> <p>La competencia personal, social y de aprender a aprender se ve implicada en esta última sesión y a lo largo de todo el proceso de aprendizaje, ya que interviene la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para auto conocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexión sobre el proceso y el resultado de aprendizaje.
Duración	<p>Este taller se desarrolla a lo largo de nueve meses (curso escolar desde octubre hasta junio)</p> <p>Está diseñado para 14 sesiones, que están repartidas en los 3 trimestres. Sin embargo, es flexible a sufrir modificaciones.</p> <p>Las sesiones realizadas tendrán la misma duración que una sesión de clase normal. Sin embargo, cada sesión se adapta a las necesidades del alumnado, pudiendo alargarse o acortarse.</p> <p>Se trata de una estructura temporal flexible y en colaboración con los centros implicados.</p>
Espacios	<p>Esta propuesta está diseñada para que se pueda desarrollar tanto en centros educativos, como en espacios ajenos al centro, como pueden ser los ayuntamientos de los municipios cercanos a cada institución educativa.</p>

Temporalización		
Trimestre 1	Octubre	<p>Introducción a la videodanza: (1 sesión)</p> <p>Desarrollada en el centro educativo correspondiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qué es la videodanza. - Historia de la videodanza y referentes estilísticos más influyentes. - Cómo se puede utilizar para contar historias y expresar emociones a través del movimiento y la imagen. <p>Exploración del movimiento: (3 sesiones)</p> <p>Desarrollada en espacios ajenos y colaborativos al centro (ayuntamiento).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Experimentar con diferentes formas de movimiento, tanto individuales como en grupo. - Utilizar el cuerpo para expresar emociones y a jugar con diferentes ritmos y estilos. <p>Creación de historias: (1 sesión)</p> <p>Desarrollada en el centro escolar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creación de una historia que los estudiantes quieran contar a través de la videodanza. - Trabajo colaborativo y cooperativo de la narrativa.
	Noviembre	
	Diciembre	
Trimestre 2	Enero	<p>Creación de la coreografía: (2 sesiones)</p>

	Febrero	<p>Desarrollada en espacios ajenos y colaborativos al centro (ayuntamiento).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ensayo y perfeccionamiento de la coreografía. <p>Grabación de la videodanza: (2 sesiones)</p> <p>Desarrollada en espacios ajenos y colaborativos al centro (ayuntamiento).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje sobre cómo utilizar dispositivos móviles o cámaras para grabar. - Composición de imágenes, la iluminación y el uso del sonido.
	Marzo	
Trimestre 3	Abril	Edición de la videodanza: (2 sesiones)
	Mayo	Desarrollada tanto en el centro escolar como en espacios ajenos y colaborativos al centro.
	Junio	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje sobre cómo utilizar herramientas digitales para editar la videodanza. - Trabajo en la selección de planos, la sincronización con la música y la adición de efectos especiales. <p>Ensayo general del vídeo: (1 sesión)</p> <p>Desarrollada en el centro escolar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexión sobre el proceso de creación del video y la experiencia del taller. - Preparación de la muestra final. <p>Presentación del proyecto final: (1 sesión)</p> <p>Desarrollada tanto en el centro escolar como en espacios ajenos y colaborativos al centro.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muestra del proyecto final (a la clase o a un público más amplio). <p>Evaluación del taller: (1 sesión)</p> <p>Desarrollada en el centro escolar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexión sobre el proceso y el resultado de aprendizaje.

5. Conclusiones

La danza y el vídeo son dos medios poderosos para la expresión creativa y el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes explorar y comunicar sus ideas y emociones de una manera única. Además, permite experimentar con la interacción entre el movimiento corporal y el espacio visual, lo que puede ayudar a comprender mejor los conceptos abstractos y a desarrollar la conciencia espacial. Esta propuesta permite que se aborde:

1. Conciencia corporal: le permite al alumnado ver su propio cuerpo en movimiento desde diferentes ángulos y perspectivas.

2. Creatividad artística: la producción de una videodanza requiere de un alto nivel de creatividad artística, lo que permite a los estudiantes desarrollar su capacidad de expresión y su imaginación.
3. Habilidades técnicas: la producción audiovisual requiere de habilidades técnicas específicas, como la iluminación, la cámara y la edición de vídeo, que pueden ser aprendidas y desarrolladas a través de este proyecto.
4. Conocimiento y exploración de nuevo vocabulario: en este caso, como se trata de un proyecto interdisciplinar donde se quiere incluir el uso de la lengua extranjera, dicho proyecto permite que esto suceda mediante la cantidad de vocabulario nuevo e interacciones en inglés que surgen de la realización de un taller.

La videodanza, como herramienta educativa, no solo contribuye al desarrollo de habilidades creativas y artísticas en los estudiantes, sino que también fomenta su capacidad para trabajar en equipo, su confianza y autoestima, y su capacidad para expresarse de manera efectiva.

A través de este Trabajo de Fin de Grado se ha demostrado la importancia y el potencial de la videodanza en el ámbito de la Educación artística, Educación física y Lengua Extranjera. Es necesario reflexionar sobre la necesidad de integrar las artes en la educación de manera transversal y no solo como una asignatura aislada. La educación basada en las artes, puede contribuir a una educación más completa y equitativa, capaz de formar estudiantes más creativos, reflexivos y críticos.

En definitiva, este trabajo representa un paso hacia la construcción de una educación más innovadora y humanista, que valora la importancia de las artes y su poder para transformar la educación.

6. Referencias documentales y bibliográficas

- Alexander Ekman. (2015). Sueño de una noche de verano [Video ballet]. Ballet Sueco. Música: Mikael Karlsson. Director de fotografía: Ari Willey. Vestuario: Bregje van Balen. Diseño de luz: Linus Fellbom. Recuperado de <https://youtu.be/15N5PF2LVX0>

- Carolina Posada Restrepo. (2010). Videodanza: la transparencia del vídeo dentro del cuerpo danzante. [PDF]. Recuperado de https://www.academia.edu/37714375/videodanza_pdf
- Cultura Inquieta. (s.f.). Loie Fuller bailando: grabación hecha por los hermanos Lumière en 1897 [Entrada de blog]. Recuperado de <https://culturainquieta.com/es/cine/item/3471-loie-fuller-bailando-grabacion-hecha-por-los-hermanos-lumiere-en-1897.html>
- Danzaria. (2021, 15 de julio). Obras emblemáticas de la videodanza [Entrada de blog]. Recuperado de <https://danzariablog.blogspot.com/2021/07/obras-emblematicas-della-videodanza-por.html>
- Douglas Rosenberg. (2006). Videodanza: Definición y posibilidades. Revista de danza y ballet, 38, 48-54.
- Édouard Lock. (2002). Amelia [Vídeo ballet]. Coproducida por Amérimage Spectra y Média Principia. Filmada por André Turpin. Recuperado de https://youtu.be/mcJF_EdYeLc
- Gabri Christa. (2013). Magdalena. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/YbaZRwbbeUc>
- Jirí Kylián. (2005). Birth-Day [Vídeo ballet]. Nederlands Dans Theater. Música W.A.Mozart. Dirección: P. Lataster-Czisch y P. Lataster. Recuperado de <https://youtu.be/Og8q1VjjeWo>
- Marta Hoyuelos. (s.f.). La danza-teatro en la formación del actor [PDF]. Red Solare. Recuperado de <https://www.redsolare.com/new3/hoyuelos.pdf>
- Opéra National de Paris. (2021). A Midsummer Night 's Dream. Temporada 20-21. Recuperado de <https://www.operadeparis.fr/en/season-20-21/ballet/sue-o-de-una-noche-de-verano>
- Wikipedia. (s.f.). Videodanza. Recuperado el 10 de septiembre de 2021, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Videodanza>
- Yara Travieso. (2017). La Medea. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/oAnzVPCyCNE>

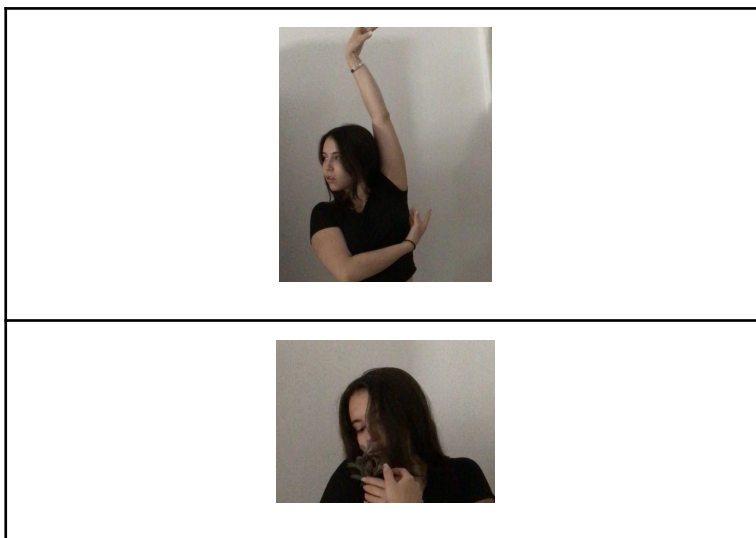
7. Anexos:

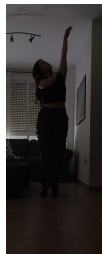
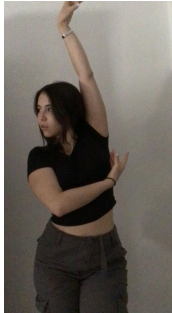
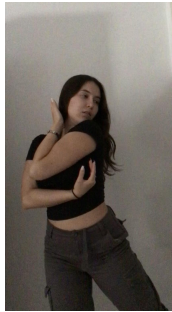
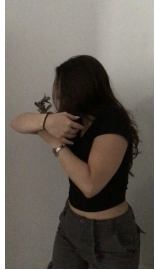
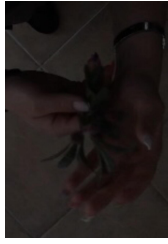
1. Escaleta del guión literario:

1. Primeros planos de una flor de Ylang Ylang, en la que se enfatiza su aroma y textura.
2. Una bailarina se despierta en su cama y se estira, presta atención al aroma de la flor y gradualmente comienza a mover su cuerpo en respuesta a la música.
3. La música comienza a sonar y la bailarina se mueve lentamente al ritmo, explorando el espacio y su relación con la flor.
4. La cámara se mueve de manera fluida, siguiendo los movimientos de la bailarina mientras ella se mueve por la habitación.
5. La bailarina sale de la habitación y comienza a moverse en un paisaje natural imaginario, donde interactúa con su entorno y la flor de Ylang Ylang.
6. La música se intensifica y la bailarina comienza a moverse con más energía y pasión, utilizando la danza contemporánea para expresar la conexión entre su cuerpo y la música.
7. La cámara alterna planos generales del paisaje natural y primeros planos de la bailarina, enfatizando su expresión facial y la emoción que transmite su danza.
8. El clímax de la canción se acompaña con una serie de movimientos rápidos y acrobáticos, en los que la bailarina parece fusionarse con la naturaleza.
9. El vídeo termina con la bailarina recogiendo una flor de Ylang Ylang y llevándosela a la nariz, cerrando así el ciclo de la conexión entre la música, el cuerpo y la naturaleza.

2. Storyboard:

- **Planos:**





● **Angulaciones:**

