

Metrópolis reflexiva: diálogos interdisciplinarios sobre la ciudad contemporánea



**Mc
Graw
Hill**

Coodinadores:
Javier Sierra Sánchez
Celia Rangel Pérez

METRÓPOLIS REFLEXIVA: DIÁLOGOS INTERDISCIPLINARIOS SOBRE LA CIUDAD CONTEMPORÁNEA

Coordinadores: Javier Sierra Sánchez y Celia Rangel Pérez

ISBN-13 (impreso) 978-84-486-4370-6

ISBN-10 (impreso) 84-486-4370-4

ISBN-13 (ebook) 978-84-486-4381-2

ISBN-13 (VS) 978-84-486-4382-9

MHID 978-000-85-0538-7

Depósito legal: M-32944-2023

**Mc
Graw
Hill**

Publicado por McGraw Hill
Edificio Oasis, 1.ª planta
Basauri, 17
28023 Aravaca (Madrid, España)
Tel. +34 91 1803000
www.mheducation.es

© 2023. Derechos exclusivos de McGraw Hill para manufactura y exportación. Este libro no puede ser re-exportado desde el país al que sea vendido por McGraw-Hill.

Reservados todos los derechos. No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de McGraw Hill.

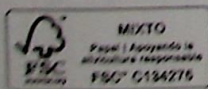
Directora de la Colección de Comunicación: Sheila Liberal Ormaechea
Coordinación editorial: Cristina Sánchez Sainz-Trápaga
Dirección General Sur de Europa: Gonzalo Lafuente Villamor
Maquetación: José María Muntané
Arreglos de interior: ESTUDIO, C.B.
Diseño de cubierta: Javier Sierra Sánchez y José M^a Muntané
Arreglos de cubierta: Mar Nieto Novoa

Impresión: Liber Digital, S.L.

Impreso y encuadernado en ESPAÑA - Printed and bound in SPAIN

1234567890 – 23 24 25 26

Los nombres ficticios de compañías, productos, personas, personajes y/o datos que puedan haber sido aquí utilizados (en estudios de casos o ejemplos) no pretenden representar a ningún individuo, compañía, producto o situación de la realidad.



Contenido

LA CIUDADANÍA GLOBAL EN LA REVOLUCIÓN DE LAS MÁQUINAS Miguel Ángel Ajuriaguerra Escudero.....	9
MARKETING DIGITAL COMO ESTRATEGIA DE ATRACCIÓN DEL TURISMO PARA LA CIUDAD DE VILLAHERMOSA José Manuel Santander Osorio, Gerardo Arceo Moheno, Martha Patricia Silva Payró, Guillermo de los Santos Torres	25
STREET ART AS CITIES CULTURAL BRANDING BUILDER Dr. José Antonio Ondiviela Garfía, Marta Meneses Muñoz	37
EL ANÁLISIS DE CONTENIDO Y EL ESCENARIO DIGITAL: UNA PERSPECTIVA DE MÉTODOS MIXTOS Gabriella Punziano, Giuseppe Michele Padricelli	57
AISLAMIENTO Y SOLEDAD EN LA CIUDAD COMO OBJETO POÉTICO PARA LA VIDEODANZA Alma Llerena Fernández, Víctor Manuel Barbera Hernández.....	77
COMUNICACIÓN Y DERECHO A LA CIUDAD. LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN EN EL URBANISMO PARTICIPATIVO Emilio M. Martínez Gutiérrez	89
EXPLORANDO LA RELACIÓN ENTRE LAS VARIABLES URBANAS Y LA SOSTENIBILIDAD EN LA CIUDAD DE BOGOTÁ María Gabriela Camargo Mora.....	103
EL ARTE DE LA SEDUCCIÓN TURÍSTICA: EL IMPACTO DEL MARKETING DE DESTINO EN LAS CIUDADES INTERNACIONALES Coral Cenizo	123
LA REPRESENTACIÓN DE LA CIUDAD DE NUEVA YORK EN MARVEL COMICS (1961-1989) Diego Mollá Furió	135
EL AULA: UN MODELO DINÁMICO DE REALIDAD VIRTUAL A TRAVÉS DEL COLOR Adrián Felipe García, Eva Ortiz Cermeño.....	155
ECOSISTEMAS INTERGENERACIONALES: LA PERTENENCIA DEL COMERCIO LOCAL EN EL BARRIO DE ITURRAMA, PAMPLONA Andrés Tabera Roldán, Álvaro Velasco Pérez.....	175

AISLAMIENTO Y SOLEDAD EN LA CIUDAD COMO OBJETO POÉTICO PARA LA VIDEODANZA

Alma Llerena Fernández

Víctor Manuel Barbera Hernández

Instituto Universitario de la Danza Alicia Alonso de la URJC, Madrid, España

RESUMEN

La experiencia del ser humano en las ciudades esta mediada por su vivencia física, social, cultural y simbólica con el entorno que les rodea, produciéndose la construcción de la identidad individual y colectiva. Esta vivencia del individuo se edifica desde las percepciones del cuerpo, que se organizan en experiencias físicas, mentales y emocionales. La videodanza, pieza audiovisual que se conforma mediante la utilización del lenguaje fílmico y dancístico, emplea el cuerpo del intérprete como base de su significación. Con la finalidad de entender parte de la experiencia del individuo en los entornos urbanos, nuestro objetivo ha sido identificar cómo se muestra la ciudad en la videodanza. Para ello hemos creado un modelo de análisis específico para este tipo de piezas audiovisuales. Hemos comprobado que en la mayoría de las ocasiones se utilizaron planos generales y medios, con encuadres centrados en espacios abiertos, manteniendo una continuidad espacial. Estos datos apoyan una utilización de las ubicaciones en ciudades como escenografías, igual que ocurre en la danza escénica. Las piezas analizadas muestran una realidad de soledad y aislamiento, que se produce por la incompreensión o la necesidad de mantener la rutina.

PALABRAS CLAVE

Videodanza; Cinedanza; Ciudad; Análisis fílmico; Audiovisual

1. INTRODUCCIÓN

Los espacios urbanos, donde el ser humano vive y construye lugares que aportan significación a sus vidas, son productos sociales que reflejan las relaciones entre personas. Estos vínculos pueden variar según diferentes factores, como puede ser el nivel cultural o la pertenencia a una clase social (Lefebvre, 2013). Así mismo, la experiencia en las ciudades abarca no solamente lo físico, sino también aspectos culturales, simbólicos e imaginarios, que apoyan la construcción de la identidad, tanto individual como colectiva (Soja, 1996).

La conexión que ocurre entre las ciudades y el ser humano es significativa: los ciudadanos realizan asociaciones específicas con diferentes partes de las ciudades, dotándolas de un sentido a través de sus experiencias y recuerdos (Lynch, 1960). Por lo tanto, es necesario analizar desde diferentes puntos de vista cómo los individuos experimentan los entornos urbanos y, de esta manera, cómo influye en la construcción del sentido de identidad.

A este respecto Bachelard (2020) explora cómo los diferentes espacios interiores que están habitados en las casas, así como los diferentes entornos de la ciudad, aportan capas de significación simbólica y emocional a las personas y, por lo tanto, son factores influyentes en la memoria y la imaginación. Además, hemos de tener en cuenta que en las ciudades se acumulan los núcleos poblacionales más importantes y, este hecho, permite un ámbito único para las expresiones culturales, que se han de analizar desde una perspectiva académica (Penz y Koeck, 2017).

Desde la perspectiva audiovisual Llorca (2012) explica que la relación entre el cine y la ciudad se puede estudiar desde tres puntos de vista: desde la perspectiva cultural vinculada a los estudios fílmicos y relacionado con los estudios antropológicos, geográficos, sociológicos, urbanísticos y arquitectónicos, desde un enfoque formal donde se analiza lo estético y lo histórico y, desde la postura perceptual, que examina el texto fílmico y cómo se registran las ciudades.

Aunque existen estudios vinculados a la representación de la ciudad en los medios fílmicos (Shiel y Fitzmaurice, 2001; Hallam y Roberts, 2014; Pratt y San Juan, 2017; Penz y Koeck, 2017), normalmente se centran en los filmes de ficción y las cintas documentales, sin abarcar otros productos audiovisuales como los videoclips, las piezas de videoarte o la videodanza.

La videodanza o screendance, es un género artístico con entidad propia, que mediante la hibridación del lenguaje dancístico y audiovisual, se conforma como un producto audiovisual (Llerena Fernández, 2022). La elección del tipo de localización en estas piezas por parte del realizador, no solamente radica en las necesidades narrativo-estéticas del producto final, sino que además, pueden influir directamente en la interpretación del bailarín, que deberá trabajar con las posibilidades del espacio para la representación de la coreografía.

Mediante el cuerpo se puede comprender el mundo, dado que a través de su percepción, se forma nuestro sentido del espacio y el lugar (Merleau-Ponty, 1993). Desde este punto de vista, el cuerpo del intérprete es una de las herramientas

fundamentales de la videodanza, y por ello, es representativo cómo la videodanza muestra el cuerpo del intérprete dentro del entorno de las ciudades.

Desde el punto de vista de la praxis fílmica, la representación del cuerpo en los entornos de las ciudades debe tener en cuenta tres aspectos: la elección de la localización donde se ejecutarán los pasos dancísticos, que según la ubicación podrá modificar la coreografía, la decisión de los elementos y su organización de como aparecerán en la imagen y, la propuesta de significación de la pieza mediante las técnicas de montaje.

En relación con la selección de la localización, es necesario decidir qué parte o partes de la ciudad se deciden representar respecto al sentido de la videodanza y, si se representa una realidad objetiva de la ciudad o se crea una nueva, ya sea físicamente o mediante programas de generación de imágenes por ordenador. Además, cada localización aportará a la videodanza diferentes posibilidades coreográficas según los diferentes tipos de suelos donde el bailarín ejecute su coreografía (Payri y Arnal Rodrigo, 2016).

Respecto a lo que aparece en la imagen, se debe considerar tanto lo que aparece dentro del cuadro como lo que aparece fuera del campo (Burch, 2017), que puede influir en la narración y significación de cualquier producto audiovisual. Esta decisión representa la realidad subjetiva de la ciudad según la visión del director del filme, que decide y guía la mirada del espectador. Además, debemos tener en cuenta que lo que aparece en la imagen, puede funcionar como una mirilla, por donde el espectador accede a la representación de la pieza (Bazin, 2019).

En cuanto a las técnicas de montaje, tanto si se utiliza un montaje interno a modo de plano secuencia o un montaje externo con cortes en la imagen (Bordwell et ál., 2020), a la hora de seleccionar y organizar lo que se debe mostrar, se realiza una reconstrucción de las ciudades. Como indica Kuleshov (1974), mediante la edición es posible crear nuevas ciudades, que se conforman en el imaginario de los espectadores como reales, simplemente con el hecho de reorganizar el material en la sala de montaje.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Las construcciones narrativas interrelacionadas con los sistemas sociales, económicos, arquitectónicos y artísticos en las ciudades pueden tener una significación vinculada o parecida a la representación que se realiza de ellas en los filmes (Penz y Koeck, 2017), por lo tanto, en nuestro estudio, pretendemos identificar estas convergencias en cómo se representan las ciudades en las piezas audiovisuales de videodanza.

Para la consecución de nuestro objetivo hemos escogido una metodología cuantitativa aplicada a través de la técnica de análisis de contenido, para la que hemos creado un modelo específico que nos sirviera al estudio y observación de la representación de las ciudades en las piezas de videodanza.

Para la elección de la muestra del estudio hemos utilizado las piezas de videodanza seleccionadas en el Encuentro Internacional de Videodanza y Videoperformance

(EIVV) de Valencia, dado que es uno de los festivales más representativos de España, que cuenta con diez ediciones. Además, el EIVV es un festival relevante en la difusión de este tipo de piezas audiovisuales, realizando también una destacada labor de investigación relacionada con la videodanza, mediante encuentros de artistas y académicos de esta área.

Dado que en las piezas de videodanza pueden aparecer localizaciones que no están vinculadas con las ciudades, decidimos descartar todas las videodanzas donde las principales localizaciones utilizadas fueron espacios ubicados en la naturaleza, espacios creados por programas de postproducción, espacios escénicos como teatros o escenarios, así como cualquier otro lugar interior o exterior que no estuviera ubicado en una ciudad, o tuviera relación directa con una actividad social característica de la ciudad. Nuestra muestra final se compuso por 45 videodanzas.

2.1. MODELO DE ANÁLISIS

Para estudiar la representación de las ciudades en la videodanza, creamos un modelo de análisis específico utilizando variables y categorías relacionadas con la praxis audiovisual y la videodanza. Organizamos el modelo en torno a cuatro grupos de categorías: Variables identificativas, Códigos visuales, Códigos de montaje, Códigos sonoros y Puesta en escena. En el grupo de Variables identificativas, incluimos las categorías: Nombre de la videodanza, Duración, Año de la selección y País de origen.

Basándonos en los estudios de Carmona (2016), Edgar et ál. (2016), Casetti y Di Chio (2017) y Bordwell et ál. (2020), conformamos el grupo de Códigos visuales mediante dos variables: Ubicación de la cámara y Tipo de plano. Para la variable Ubicación de la cámara, utilizamos dos categorías: Centro, para identificar si la cámara estaba ubicada en el medio de la acción principal y, Esquina, para observar si la cámara estaba en un extremo de la actividad central. En la variable Tipo de plano utilizamos las categorías:

- Gran plano general: para identificar si la figura del intérprete apenas se distinguía en relación con la imagen de la ciudad.
- Plano general: para observar si en la imagen se podían observar tanto el cuerpo entero del intérprete como gran parte del espacio urbano donde se ubicaba.
- Plano americano: para determinar si la figura humana se cortaba por mitad de la pierna mientras se podía distinguir el espacio urbano.
- Plano medio: para identificar si solamente se podía observar el torso del bailarín sin detalles de la ciudad.
- Primer plano: para distinguir si solamente aparecía la cara del intérprete.
- Plano detalle: para observar si se mostraba un detalle relacionado con la ciudad.
- Plano inclinado: para determinar si la imagen estaba desequilibrada espacialmente a la hora de mostrar el entorno urbano.

Para el grupo de Códigos de Montaje nos basamos en las categorías propuestas por Marimón (2014), Carmona (2016), Fernández Díez y Martínez Abadía (2016) y Casetti y Di Chio (2017) y propusimos las variables: Según su producción, Efectos y Tratamiento del espacio. Utilizamos la variable Según su producción para identificar si se empleó un montaje Interno o Externo. En la variable Efectos, propusimos las categorías:

- Ninguno: para identificar las piezas que no utilizaron ningún tipo de alteración producida por los medios de postproducción, plasmando una representación objetiva de la ciudad.
- Tiempo: para distinguir las videodanzas donde se alteraba de cualquier forma la duración de las tomas.
- Imagen: para determinar los filmes donde aparecía la imagen de la ciudad distorsionada de alguna manera.
- Espacio: para identificar si en la videodanza se mostró algún tipo de espacio urbano que estuviera manipulado desde el punto de vista de las leyes físicas de su experiencia, como puede ser la manipulación de la gravedad.

En relación con la variable Tratamiento del Espacio, propusimos tres variables: Espacio continuo, para determinar cuando después de un corte la ubicación que se mostraba en la videodanza era la que estaba a continuación, Elipsis con continuidad, para identificar si entre cortes existieron elipsis espaciales, pero manteniendo una continuidad del lugar y Elipsis en discontinuidad, para distinguir cuando en las piezas existieron elipsis espaciales donde la ubicación del siguiente corte no tenía nada que ver con la localización del anterior.

Para proponer las categorías del grupo Códigos sonoros, nos basamos en los estudios de Zunzunegui (2008), Carmona (2016) y Casetti y Di Chio (2017), que fueron:

- Efectos sonoros y ambientales In: para distinguir si los sonidos provenientes de la ciudad eran parte de la diégesis de la historia y, además, se podía observar el referente de emisión dentro del encuadre.
- Efectos sonoros y ambientales Off: para identificar si, aunque no se pudiera diferenciar de dónde provenía un sonido perteneciente a la ciudad, sí era parte de la narrativa de la videodanza.
- Efectos sonoros y ambientales Over: para determinar si existieron sonidos que no formaban parte de la diégesis.
- Tipo de sonido: para identificar el tipo de sonido utilizado para representar la ciudad en la videodanza.

En el grupo de Puesta en escena, tuvimos en cuenta categorías propias de la videodanza así como los estudios realizados por Block (2008), Pavis (2018), Fernández Consuegra et ál. (2019) y Arnheim (2019) y propusimos tres variables: Tipo de espacio, Espacio según su composición, y Otros. En la variable Tipos de espacio, para identificar la clase de ubicación utilizada en la videodanza, propusimos las categorías:

- **Real:** para determinar si la localización empleada era una existente o, si por el contrario era un espacio inventado, independientemente de si se creó por medio de técnicas de montaje, o por programas de creación de imágenes por ordenador.
- **Habitado:** para identificar si se mostró un espacio habitado por otras personas, además de los intérpretes de la videodanza.
- **Soledad:** para distinguir si el lugar empleado en la pieza debería estar habitado por otras personas, pero solamente aparecían los bailarines.
- **Abandonado:** para identificar si el espacio estaba deshabitado con rasgos de descuido y desgaste.
- **Minimalista:** para determinar si en la localización apenas existían elementos de atrezzo u personas.
- **Saturado:** para distinguir si la ubicación estaba abarrotada, tanto por personas como por objetos.
- **Exterior:** para identificar si se empleó una localización exterior donde se podía apreciar elementos distintivos de la ciudad.
- **Interior social:** para determinar si se utilizó un espacio interior que suele ser utilizado como lugar de reunión o donde se programan normalmente eventos sociales.

En la variable Espacio según su composición planteamos 10 categorías con la intención de observar cómo se plasman las imágenes vinculadas a la ciudad desde el punto de vista de la composición del encuadre. Las categorías fueron:

- **Profundo:** para identificar si se utilizaron encuadres que mostraban los espacios de la ciudad emulando las tres dimensiones del espacio real.
- **Plano:** para determinar si los encuadres presentaban las imágenes de la ciudad potenciando la bidimensionalidad de la naturaleza de una pantalla.
- **Limitado:** para distinguir si en la imagen de la ciudad aparecían espacios planos donde se podía apreciar una abertura que mostraba la profundidad, como puede ocurrir en fachadas de edificios donde existen puertas abiertas que permiten ver lo que existe en su interior.
- **Ambiguo:** para observar si existieron encuadres relacionados con la ciudad que no se podían identificar, ni relaciones espaciales entre objetos y personas, ni sus tamaños o formas particulares.
- **Unitario:** para identificar si los espacios que se mostraban en las imágenes se podían ver en su totalidad y sin fragmentar.
- **Fragmentado:** para distinguir si en los encuadres existían segmentaciones en la imagen, creadas naturalmente por elementos existentes en el espacio o, artificialmente, mediante métodos de postproducción.
- **Centrado:** para determinar si en las imágenes que mostraban la ciudad, los encuadres estaban centrados dando estabilidad a la imagen.
- **Excéntrico:** para distinguir si los encuadres empleados tenían el peso visual fuera del centro, desestabilizando la representación.

- Cerrado: para identificar si la trama principal se mostraba en espacios cerrados, donde se bloqueaba la vista al exterior.
- Abierto: para determinar si los espacios utilizados estaban en exteriores abiertos.

En la variable Otros incluimos tres categorías que consideramos parte de la puesta en escena, pero que por su naturaleza no podían pertenecer a ninguna otra variable planteada: Coreografía en ubicación, con la intención de establecer si el espacio de la ciudad determinaba parte de las necesidades coreográficas, Diversidad cultural, para identificar si se mostraban personas de diferentes etnias y Simbología, para observar si se podía apreciar algún tipo de simbología en las imágenes particular a lo que la videodanza intentaba narrar.

Utilizamos una escala de tres niveles (nunca, a veces, siempre) para medir las categorías del modelo de análisis, exceptuando Coreografía en ubicación y Diversidad cultural, cuya medición se obtuvo mediante una respuesta dicotómica (sí o no). Además, las respuestas para las categorías Tipo de efecto sonoro y Simbología fueron de respuesta abierta.

3. RESULTADOS

Como se puede observar en la tabla 1 siguiente, las piezas de videodanza emplean todo tipo de planos para conformar su significado, similar a como lo pueden emplear cualquier tipo de producto audiovisual, no obstante, se puede observar una tendencia a utilizar más el *Plano general* (77,8%) en relación con el resto de los tamaños, seguido por el *Plano medio* (66,7%). Además, existió una clara preferencia por la ubicación de la cámara en el *Centro* (51,1%) de la acción coreográfica.

Estos datos apoyan la idea de que en las videodanzas se tiende a mostrar el cuerpo del bailarín en su totalidad para poder apreciar la coreografía y, cuando se cierra el plano, se intenta mantener el torso dentro de la imagen, para contemplar los movimientos realizados con los brazos y manos o, desde otra perspectiva, de las piernas y los pies. Los planos generales utilizados mayoritariamente, no así los planos medios que tienden a cumplir una función relacionada de forma más directa con la parte estética coreográfica, ayudan a mostrar al bailarín dentro del espacio urbano donde se ubica así como la relación simbólica, que describiremos posteriormente, de este con dicho espacio.

Tabla 1. Resultados del grupo Códigos visuales.

Variable	Categoría	Nunca	A veces	Siempre	Total
Tipo de plano	Gran plano general	42,3%	53,3%	4,4%	100,0%
	Plano general	17,8%	77,8%	4,4%	100,0%
	Plano americano	40,0%	60,0%	-	100,0%
	Plano medio	33,3%	66,7%	-	100,0%
	Primer plano	68,9%	31,1%	-	100,0%
	Plano inclinado	73,3%	26,7%	-	100,0%
Ubicación de cámara	Centro	-	48,9%	51,1%	100,0%
	Esquina	53,3%	46,7%	-	100,0%

Fuente: elaboración propia.

En relación con el grupo Códigos de montaje (tabla 2), pudimos determinar que todas las piezas analizadas emplearon el tipo de montaje Externo, es decir, con cortes o transiciones entre planos. Así mismo, en la mayor parte de las piezas los cortes se efectuaron en continuidad.

En más del 60% de nuestra muestra no se utilizó ningún tipo de efecto que pudiera distorsionar la manera en la que se percibe la ciudad (tabla 2). Sin embargo, cuando se empleó algún tipo de efecto, existió una ligera inclinación por los efectos vinculados a la manipulación temporal, como la aceleración o la ralentización de las imágenes.

Los realizadores de videodanza suelen ser coreógrafos o bailarines, que buscan otro medio en el que expresarse. En este sentido, el formato audiovisual brinda nuevas posibilidades y por ello, es probable que estos resultados indiquen una inclinación a replicar una utilización del espacio urbano como una simple escenografía, a modo de espacio escénico, como así se suele emplear en la danza que se ubica en un teatro.

Tabla 2. Resultados del grupo Códigos de montaje.

Variable	Categoría	Nunca	A veces	Siempre	Total
Según su producción	Interno	100,0%	-	-	100,0%
	Externo	-	-	100,0%	100,0%
Efectos	Ninguno	35,6%	-	64,4%	100,0%
	Tiempo	77,6%	22,4%	-	100,0%
	Imagen	91,2%	8,8%	-	100,0%
	Espacio	95,4%	4,4%	-	100,0%
Tratamiento del espacio	Continuo	28,9%	44,4%	26,7%	100,0%
	Elipsis en continuidad	50,1%	48,9%	-	100,0%
	Elipsis en discontinuidad	57,8%	22,2%	20,0%	100,0%

Fuente: elaboración propia.

En relación con la categoría Tipo de sonido (tabla 3), observamos que en un 71,1% no se utilizó ningún tipo de efecto sonoro o ambiental y que solo se escuchaba una música que acompañaba a toda la videodanza, sin ser parte de la diégesis de

ésta, como así sucede en la mayor parte de los espectáculos de danza. Además, advertimos que cuando se emplearon sonidos para añadir significación a las piezas, provenían de sonidos vinculados a los movimientos de masas, como ruidos asociados al tráfico, motores de coches o trenes y pasos de personas. También se emplearon sonidos del movimiento de las agujas de un reloj en dos piezas analizadas. Ninguna de las videodanzas utilizó voces o diálogos.

Como se puede observar en la tabla 3 y, teniendo en cuenta la baja utilización de efectos sonoros y ambientales, cuando se utilizaron, existió una tendencia a emplearlos como parte de la diégesis (17,8%) mientras se podía observar en la imagen el referente de dónde provenía el sonido, o en la categoría Over (15,6%), fuera de la historia de la videodanza. Estos datos apoyan la existencia de dos tendencias en la relación entre códigos sonoros en espacios urbanos y la videodanza, una utilización de estas categorías similar a como se emplea en el cine de ficción comercial, y otra experimental, que no está obligada a seguir unas reglas que mantengan una coherencia narrativa. La que nos parece más interesante es la experimental donde da pie a ambientar espacios urbanos fuera de lo ordinario o habitual.

Tabla 3. Resultados del grupo Códigos sonoros.

Categoría	Nunca	A veces	Siempre	Total
In	73,3%	17,8%	8,9%	100,0%
Off	93,3%	6,7%	-	100,0%
Over	80,0%	15,6%	4,4%	100,0%

Fuente: elaboración propia.

Como muestra la tabla 4, en la variable Tipo de espacio, determinamos que todos los espacios utilizados en las videodanzas analizadas fueron reales. Además, advertimos una clara inclinación por el empleo de espacios Exteriores (51,1%) y Minimalistas (44,4%), donde la mayor parte del espacio estaba vacío y no se podían observar otras personas habitando el lugar, dando la sensación de Soledad (62,2%).

Estos datos pueden indicar que las piezas analizadas pretenden mostrar una realidad del ser humano dentro de las ciudades, el aislamiento. El tipo o la falta de relación de los individuos con el resto de las personas de su entorno más cercano, aquellas que habitan en sus espacios más habituales: su edificio, sus zonas recreativas, sus establecimientos de servicio básicos, sus medios de transporte usuales o sus zonas de ocio. Otra justificación puede estar relacionada con la propia praxis de la danza escénica, que en la mayoría de las ocasiones, se ubica en un espacio teatral donde los bailarines quedan aislados del público y se resaltan determinadas interpretaciones dejando el escenario vacío del resto de la compañía a excepción del o los bailarines principales.

Tabla 4. Resultados de la variable Tipo de espacio.

Categoría	Nunca	A veces	Siempre	Total
Real	-	-	100,0%	100,0%
Habitado	62,2%	22,2%	15,6%	100,0%
Soledad	15,6%	22,2%	62,2%	100,0%
Abandonado	93,3%	-	6,7%	100,0%
Minimalista	15,6%	40,0%	44,4%	100,0%
Saturado	55,6%	31,1%	13,3%	100,0%
Exterior	24,4%	24,4%	51,1%	100,0%
Interior Social	53,3%	22,2%	24,4%	100,0%

Fuente: elaboración propia.

En relación con las categorías vinculadas a la composición de la imagen, observamos que se emplearon en la mayor parte de las ocasiones una combinación de espacios Profundos (82,2%) y Planos (80,0%), combinando las sensaciones de tridimensionalidad y bidimensionalidad de las ciudades, en espacios Abiertos (53,3%), que se mostraban Centrados (62,2%), tanto si se Fragmentaba (73,3%) la imagen, como si no (tabla 5).

Estos resultados apuntan a un uso parecido a cómo se distribuyen los espacios dentro de un escenario, que a su vez se podría considerar el equivalente del encuadre en un fotograma, donde la acción principal coreográfica suele situarse de forma central, potenciando o no una profundidad del escenario, en espacios abiertos que pueden estar o no fragmentados por elementos de la puesta en escena coreográfica, para poder observar claramente los movimientos de los intérpretes.

Tabla 5. Resultados de la variable Espacio según su composición.

Categoría	Nunca	A veces	Siempre	Total
Profundo	4,4%	82,2%	13,3%	100,0%
Plano	15,6%	80,0%	4,4%	100,0%
Limitado	86,7%	13,3%	-	100,0%
Ambiguo	93,3%	6,7%	-	100,0%
Unitario	-	77,8%	22,2%	100,0%
Fragmentado	26,7%	73,3%	-	100,0%
Centrado	-	62,2%	37,8%	100,0%
Excéntrico	51,1%	48,9%	-	100,0%
Cerrado	46,7%	44,4%	8,9%	100,0%
Abierto	8,9%	53,3%	37,8%	100,0%

Fuente: elaboración propia.

En la categoría Coreografía en ubicación observamos que solamente en un 44,4% de las piezas analizadas, la ubicación tuvo relevancia en la coreografía, por lo que no consideramos que sea un dato significativo.

Además, en la categoría Diversidad cultural, contemplamos que en un 82,2% de las videodanzas, no se mostraron bailarines de diferentes etnias en una misma

pieza. Este resultado puede reflejar la realidad de las compañías de danza, que se ven obligadas a escoger sus intérpretes dentro de un grupo reducido, que accede a esta práctica desde edades muy tempranas y, además, representa una inversión económica significativa.

Para determinar si existió una Simbología específica en las piezas de videodanza, decidimos tener en cuenta la pieza en su totalidad, en vez de observar únicamente los posibles símbolos que se utilizaron. De esta manera, determinamos que en un 37,7% de las videodanzas, no existió ningún tipo de simbología. No obstante, en un 56,9%, las piezas mostraron una realidad de aislamiento y soledad, que podía estar producida por el agobio existencial de la rutina, o por la incomprensión por parte de otras personas. El resto de las piezas se centraron en las temáticas vinculadas al paso del tiempo y sus consecuencias.

4. CONCLUSIONES

Las piezas de videodanza suelen estar realizadas por coreógrafos o bailarines, por lo que suelen tener un planteamiento escénico, parecido a como ocurre en una danza que se ejecuta en un escenario o emplazamiento teatral. Este rasgo también se percibe en las videodanzas que se centran en la utilización de espacios en ciudades, donde se emplean las ubicaciones como escenografías, no estando completamente integradas en la pieza. Además, independientemente de la ubicación, las piezas analizadas siguen manteniendo los rasgos característicos de las videodanzas, como son la utilización de planos generales y medios para poder observar claramente el movimiento, encuadres equilibrados, y técnicas de montaje en continuidad.

Sin embargo, es distintivo que las videodanzas analizadas, que se centran en el uso de ubicaciones relacionadas con las ciudades, muestren una realidad de aislamiento y soledad, que se puede producir por la necesidad de seguir unas rutinas establecidas que no permiten el desarrollo de una interacción social o, por un sentimiento de incomprensión. Consideramos adecuado replicar este estudio en una acotación temporal diferente, dado que todas las piezas analizadas se enmarcaron en los últimos diez años, para observar posibles modificaciones sociológicas propias de un periodo referente a la relación entre las videodanza, el movimiento y los entornos urbanos.

5. REFERENCIAS

- Arnheim, R. (2019). *Arte y percepción visual (3ª ed. 10ª reimpresión)*. Alianza Editorial.
- Bachelard, G. (2020). *La poética del espacio*. Fondo de Cultura Económica.
- Bazin, A. (2019). *¿Qué es el cine? (13ª ed)*. Ediciones Rialp, S. A.
- Block, B. (2008). *The visual story. Creating the visual structure of film, TV and digital media (2ª ed.)*. Focal Press.
- Bordwell, D., Thompson, K. y Smith, J. (2020). *Film art. An introduction (12ª ed)*. McGraw-Hill Education.
- Burch, N. (2017). *Praxis del cine (10ª ed)*. Editorial Fundamentos.
- Carmona, R. (2016). *Cómo se comenta un texto fílmico (7ª ed)*. Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S. A.).

- Casetti, F. y Di Chio, F. (2017). *Cómo analizar un film (11ª reimpresión)*. Espasa Libros, S. L. U.
- Edgar, R., Marland, J. y Rawle, D. (2016). *El lenguaje cinematográfico*. Parramón Paidotribo.
- Fernández Consuegra, C. B., Llerena Fernández, A. y Barbera Hernández, V. M. (2019). *Composición, percepción visual y color para las artes escénicas (2ª ed.)*. Ommpress.
- Fernández Díez, F. y Martínez Abadía, J. (2016). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual (14ª ed.)*. Espasa Libros, S.L.U.
- Hallam, J. y Roberts (Eds.), L. (2014). *Locating the moving image. New approaches to film and place*. Indiana University Press.
- Kuleshov, L. (1974). *Kuleshov on film. Writings by Lev Kuleshov*. University of California Press.
- Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio*. Capitán Swing, S.L.
- Llerena Fernández, A. (2022). *Propuesta metodológica para el análisis de la videodanza como un género artístico con entidad propia*. [Tesis inédita]. Universidad Rey Juan Carlos.
- Llorca, J. (2012). Cine, ciudad y arquitectura, apuntes metodológicos. El caso de El Grupo de Cali. CS, enero-julio(9), 367-390.
- Lynch, K. (1960). *The image of the city*. MIT Press.
- Marimón, J. (2014). *El montaje cinematográfico*. Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Merleau-Ponty, M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. Editorial Planeta De Agostini, S.A.
- Pavis, P. (2018). *El análisis de los espectáculos*. Teatro, mimo, danza, danza-teatro, cine. Editorial Paidós SAICF.
- Payri, B. y Arnal Rodrigo, R. (2016). Análisis de los tipos de suelo en la danza audiovisual. En B. Payri y R. Arnal Rodrigo (Eds.), *Proceedings of the International Screendance Meeting* (pp. 49-62). Universitat Politècnica de València.
- Penz, F. y Koeck (Eds.), R. (2017). *Cinematic urban geographies*. Palgrave Macmillan.
- Pratt, G. y San Juan, R. M. (2014). *Film and urban space. Critical possibilities*. Edinburgh University Press.
- Shiel, M. y Fitzmaurice, T. (2001). *Cinema and the city: film and urban societies in a global context*. Backwell Publishers Ltd.
- Soja, E. W. (1996). *Thirdspace. Journeys to Los Angeles and other real-and-imagined places*. Blackwell Publishers Inc.
- Zunzunegui, S. (2008). *Pensar la imagen (9ª ed.)*. Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S.A.).