



EL AUGE DE LAS LOCALIZACIONES URBANAS EN LA VIDEODANZA

The rise of urban locations in screendance

ALMA LLERENA FERNÁNDEZ

Instituto Universitario de la Danza “Alicia Alonso”
Universidad Rey Juan Carlos, España

KEYWORDS

Screendance
Cinedance
Filmic space
Locations
Audiovisual Language
Dance

ABSTRACT

This work arises as a result of a research whose objectives are to identify the types of scenic spaces, floors and locations used by screendances. For this purpose, we have analyzed 152 works chosen from the official selections of specific Spanish festivals, since their creation until 2018. For the analysis we have created an ad hoc model of nine variables and 44 categories. From the analysis we can conclude that screendance works preferentially uses framing centered on open and usually flat spaces, which are located in urban environments, generally indoors, with specific floors that bring meaning to the choreography or narrative of the videodance.

PALABRAS CLAVE

Videodanza
Cinedanza
Espacio fílmico
Localizaciones
Lenguaje Audiovisual
Danza

RESUMEN

Este trabajo surge como resultado de una investigación cuyos objetivos son identificar los tipos de espacios escénicos, suelos y localizaciones que utiliza la videodanza. Para ello hemos analizado 152 videodanzas escogidas de las selecciones oficiales de los festivales españoles específicos, desde su creación, hasta el año 2018. Para el análisis hemos creado un modelo ad hoc de nueve variables y 44 categorías. Del análisis podemos concluir que la videodanza utiliza preferentemente encuadres centrados en espacios abiertos y normalmente planos, que se ubican en entornos urbanos, generalmente en interiores, con suelos específicos que aportan significado a la coreografía o a la narrativa de la videodanza.

Recibido: 12/ 07 / 2022

Aceptado: 13/ 09 / 2022

1. Introducción

En la actualidad existe una variedad significativa de términos que se pueden utilizar para identificar a las piezas audiovisuales conocidas como videodanza. Estos términos se pueden traducir a otros idiomas como screendance, videodance o cinedance, e incluso, pueden ser específicos para un área geográfica determinada, como moving picture dance en Estados Unidos de América, o kinocoreografías en Hispanoamérica.

Aunque no existe un consenso entre los académicos y artistas sobre el empleo de un único término para identificar estas piezas artísticas, en nuestro estudio hemos decidido utilizar el término videodanza para referirnos a cualquier tipo de obra audiovisual que hibrida el lenguaje dancístico y audiovisual con la intención de crear una danza, que únicamente se puede observar a través de una pantalla.

Tampoco existe un acuerdo entre los académicos del área sobre las características mínimas comunes por las cuales se puede identificar a la videodanza, como así ocurre en el ámbito del videoarte (Del Portillo y Caballero, 2014). Es posible que la indeterminación que rodea a la videodanza se deba, en parte, a que los creadores de estas piezas también fundan festivales, organizan y curan exposiciones, e incluso realizan investigaciones, haciendo que la separación de estos roles sea mínima.

Así mismo, las piezas de videodanza pueden ser creadas en multitud de formatos, como puede ser la película, el vídeo o el archivo digital, siempre y cuando el punto en común sea la hibridación del lenguaje audiovisual y dancístico para crear una pieza con entidad propia (Brum, 2019; Monroy Rocha y Ruiz Carballido, 2015; Rosenberg, 2019).

Alonso (2007) explica que una de las posibilidades de hibridación de los lenguajes se puede encontrar en la variedad de intérpretes que danzan, donde no solamente podemos encontrar el cuerpo humano, sino que mediante las posibilidades del lenguaje audiovisual puede ser la cámara o el montaje lo que baila. Este hecho hace que el creador se tenga que plantear, con especial atención, el tipo de espacio donde ocurre la danza.

En relación con las localizaciones y espacios donde se graba la videodanza, en primer lugar hay que tener en cuenta que las localizaciones reales donde se realiza la grabación “no equivalen al espacio cinematográfico. La película, el dispositivo narrativo, construye su propio espacio” (Gómez y Urbizu, 2021 pág. 23). Por ello debemos tener en cuenta las posibilidades del del lenguaje audiovisual para ubicar al espectador en diferentes puntos de vista, guiando y controlando su mirada.

En un teatro, cuando un asistente observa una danza desde una butaca, puede decidir libremente en qué fijarse o dónde detener su mirada, independientemente de lo que esté ocurriendo en el escenario. En la videodanza no existe esta posibilidad, y por ello “la noción de cuarta pared queda anulada, la cámara traspassa ese espacio simbólico e interviene directamente en el suceso en el cual el espacio está siempre implicado” (Lachino y Benhumea, 2002, pág. 84).

Otro factor que diferencia la danza de las piezas de videodanza está relacionado con la perspectiva del espectador. En un teatro, la visión desde una butaca funciona generalmente como un rectángulo, dando la impresión de que el proscenio es más ancho en comparación con el fondo del escenario, que puede parecer que se estrecha ligeramente.

Cuando la visión del espectador está mediada por una cámara, la perspectiva cambia, de tal manera que el punto más cercano al objetivo es el más estrecho, mientras que el más lejano es el más ancho. Esto hace que la perspectiva de un espectador desde una butaca, o mientras observa una videodanza, sean opuestas: “consecuentemente, la perspectiva de la cámara establece varias limitaciones y posibilidades potenciales para el diseño coreográfico” (Dodds, 2004, pág. 30).

Además, los bailarines que interpretan una coreografía en un teatro están sujetos a las leyes físicas, como la gravedad, mientras que en una videodanza, el espacio se puede manipular y las leyes físicas se pueden quebrantar. Un ejemplo lo podemos encontrar en la videodanza *Inearthia: an attempt to spin the earth* (2006), donde el director Maren Sandmann y el coreógrafo Simon Halbedo, mediante la ubicación de la cámara desvirtúa la sensación de gravedad de la pieza, creando una sensación de desconcierto en el espectador. Por lo tanto, el espacio cobra importancia en las piezas de videodanza.

En la década de los sesenta y setenta, la danza, al igual que más tarde la videodanza, estuvo influenciada por las nuevas formas artísticas que surgieron en esa época, como el *fluxus*, el *happening* o el videoarte. La danza comenzó a experimentar con las posibilidades de cambiar el espacio escénico, que hasta el momento se había mantenido en los teatros, en un intento de “descubrir conexiones entre el cuerpo, el movimiento en estos lugares alternativos (Kloetzel, 2016, pág. 21). Un ejemplo lo podemos encontrar en las obras *Man walking on the side of a building* (1970) y *Walking on the wall* (1971) de Trisha Brown, donde intentaba cambiar el suelo escénico a un lugar inusual.

En este sentido, la videodanza se interesa por buscar emplazamientos específicos que tengan un significado particular, o que de alguna manera cobren importancia dentro de la propia coreografía, centrándose en “contextualizar al cuerpo danzante” (Kloetzel, 2016, pág. 22), creando “un giro del espacio y abrazando los lugares alternativos para la danza” (Ibid).

En la videodanza, al igual que cualquier producto audiovisual, se pueden utilizar multitud de localizaciones para realizar las grabaciones de las piezas, como pueden ser ubicaciones en espacios exteriores, ya sean urbanos o ambientados en la naturaleza, espacios interiores escogidos por su significado o propiedades, espacios escénicos habituales en la danza como teatros, e incluso, espacios virtuales creados mediante programas de postproducción.

Según McPherson (2019) cuando se crea una videodanza, el director debe decidir en primer lugar la localización donde se realizará la grabación, dado que no solamente influenciará el ambiente de la pieza, sino que la coreografía y/o la planificación del rodaje podrá variar según las características de la ubicación escogida.

Dodds (2004) señala que las videodanzas normalmente no se graban en teatros o espacios escénicos, para evitar que se confunda la pieza con un simple registro audiovisual de una coreografía. No obstante, el hecho de cambiar de localización no puede ser únicamente la justificación de que la pieza no se convierta en un registro, dado que, como indica Veras Costa (2010), centrarse en cambiar la ubicación podría influenciar al creador a olvidarse de la relación de la cámara con el espacio donde se graba y el cuerpo que lo habita.

Ha existido una tendencia en algunos de los creadores de videodanzas de grabar sus coreografías en espacios alternativos, utilizando los espacios como escenografías y ubicando la cámara en todo momento frontalmente, sin cruzar la cuarta pared escénica, y por ello, estas piezas “no pretenden relacionarse con el sitio, sino que aterrizan en él” (Vitaglione, 2016, pág. 95).

Habrà que poner en un primer plano entonces la utilización de la ubicación de la grabación, porque “las localizaciones no son solamente un fondo dino compañeros de baile, por las restricciones y libertades físicas que les otorgan a los bailarines, determinan el repertorio de movimientos disponibles que son diferentes de los movimientos en un escenario” (Conrad, 2006, pág. 103). Es decir, un cuerpo no se puede mover igual en una calle de asfalto, en un cuerpo de agua, o en una arena mojada.

Un ejemplo de cómo el movimiento se debe ajustar a la localización lo encontramos en la pieza de videodanza *Boy* (1995) de Peter Anderson, que se ubica en unas dunas, o la obra *Hipotermia* (2004) de Carlos Dittborn y Rodrigo Venegas, donde los bailarines realizan su coreografía en un espacio natural cubierto por una capa densa de nieve.

Otro factor importante relacionado con las localizaciones tiene que ver con el tipo de suelo donde el bailarín realiza su interpretación. Payri y Arnal Rodrigo (2016), realizaron un estudio clasificando las diferentes posibilidades de suelos que aparecen en la videodanza, haciendo una división de cuatro variables. Payri y Arnal Rodrigo (2016) distinguen entre los suelos neutros, que no afectan a la coreografía, los suelos que se pueden considerar naturales, como los ubicados en la naturaleza, los interiores o los urbanos, los suelos que reaccionan a la coreografía normalmente por el tipo de material con los que se forma y los suelos ausentes, ya sea porque no existen o porque no se pueden distinguir en la pieza.

2. Objetivos

Teniendo en cuenta la ambigüedad que rodea a las piezas de videodanza, así como la importancia que cobran las localizaciones en su praxis (cfr. epígrafe 1.), nuestros objetivos de investigación son:

- Identificar el tipo de espacio fílmico que más se emplean en la videodanza.
- Identificar los tipos de suelos y localizaciones que más se utilizan en la videodanza.

3. Material y métodos

Nuestro estudio se basa en la técnica de análisis de contenido mediante la aplicación de un modelo de análisis creado *ad hoc* para estudiar e identificar los tipos de espacios fílmicos, así como localizaciones y suelos que se emplean en la videodanza. Por lo tanto, hemos considerado utilizar una técnica cuantitativa que “no sólo sirve para describir las características de forma univariada, sino también identificar las relaciones entre las distintas características de estos” (Igartua Perosanz, 2006, pág. 181).

La confección de este modelo específico para el estudio del espacio en la videodanza, amplia y mejora el modelo previo sobre el que se aplicó un *pretest* con la finalidad de comprobar la adaptación óptima para el análisis de nuestro objeto de estudio de las variables y categorías incluidas (Llerena Fernández, 2021).

En nuestro estudio nos hemos basado en la labor que realizan los festivales específicos de videodanza de clasificación y categorización de este tipo de piezas para delimitar nuestro universo o corpus. Según el estudio realizado por Payri (2018), en España existen doce festivales que programan obras de videodanza.

Decidimos descartar los festivales de Cine digital de las Islas Canarias, el Ciclo de Cine y Flamenco de Sevilla y el Riurau Film Festival de Denia, que aunque programan videodanza, no son festivales específicos de esta área. Además, decidimos descartar el Festival Internacional de Videodanza de Almagro por no poder encontrar información sobre su selección oficial y por lo tanto identificar las videodanzas escogidas. Por lo tanto, nuestro universo se compuso de las obras de videodanza seleccionadas en España por los festivales específicos. Dichos festivales fueron:

- [C] Screendance Festival de Cataluña.
- Choreoscope, International Dance Film Festival de Barcelona.

- DanzaTTack, Festival Internacional de Danza y Cinedanza de Tenerife.
- EIVV, International Meeting on Videodance and Videoperformance.
- Festival de videodanza de Palma.
- FIVER, International Screendance Movement Festival de Logroño.
- MITS, Festival de Videodanza de Barcelona.
- Zinetika Festival de Bilbao.

Una vez decidido los festivales, identificamos las videodanzas de sus correspondientes selecciones oficiales, desde la creación de cada festival hasta el año 2018, año en el que comenzó nuestra investigación. Para asegurar de que nuestra muestra fuera representativa (Hernández Sampieri et ál., 2014; Eiroa y Barranquero, 2017), realizamos una selección probabilística estratificada. Así mismo, decidimos establecer el error estándar en un 0,02. Finalmente, nuestra muestra se compuso de 152 piezas de videodanza.

3.1. Modelo de análisis

Hemos creado nuestro modelo de análisis proponiendo dos grupos de variables: *Espacio* y *Localizaciones*. El primero grupo está relacionado con las categorías que tienen que ver con el espacio fílmico y, el segundo grupo, con los diferentes tipos de localizaciones donde ocurre la danza, así como la variedad de suelos que pueden aparecer en una pieza de videodanza.

En la variable *Tipos del espacio* del grupo *Espacio*, escogimos las categorías propuestas por Casetti y Di Chio (2017), así como los cuatro tipos de espacio que indica Block (2008). Además, tuvimos en cuenta la organización de los elementos en la imagen a la hora de componer el encuadre (Arnheim, 2019; Fernández Consuegra, 2019) Esta variable se compuso de once categorías para identificar el tipo de espacio utilizado según su composición y su perspectiva:

- *Profundo*: para determinar si la imagen presentada en la pantalla intentaba enfatizar un espacio tridimensional.
- *Plano*: para identificar si el tipo de espacio que empleó la videodanza no intentaba imitar un espacio tridimensional dentro de una pantalla bidimensional.
- *Limitado*: para distinguir si la videodanza utilizó un espacio que se consigue mediante la combinación de un espacio plano que, a través de una abertura, muestra un espacio profundo.
- *Ambiguo*: para determinar si la imagen presentó un tipo de espacio donde no se puede distinguir el tipo de espacio, ya sea por el tamaño o la posición de los objetos o intérpretes que aparecen en el encuadre.
- *Fragmentado*: para identificar si la imagen estaba dividida, independientemente de si la división se logra mediante las técnicas de montaje de pantalla partida, o a través de recursos de la puesta en escena, como la inclusión de columnas, árboles o ventanas que ejercen de separadores en el cuadro fotográfico.
- *Centrado*: para distinguir si el peso de la imagen se ubicaba en el centro de la composición.
- *Excéntrico*: para identificar si el peso de la composición estaba en cualquier punto que no fuera el centro de la imagen.
- *Cerrado*: para determinar si el espacio estaba cerrado y no se observaba ninguna apertura en el mismo, como puede suceder en una habitación donde no se observa ningún tipo de apertura.
- *Abierto*: para distinguir si el espacio no contaba con elementos delimitadores y por el contrario estaba abierto, como puede ocurrir en una localización ubicada en la naturaleza.
- *Tipo de espacio predominante*: para identificar si en la pieza de videodanza existió un tipo de espacio predominante durante la mayor parte de la obra.

La segunda variable del grupo *Espacio*, la variable *Fuera de campo*, se compuso de los seis tipos de fuera de campo propuestos por Burch (2004), así como una variable para identificar si existió un *Fuera de campo predominante* en la pieza de videodanza. Esta variable se utilizó para analizar si en la pieza, la acción principal se ubicaba en uno de los fuera de campo del encuadre: *Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Detrás de la cámara y Detrás del decorado*.

La variable *Movimiento y espacio*, tercera variable del grupo *Espacio*, se empleó para observar cual fue la relación entre el movimiento de la cámara y el movimiento de los intérpretes u objetos que aparecen en la imagen. Para ello nos basamos en el segundo eje de Casetti y Di Chio (2017) de cuatro categorías y añadimos una categoría para determinar cuál de las categorías anteriores fue la predominante durante la duración de la pieza. Las categorías fueron:

- *Espacio dinámico descriptivo*: para identificar si tanto la cámara como los bailarines y elementos de la imagen estaban en continuo movimiento.
- *Espacio dinámico expresivo*: para distinguir si en la pieza la cámara estaba en movimiento mientras los intérpretes u objetos permanecían quietos.
- *Espacio estático móvil*: para identificar si los bailarines u objetos de la imagen estaban en movimiento mientras la cámara permanecía estática.

- *Espacio estático fijo*: para determinar si tanto los intérpretes como elementos de la imagen permanecían estáticos, así como el encuadre de la cámara.

Además, en la cuarta y última variable del grupo *Espacio, Efectos*, propusimos dos categorías con la intención de determinar si en la imagen se utilizaron recursos, independientemente de si fueron creados mediante las técnicas de grabación o programas de postproducción, para crear una *Desorientación* en el espectador dificultando la identificación de la organización de la localización, o si existió una clara *Manipulación del espacio*.

Un desglose de las variables y categorías del grupo *Espacio* se puede observar en la tabla 1.

Tabla 1. Variables del grupo *Espacio*

Variable	Categoría
Tipos de espacio	Plano
	Profundo
	Limitado
	Ambiguo
	Unitario
	Fragmentado
	Centrado
	Excéntrico
	Cerrado
	Abierto
Fuera de campo	Tipo de espacio predominante
	Izquierda
	Derecha
	Arriba
	Abajo
Movimiento y espacio	Detrás de la cámara
	Detrás del decorado
	Fuera de campo predominante
	Espacio dinámico descriptivo
	Espacio dinámico expresivo
	Espacio estático móvil
Efectos	Espacio estático fijo
	Tipo predominante
	Desorientación
	Manipulación del espacio

Fuente: Elaboración propia, 2022.

En el segundo grupo, *Localizaciones*, propusimos dos subgrupos: *Tipos de suelos* y *Tipos de localizaciones*. Para el primer grupo, nos basamos en el estudio realizado por Payri y Arnal Rodrigo (2016), que clasifican los suelos en cuatro variables y trece categorías, que explicaremos a continuación.

En la primera variable de los *Tipos de suelo*, *Suelo soporte neutro*, distinguimos entre: *Suelo escénico*, para identificar cuando la videodanza se grababa en una localización teatral, normalmente de madera o cubierto por un linóleo y *Suelo interior industrial como sustitución*, para determinar si la videodanza utilizó el interior de algún edificio, pero únicamente como un emplazamiento que cambia el decorado de la pieza, manteniendo las propiedades escénicas del suelo.

La variable *Suelo soporte natural* se constituyó de tres categorías relacionadas con la naturaleza de la localización:

- *Suelo interior específico*: para determinar si la pieza se rodó en una localización interior, donde un factor determinante para su elección fue el significado añadido que dotaba a la pieza, ya fuera por la historia que contaba, o por sus propiedades físicas.
- *Suelo exterior urbano*: para identificar si la localización de la videodanza fue un exterior ubicado dentro de cualquier tipo de población.
- *Suelo exterior de naturaleza*: para determinar si la obra se grabó en una ubicación fuera de cualquier tipo de localización y sumergida en la naturaleza.

La variable *Suelo reactivo* se formó mediante cuatro categorías, para diferenciar las diferentes posibilidades de interacción del bailarín con la materialidad del suelo. Las categorías fueron:

- *Suelo matérico*: para determinar si la videodanza utilizó un suelo que, por su materialidad, modificaba la coreografía o los movimientos de los intérpretes.
- *Suelo matérico lienzo*: para identificar si el intérprete dejaba una huella de sus movimientos en el suelo debido al material de este.
- *Suelo gráfico lienzo*: para identificar si el suelo formó parte de la composición de la imagen y/o coreografía, dado que aparecían imágenes proyectadas.
- *Suelo móvil o elástico*: para determinar si en la pieza, el suelo utilizado estaba en movimiento, como puede ser una plataforma móvil, o era un suelo flexible, como puede ser una cama elástica.

Para identificar las diferentes posibilidades cuando en la videodanza no existía un suelo, la variable *Suelo ausente* contó con cuatro categorías:

- Flotación: para determinar si la pieza de videodanza se rodó en un cuerpo de agua o el intérprete parecía que estaba flotando en el aire.
- Suelo inexistente: para determinar si mediante técnicas de postproducción no existió un suelo que se pudiera definir. Normalmente en este tipo de piezas, los intérpretes suelen estar creados también mediante procesos de postproducción.
- Suelo invisibilizado: para identificar si en la pieza existió un suelo, pero no se podía observar, independientemente de si esta obstaculización de la visión se logró por métodos de postproducción o por la puesta en escena, como puede ser el empleo de la iluminación.
- Suelo fuera de campo: para identificar si la elección del tipo de plano utilizado en la grabación dejaba fuera de la imagen el tipo de suelo.

Con la intención de establecer qué tipo de suelo fue el más utilizado en las videodanzas, creamos una categoría, *Suelo predominante*, para conocer el suelo que apareció durante la mayor parte del metraje de la pieza.

Además, para poder identificar en qué tipo de localización se grabó la videodanza, propusimos las variables:

- Naturaleza: para determinar si la pieza fue grabada en una localización donde el entorno era parte de la naturaleza y no se podía ubicar ningún tipo de población o restos de edificaciones construidas, pero olvidadas.
- Población: para identificar si la videodanza se rodó en algún tipo de población, independientemente de si la localización era interior o exterior, o si el lugar estaba habitado o abandonado.
- Escénico: para determinar si la pieza se grabó en un teatro o cualquier tipo de escenario destinado para actuaciones de danza o teatro.
- Artificial: para identificar si la videodanza se rodó sin tener en cuenta la localización, dado que fue creada artificialmente y luego introducida mediante programas de postproducción.
- Localización predominante: para establecer qué tipo de localización fue la predominante durante la mayor parte del metraje de la videodanza.

Un desglose de las variables y categorías que compusieron el grupo *Tipos de suelo* se puede examinar en la tabla 2.

Tabla 2. Variables del grupo *Tipos de suelo*

Variable	Categoría
Suelo soporte neutro	Suelo escénico
	Suelo interior industrial como sustitución
Suelo soporte natural	Suelo interior específico
	Suelo exterior urbano
	Suelo exterior de naturaleza
Suelo reactivo	Suelo matérico
	Suelo matérico lienzo
	Suelo gráfico lienzo
	Suelo móvil o elástico
Suelo ausente	Flotación
	Suelo inexistente
	Suelo invisibilizado
	Suelo fuera de campo
	Suelo predominante
Localización	Naturaleza
	Población
	Escénico
	Artificial
	Localización predominante

Fuente: Elaboración propia, 2022.

Exceptuando las categorías predominantes, la medición de las frecuencias de las categorías se efectuó utilizando una escala de tres valores: nunca, para identificar cuándo no apareció en ningún momento la categoría, algunas veces para indicar si la categoría se empleó de vez en cuando, y siempre, para determinar si la categoría se usó todo el tiempo.

4. Resultados

Para poder analizar los resultados de nuestra investigación hemos empleado los programas Microsoft Excel para Mac versión 16.33 y SPSS Statistics versión 19 para la recopilación, y posterior tratamiento de los datos.

Como podemos observar en la tabla 3, los *Tipos de espacio* más utilizados fueron los espacios *Plano*, *Unitario*, *Centrado* y *Abierto* con un uso superior al 90% en el rango algunas veces. Esto puede indicar una preferencia por emplear un tipo de espacio parecido al que nos podemos encontrar en un escenario, con fondos planos, donde las coreografías se ejecutan siempre delante, con una composición de la imagen centrada, donde solamente se observa un espacio, el cual no está delimitado o segmentado.

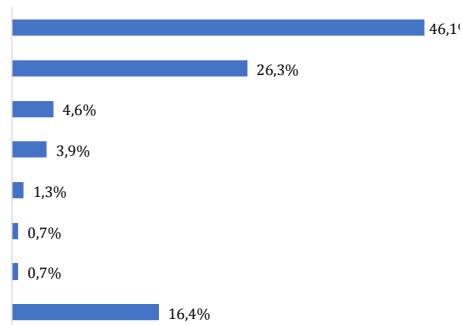
Tabla 3. Resultados de la variable *Tipos de espacio*

Categoría	Nunca	Algunas veces	Siempre	Totales
Plano	4,6%	93,4%	2,0%	100%
Profundo	28,3%	71,7%	-	100%
Limitado	77,6%	22,4%	-	100%
Ambiguo	84,8%	14,5%	0,7%	100%
Unitario	5,3%	94,0%	0,7%	100%
Fragmentado	56,6%	43,4%	-	100%
Centrado	2,0%	97,3%	0,7%	100%
Excéntrico	61,8%	38,2%	-	100%
Cerrado	71,7%	28,3%	-	100%
Abierto	2,6%	96,7%	0,7%	100%

Fuente: elaboración propia, 2022.

En la categoría Espacio predominante, como se muestra en la figura 1, se utilizó la combinación de espacio *Plano, centrado y abierto* en la mayoría de las piezas, durante la mayor parte del metraje de la videodanza, seguido de la combinación del espacio *Profundo, centrado y abierto*. Estos datos, al igual que la variable *Tipos de espacio*, indican la preferencia de los espacios *Abiertos* con composiciones *Centradas*, no obstante, además de sugerir una inclinación por emplear espacios *Planos*, existe otra tendencia en las piezas, la de emplear espacios que se parezcan más a la realidad, dado que utilizan recursos para mostrar espacios tridimensionales (espacios *Profundos*).

Figura 1. Resultados de la categoría *Espacio predominante*



Fuente: Elaboración propia, 2022.

En la variable Fuera de Campo, como se puede ver en la tabla 4, observamos que apenas se utilizó acción en alguna de las diferentes opciones, siendo el lado Izquierdo y el Derecho los más empleados, pero solo con un 46,7% y 46,1% respectivamente en el rango algunas veces. La categoría Fuera de campo predominante mostró valores similares. Estos datos indican que en las videodanzas apenas se utilizan los diferentes Fuera de campo como recurso narrativo, dando más importancia a lo que ocurre dentro de la imagen, como así suele ocurrir en un espectáculo de danza.

Tabla 4. Resultados de la variable *Fuera de campo*

Categoría	Nunca	Algunas veces	Siempre	Totales
Izquierda	53,3%	46,7%	-	100%
Derecha	53,9%	46,1%	-	100%
Arriba	94,7%	5,3%	-	100%
Abajo	94,1%	5,9%	-	100%
Detrás de la cámara	85,5%	13,2%	1,3%	100%
Detrás del decorado	100,0%	0,0%	-	100%

Fuente: elaboración propia, 2022.

Como se advierte en la tabla 5, la combinación de movimiento de cámara e intérpretes fue el *Espacio estático móvil*, que mostró un uso de casi un 70% en el rango algunas veces, y más de un 25% en el rango siempre. El *Espacio dinámico descriptivo* también mantuvo altos porcentajes de utilización (65,8% en el rango algunas veces). Estos datos apuntan a que en la videodanza siempre existen intérpretes u elementos que están en continuo movimiento, independientemente de si la cámara permanece fija o está movilizada. La categoría *Tipo predominante* mostró los mismos resultados.

Tabla 5. Resultados de la variable *Movimiento y espacio*

Categoría	Nunca	Algunas veces	Siempre	Totales
Espacio dinámico descriptivo	32,2%	65,8%	2,0%	100%
Espacio dinámico expresivo	96,1%	3,9%	-	100%
Espacio estático móvil	3,3%	69,1%	27,6%	100%
Espacio estático fijo	85,5%	14,5%	-	100%

Fuente: elaboración propia, 2022.

En relación con la variable *Efectos* pudimos advertir que apenas se utilizaron efectos que alteran el espacio, dado que en más del 90% de las videodanzas, nunca se emplearon estos efectos. No obstante, cuando se usó un efecto para distorsionar el espacio, hubo una ligera predilección por efectos que *Desorientaran* al espectador (véase tabla 6.).

Tabla 6. Resultados de la variable *Efectos*

Categoría	Nunca	Algunas veces	Siempre	Totales
Desorientación	92,1%	6,6%	1,3%	100%
Manipulación del espacio	93,4%	5,3%	1,3%	100%

Fuente: elaboración propia, 2022.

En el subgrupo *Tipos de suelo*, como se muestra en la tabla 7, el suelo más utilizado fue el *Suelo interior específico*, que se usó casi un 20% siempre y un 18,4% algunas veces. El *Suelo exterior urbano* y el *Suelo exterior de naturaleza* obtuvieron porcentajes menores, pero cercanos a los del Suelo interior específico. Exceptuando el *Suelo inexistente*, el resto de las categorías apenas se utilizaron.

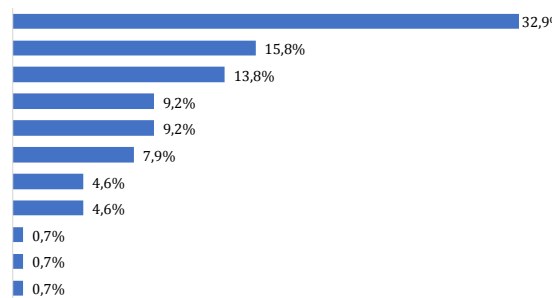
Tabla 7. Resultados del subgrupo *Tipos de suelo*

Categoría	Nunca	Algunas veces	Siempre	Totales
Suelo escénico	91,4%	0,7%	7,9%	100%
Suelo interior industrial como sustitución	90,7%	0,7%	8,6%	100%
Suelo interior específico	62,5%	18,4%	19,1%	100%
Suelo exterior urbano	74,3%	14,5%	11,2%	100%
Suelo exterior de naturaleza	75,0%	17,1%	7,9%	100%
Suelo matérico	95,4%	3,9%	0,7%	100%
Suelo matérico lienzo	99,3%	-	0,7%	100%
Suelo gráfico lienzo	98,6%	0,7%	0,7%	100%
Suelo móvil o elástico	99,3%	0,7%	-	100%
Flotación	98,6%	1,4%	-	100%
Suelo inexistente	88,8%	2,6%	8,6%	100%
Suelo invisibilizado	94,8%	1,3%	3,9%	100%
Suelo fuera de campo	94,1%	2,6%	3,3%	100%

Fuente: elaboración propia, 2022.

Como se puede observar en la figura 2, los resultados de la categoría *Suelo predominante* mostraron resultados parecidos, siendo el *Suelo interior específico* el más utilizado, seguido del *Suelo exterior urbano* y el *Suelo exterior de naturaleza*. Estos datos pueden sugerir que la videodanza prefiere salir de los espacios tradicionales de la danza, como sí lo hicieron algunos coreógrafos y bailarines en las décadas de los sesenta y setenta (cfr. epígrafe 1.).

Figura 2. Resultados de la categoría *Suelo predominante*



Fuente: Elaboración propia, 2022.

En relación con la variable *Localización*, los datos muestran que la ubicación más utilizada en la videodanza fueron las *Poblaciones*, independientemente de si éstas estaban habitadas o abandonadas, o si la grabación se realizó en un interior o un exterior (véase la tabla 8.).

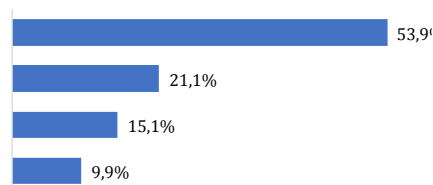
Tabla 8. Resultados de la variable *Localización*

Categoría	Nunca	Algunas veces	Siempre	Totales
Naturaleza	73,7%	15,8%	10,5%	100%
Población	41,4%	16,5%	42,1%	100%
Escénico	78,3%	2,0%	19,7%	100%
Artificial	88,8%	1,3%	9,9%	100%

Fuente: elaboración propia, 2022.

Como se puede ver en la figura 3, la localización *Población* fue la más utilizada durante la mayor parte del metraje de la videodanza (casi en el 60% de las piezas). Estos resultados son parecidos a los encontrados en la variable *Localización*. Como el tipo de localización puede estar directamente vinculado con el tipo de suelo, es posible que los datos también apunten a la predilección de la videodanza por buscar espacios alternativos a los tradicionales destinados para la danza.

Figura 3. Resultados de la categoría *Localización predominante*



Fuente: Elaboración propia, 2022.

5. Discusión y Conclusiones

En relación con el tipo de espacio filmico que más se emplea en la videodanza, nuestro primer objetivo, hemos podido comprobar que la combinación preferente en la videodanza es la que utiliza un encuadre *Centrado* en un espacio *Abierto*, preferentemente para poder observar la coreografía de la mejor manera posible. Además, hemos constatado que el espacio *Plano*, que enfatiza la bidimensionalidad de la pantalla, se utiliza más que los espacios *Profundos*, *Limitados* o *Abstractos*.

Estos resultados son parecidos a los encontrados en el pretest (Llerena Fernández, 2021), que mostraron también que el espacio más empleado fue el *Plano*, sobre el resto de los espacios planteados.

Por lo tanto, aunque existen piezas que intentan simular la realidad utilizando el recurso del espacio *Profundo*, la mayoría de las videodanzas prefieren utilizar un espacio que simula el de un teatro, donde se muestra una coreografía enfrente de una escenografía, normalmente *Plana*. En este tipo de planificación apenas existe la utilización del *Fuera de campo* y cuando existe, es en los laterales del encuadre, parecido a cómo se puede emplear este espacio en un teatro, es decir, cuando los intérpretes salen de la escena e interactúan desde los bastidores.

En relación con nuestro segundo objetivo, identificar los tipos de suelos y localizaciones que más se utilizan en la videodanza, pudimos comprobar que existe una predilección por usar los Suelos interiores específicos y las localizaciones ubicadas en Poblaciones. En el pretest realizado (Llerena Fernández, 2021), las localizaciones Urbanas también fueron las más utilizadas en las piezas de videodanza, confirmando los resultados encontrados en este estudio.

El estudio realizado por Payri y Arnal Rodrigo (2016), que se basó en el análisis de las obras seleccionadas en el festival Cinedans entre los años 2011 y 2014, mostró resultados diferentes, siendo los suelos más utilizados el Suelo exterior urbano (18%), el Suelo interior específico (17%) y el Suelo escénico (17%), conformando más de la mitad de las piezas entre los tres tipos de suelo.

Los resultados entre ambos estudios pueden ser diferentes dado que el festival Cinedans se ubica en Ámsterdam, y nuestra muestra se basa en las selecciones de festivales españoles. Por lo tanto, las políticas curatoriales de España y Holanda pueden ser diferentes y afectar a los resultados.

No obstante, en ambos estudios el Suelo interior específico fue uno de los más utilizados, por lo que la videodanza, intenta desvincularse de los espacios escénicos tradicionales de la danza. No obstante, es importante destacar que el cambio de suelo no debe significar simplemente un cambio de escenografía, sino que el suelo aporte, de alguna manera, en la creación de la pieza.

Referencias

- Alonso, R. (2010). Video danza: otro bastardo en la familia. En S. Szperling y S. Temperley (Eds.), *Terpsícore en ceros y unos. Ensayos de videodanza* (pp. 47-49). Guadalquivir, CCEBA y VideoDanzaBa.
- Arnheim, R. (2019). *Arte y percepción visual* (3ª ed. 10ª reimpresión). Alianza Editorial.
- Block, B. (2008). *The visual story. Creating the visual structure of film, TV and digital media* (2ª ed.). Focal press.
- Brum, L. (2019). Reflexiones sobre historia, concepto y curaduría de la videodanza. En X. Monroy Rocha y P. Ruiz Carballido (Eds.), *04 Curaduría en Videodanza* (pp. 24-75). Universidad de las Américas Puebla.
- Burch, N. (2004). *Praxis del cine* (8ª ed.). Editorial Fundamentos.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (2017). *Cómo analizar un film* (11ª impresión). Espasa Libros, S. L. U.
- Conrad, D. (2006). *Getting of the stage* [Conferencia]. Screendance: the State of the Arts Proceedings (pp. 102-104). American Dance Festival.
- Del Portillo García, A. y Caballero Gálvez, A. (2014). Redefiniendo el videoarte: orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española contemporánea. *Icono 14*, 12, 86-112. <https://doi.org/10.7195/ri14.v12i2.707>
- Dodds, S. (2004). *Dance on screen. Genres and media from Hollywood to experimental art*. Palgrave Macmillan.
- Eiroa, M. y Barranquero, A. (2017). *Métodos de investigación en la comunicación y sus medios*. Editorial Síntesis, S. A.
- Fernández Consuegra, C. B., Llerena Fernández, A., Barbera Hernández, V. M. (2019). *Composición, percepción visual y color para las artes escénicas* (2ª ed.). Ommpress.
- Gómez, C. y Urbizu, E. (2021). *La caja de madera. Estudios sobre puesta en escena cinematográfica*. ECAM y DAMA.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, M. D. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw – Hill
- Igartua Perosanz, J. J. (2006). *Métodos cuantitativos de investigación en comunicación*. Editorial Bosch, S.A.
- Kloetzel, M. (2016). Location, location, location: dance film and site-specific dance. En T. D. Arendell y R. Barnes (Eds.), *Dance's duet with the camera. Motion pictures* (pp. 19-47). Palgrave Macmillan Publishers Ltd.
- Lachino, H. y Benhumea (Eds.), N. (2012). *Videodanza. De la escena a la pantalla*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Llerena Fernández, A. (2021). Propuesta metodológica para el análisis de la videodanza a partir del lenguaje audiovisual. *index.comunicación*, 11(1), 165-185. <https://doi.org/10.33732/ixc/11/01Propue>
- McPherson, K. (2019). *Making video dance. A step-by-step guide to creating dance for the screen* (2ª ed.). Routledge. Taylor and Francis Group.
- Monroy Rocha, X. y Ruiz Carballido (Eds.), P. (2015). *01 Memoria Histórica de la videodanza*. Universidad de las Américas Puebla.
- Payri, B. (2018). Life and death of screendance festivals: a panorama. En B. Payri y R. Arnal (Eds.), *Videodance studies. Screendance festivals* (pp. 3-66). Universitat Politècnica de València.
- 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.
- Rosenberg, D. (2019). Screendance: reiteraciones y sistemas generativos. En X. Monroy Rocha y P. Ruiz Carballido (Eds.), *04 Curaduría en videodanza* (pp. 80-100). Universidad de las Américas Puebla.
- Veras Costa, A. (2010). Kino-coreografías, entre el vídeo y la danza. En S. Szperling y S. Temperley (Eds.), *Terpsícore en ceros y unos. Ensayos de videodanza* (pp. 102-113). Guadalquivir, CCEBA y VideoDanzaBA.
- Vitaglione, S. (2016). New materials: natural elements and the body in screendance. *The international journal of screendance*, 6, 94-111.