



Audivisual e Indústrias Criativas  
Presente e futuro

# Audivisual e Indústrias Criativas

Presente e Futuro

Volume 2



Volume 2

Coordenadores:  
Javier Sierra Sánchez  
José Gomes Pinto



Coordenadores:  
Javier Sierra Sánchez  
José Gomes Pinto

MHID:978-0008503246



780008 503246

## AUDIOVISUAL E INDÚSTRIAS CRIATIVAS: PRESENTE E FUTURO - VOLUME 2

Não é permitida a reprodução total ou parcial deste livro, bem como o seu processamento digital ou transmissão em qualquer forma ou meio, seja ele eletrónico, físico, fotocópias ou quaisquer outros métodos, sem a prévia autorização por escrito do editor. Em caso de necessitar de cópias ou da digitalização de parte deste trabalho, favor contactar o CEDRO (Centro Espanhol de Direitos Reprográficos: [www.cedro.org](http://www.cedro.org)).

As informações contidas neste livro vêm de um trabalho original apresentado por seu autores. McGraw Hill não é responsável pela exatidão ou aperfeiçoamento das informações publicadas ou endossar os conteúdos e opiniões derramado neles, que representam exclusivamente o ponto de vista dos autores.

Copyright © 2021, todos os direitos desta primeira edição em português estão reservados à:

McGraw-Hill/Interamericana de España, S.L.  
Edifício Oasis, 1º andar  
Basauri, 17  
28023 Aravaca (Madrid)

ISBN (impreso): 978-84-486-2734-8  
ISBN (digital-ebook): 978-84-486-2735-5  
ISBN (digital-VS): 978-84-486-2736-2  
MHID: 978-000-85-0324-6  
Depósito legal: M-20805-2021

Editora: Cristina Sánchez Sainz-Trápaga  
Sales Manager University: Pere Campanario Oliver  
Diretor-Geral do Sul da Europa: Álvaro García Tejeda  
Equipamento de pré-impressão: José María Muntané  
Design da capa: María Montserrat Canadell Martín  
Impressão: Liber Digital, S.L.

1234567890 – 21 22 23 24 25 26 27 28 29

IMPRESSO EM ESPANHA - PRINTED IN SPAIN



## AUDIOVISUAL E INDÚSTRIAS CRIATIVAS: PRESENTE E FUTURO - VOLUME 2

Coordenadores  
**Javier Sierra Sánchez**  
**José Gomes Pinto**



**Madrid** • Milán • Londres • México D.F. • Sídney • Singapur • Taipéi • Shanghai  
Seúl • Beijing • Hong Kong • Kuala Lumpur • Bangkok • Nueva York • Chicago  
Dubuque • Los Ángeles • Columbus • Bogotá • Nueva Delhi • Toronto • Dubái

# CONTENÚO

INTRODUÇÃO	
José Gomes Pinto .....	11
INTERRELACIÓN DE LAS INDUSTRIAS CULTURALES-CREATIVAS Y EL CINE DE ANIMACIÓN EN ESPAÑA EN EL SIGLO XXI	
Patricia Comesaña Comesaña.....	15
¿DE QUÉ SE REÍAN LOS ESPAÑOLES? EVOLUCIÓN DE LOS PROGRAMAS DE HUMOR EN TV 1990-2010	
Lizette Martínez Valerio .....	29
LA FOCALIZACIÓN EN EL REPORTAJE Y EL DOCUMENTAL	
Víctor Lope salvador .....	45
“MOVEMENTS THAT ONLY CINEMA CAN CAPTURE”: IN SEARCH OF PORTUGUESE SCIENCE FILMS	
Inês Gil, Jacopo Wassermann .....	63
O USO DOS WEBDOCUMENTÁRIOS EM 360° COMO FERRAMENTA GERADORA DE EMPATIA NO JORNALISMO	
Marina Vasques Oliveto Célia Quico.....	77
DISCAPACIDAD Y EMPLEO: UNA APROXIMACIÓN HACIA LAS POSIBLES CLAVES DE INCLUSIÓN DEL COLECTIVO EN EL SECTOR AUDIOVISUAL	
Marta Perlado-Lamo de Espinosa, Carlos Jiménez-Narros, Isidro Jiménez-Gómez .....	95
DISCAPACIDAD E INCLUSIÓN EN EL CINE DE ANIMACIÓN ACTUAL	
Zaida Novoa González, Jesús Pertíñez López.....	109
DISCRIMINACIÓN INDIRECTA DE GÉNERO A TRAVÉS DEL VIDEOUEGO SIMULADOR DE BALONCESTO “NBA 2K21”	
Julio Pérez Hernanz .....	125
LOS DOCUMENTALES SOBRE MODA EN ESPAÑA: COMBINACIONES LINGÜÍSTICAS, MODALIDADES DE TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL Y CATEGORÍA TEMÁTICA	
Alberto Domínguez-Santana, Alicia Bolaños-Medina .....	141
WHO WE WERE, WHO WE ARE. THE REBIRTH OF ARCHIVES AND MEMORIES OF ITALY’S COLONIAL PAST IN CONTEMPORARY ART PRACTICES.	
Francesca Maria Fiorella .....	153
AGENTES DO CAOS: GAGS VISUAIS E SUFRAGISTAS NOS PRIMEIROS	

## ANOS DO CINEMA

Samantha da Silva Diefenthaler, Carla Cerqueira .....	171
O NARRADOR CONTEMPORÂNEO NO CONTEXTO DAS PRÁTICAS COLABORATIVAS DE ROTEIRO EM ERA O HOTEL CAMBRIDGE DE ELIANE CAFFÉ	
Patrícia Dourado, Mirian Tavares .....	185
DIÁLOGO DE SOMBRAS (DE JÚLIO ALVES): DO MUSEU DE VOLTA AO CINEMA	
Júlio Alves, João Paulo Guimarães, Vitor Ribeiro .....	199
O CONCEITO DE INTERCESSÃO	
Edmundo Cordeiro.....	215
LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	
Gloria Gomez-Escalonilla, Florencia Claes.....	227
ECOSISTEMA DE PRODUCCIÓN FICCIONAL CHILENA EN LA ERA DEL STREAMING	
Lorena Antezana Barrios.....	239
LA PROSUMICIÓN O LA CONVERGENCIA NARRATO-TECNOLÓGICA: VALORES, NARRACIONES, NARRADORAS/ES Y TECNOLOGÍA	
Javier M <sup>a</sup> González Gómez .....	253
TRANSMEDIA Y PRODUCCIÓN DE CONTENIDO CULTURAL. PROYECTO UNIVERSITARIO OROTOPÍA (ECUADOR)	
Laddy-Liset Quezada-Tello, Sebastián-Alberto Longhi-Heredia .....	269
OSAMU TEZUKA PRECURSOR DE LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA EN JAPÓN	
María Vanesa Román Jaime .....	287
PERIODISMO, LITERATURA Y CINE: UN ESTUDIO DE LAS ADAPTACIONES CINEMATOGRAFICAS DE LAS OBRAS RECOMENDADAS POR LOS SUPLEMENTOS CULTURALES	
Juan García-Cardona, Manuel García-Borrego.....	303
UNDERSTANDING THE YOUTUBE ECOSYSTEM: WHO SHAPES OPINIONS AND MANAGES REACTIONS?	
Natalia A. Ryabchenko, Olga P. Malysheva.....	319
DESAFIOS DO SETOR DA PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS AUDIOVISUAIS EM PORTUGAL	
María Raquel Cortez, Luís Teixeira.....	333
FORMAÇÃO EM PRESERVAÇÃO AUDIOVISUAL: UM CAMPO PROFISSIONAL NAS INDÚSTRIAS CULTURAIS	
Fabiana Ferreira .....	347

COREOGRAFÍAS DE LA MIRADA. A PROPÓSITO DE THE ONLY POSSIBLE CITY, DE MEG STUART	
José Ignacio Lorente, Bárbara Díaz .....	361
PROPOSTAS CONTRA-HEGEMÓNICAS PARA A CONSTITUIÇÃO DE ROTEIRO E DIREÇÃO CINEMATOGRAFICA NO CONTEMPORÂNEO	
Julia Fernandes Marques .....	375
LA ADMINISTRACIÓN FINANCIERA A TRAVÉS DEL CINE. ESTUDIO ANALÍTICO Y CRÍTICO DE LAS PELÍCULAS MÁS RELEVANTES PARA LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA	
Inés Martín-de-Santos.....	387
LAS MUJERES TRAS LAS CÁMARAS EN 275 PELÍCULAS DE CIENCIA FICCIÓN	
Berta Molina García .....	403
LA ERÓTICA DE LA CRUELDAD EN LAS SERIES DE TELEVISIÓN: EL CRECIENTE ÉXITO DEL ENTRETENIMIENTO DISTÓPICO EN LAS SERIES CONTEMPORÁNEAS	
Carlos Fernández-Rodríguez, Bárbara Castillo-Abdul .....	419
LA REPRESENTACIÓN DE LA ADOLESCENCIA EN LAS SERIES DE FICCIÓN: ANÁLISIS FORMAL DE EUPHORIA (HBO, 2019)	
Ernesto Taborda-Hernández.....	439
NUEVA NORMALIDAD, NUEVOS HÁBITOS SIMBÓLICOS: TIKTOK Y LA TRANSFORMACIÓN DE LA IDEA DEL RIDÍCULO	
Rossana A. Almada Alatorre, Aletse Toledo Almada .....	451
CAMERA AND LIGHT IN THE CONSTRUCTION OF CHARACTER IDENTITY. COMPARISON BETWEEN PSYCHO AND BATES MOTEL.	
Beatriz Herráiz-Zornoza, Diana Ramahí-García .....	463
IMAGENS POBRES, BRICOLAGE E “TATUAGEM AO DOMICÍLIO” – UM ENSAIO FÍLMICO DE JÚLIO ALVES	
Júlio Alves, Manuel Bogalheiro .....	481
(RE)CONSTRUÇÃO DA MEMÓRIA RELATOS DE RESILIÊNCIA	
Tania Alva .....	497
CINE EN BAJA CALIFORNIA: IDEOLOGÍAS EN LA CONSTRUCCIÓN DEL CANON CINEMATOGRAFICO FRONTERIZO	
Cristina Conde Felix, Raúl Fernando Linares Borboa.....	513
CREACIÓN NARRATIVA AUDIOVISUAL A PARTIR DEL APRENDIZAJE METODOLÓGICO DE TÉCNICAS CUALITATIVAS	
José Luis Valhondo-Crego .....	525

LA MÚSICA COMO REFLEJO DE LA REALIDAD POLÍTICA, ECONÓMICA Y SOCIAL LATINOAMERICANA. EL CASO DE ROMPAN TODO: LA HISTORIA DEL ROCK EN AMÉRICA LATINA (RED CREEK, 2020)  
 María del Carmen Camacho-Gómez, Claudia Ivett Romero-Delgado ..... 537

LOS MUSEOS DE CIENCIA Y LA DIVULGACIÓN CIENTÍFICA: UN ESTUDIO EXPLORATORIO-DESCRIPTIVO DE SUS INTERFACES DIGITALES INTERACTIVAS  
 Gloria Idalia García Rivera, Santiago Roger Acuña..... 551

LA INFLUENCIA DE LOS CONTENIDOS TELEVISIVOS INFANTILES EN LA CONDUCTA DE LOS NIÑOS: UNA REVISIÓN DE LAS TEORÍAS DEL DESARROLLO HUMANO  
 Melissa Stefanie Barboza Quiroz ..... 567

EL APRENDIZAJE SERVICIO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL: APRENDIZAJE PERCIBIDO Y RENDIMIENTO ACADÉMICO  
 Jorge Franganillo, Lydia Sánchez, M. Ángeles García, Anna Marquès ..... 583

INNOVACIONES FORMATIVAS ORIENTADAS A LA ENSEÑANZA PRÁCTICA DEL CINE EN EL GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL DE LA UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ DE ELCHE  
 Guillermo López Aliaga ..... 601

COMPETENCIAS INFOCOMUNICACIONALES ANTE LA DESINFORMACIÓN: EL PAPEL DEL ARCHIVO AUDIOVISUAL COMO FACT CHECKER  
 Sara Martínez Cardama ..... 617

ESTUDIO MULTIMODAL DE CÓMO LOS JÓVENES CON AUTISMO LEVE PERCIBEN LOS CONTENIDOS DE LAS CAMPAÑAS DE PUBLICIDAD  
 Anton Alvarez-Ruiz, Patricia Nuñez-Gomez, Lucia Hidalgo-Gallego ..... 633

INVESTIGACIÓN AUDIOVISUALES PARA UNA CIUDAD CREATIVA Y SOSTENIBLE  
 María José Márquez-Ballesteros, Alberto E. García-Moreno, Javier Boned-Purkiss ..... 649

LAS COMPETENCIAS DIGITALES COMO FACTOR DE INCLUSIÓN LABORAL EN EL ÁMBITO DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL PARA LAS PERSONAS DISCAPACITADAS  
 Begoña Miguel San Emeterio, Mercedes Herrero de la Fuente, Javier Sierra Sánchez ..... 665

DESFAGMENTACIÓN Y REMEZCLA COMO ESTRATEGIA EDUCOMUNICATIVA CON ENFOQUE DE GÉNERO: PROPUESTA DIDÁCTICA PARA LA INTERPRETACIÓN CREATIVA A PARTIR DE LA PELÍCULA "AFTER"  
 Ángela Barrera-García, Cristina Pastor-Moreno, Cinta Prieto-Medel, Rafael Marfil-Carmona ..... 679

IMAGENS, RELAÇÕES E MONTAGEM: ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS PARA A PROMOÇÃO DA CRIATIVIDADE NO ENSINO DO CINEMA  
 Filipe Vale, Júlio Alves, Manuel José Damásio ..... 695

DISEÑO AUDIOVISUAL E ILUSTRACIÓN: ADAPTANDO LAS TITULACIONES UNIVERSITARIAS TRADICIONALES EN ESPAÑA PARA DAR RESPUESTA A UNA SOCIEDAD VISUAL E INMEDIATA  
 Luis Calandre Burgueros, Juan Carlos Gauli ..... 717

FORMACIÓN EN COMPETENCIAS PARA LAS TITULACIONES DE COMUNICACIÓN: PROYECTO TALENT & SOFT SKILLS PROGRAMME  
 Olga Lasaga Millet ..... 731

TRANS-DISCIPLINARITY, RESPONSE TO SOCIETY AND PROFESSIONAL PERSISTENCE: THE FACE OF JOURNALISM EDUCATION IN CHINA  
 Jingke Lin and Jianjie Tao..... 741

ANÁLISIS SEMIÓTICO-VISUAL: SAGA "AVENGERS" Y SU PERCEPCIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO SEMESTRE DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
 Carlos Alberto Samaniego Torres, Brenda Miroslava Carrión Ramírez, Laura Del Rocío Cárdenas Zhuma..... 753

AURED. CREACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE UN EVENTO COLABORATIVO ANUAL PARA LA DIFUSIÓN DE PROYECTOS DOCENTES EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD  
 Antonio Raúl Fernández Rincón, Onésimo Samuel Hernández Gómez ..... 765

TECHNOLOGICAL CHALLENGES AND POTENTIALS OF 360° VIDEO  
 Jani Pavlič, Tina Tomažič..... 775

LA BRECHA TECNOLÓGICA ENTRE PADRES E HIJOS: UN FRENO EN LA PENETRACIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA EL CONSUMO DE DIBUJOS ANIMADOS.  
 Daniel Ramos Morales ..... 791

THE RECEPTION OF INTERACTIVE ART IN THE ERA OF TECHNOLOGICAL UBIQUITY  
 António Cardoso..... 805

LA PRESENCIA EQUILIBRADA DE LAS MUJERES EN LOS CONSEJOS DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS COTIZADAS. REGULACIÓN JURÍDICA Y EDUCOMUNICACIÓN COMO FACTOR COADYUVANTE DE CAMBIO  
 Cristina Paredes, Eduardo Gismera ..... 817

Levy, D., Ronemus, M., Yamrom, B., Lee, Y., Leotta, A., Kendall, J., et al. (2011). Rare de novo and transmitted copy-number variation in autistic spectrum disorders. *Neuron* 70, 886–897. doi: 10.1016/j.neuron.2011.05.015

Malkewitz, K., Wright, P., y Friestad, M. (2003). Persuasion by design: the state of expertise on visual influence tactics, en *Imagery: a Consumer Response Perspective*, eds L. Scott, y R. Batra (Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates), 3–15

Mañas-Viniegra, L., Veloso, A. I., y Cuesta, U. (2019). Fashion promotion on Instagram with eye tracking: curvy girl influencers versus fashion brands in Spain and Portugal. *Sustainability* 11:14. doi: 10.3390/su11143977

Martínez, J. L., Monge, S., y Valdunquillo, M. I. (2012). Medición de las respuestas psicofisiológicas grupales para apoyar el análisis de discursos políticos. *Trípodos* 1, 53–72.

McQuarrie, E. F., y Glen, D. (1996). Figures of rhetoric in advertising language. *J. Consum. Res.* 22, 424–438. doi: 10.1086/209459

Phillips, B. J., y McQuarrie, E. F. (2003). Beyond visual metaphor: a new typology of visual rhetoric in advertising. *Mark. Theory* 4, 113–136. doi: 10.1177/1470593104044089

Roberts, K. (2004). *Lovemarks: The Future Beyond Brands*. New York, NY: Power House Books

Rose, V., Trembath, D., Keen, D., y Paynter, J. (2016). The proportion of minimally verbal children with autism spectrum disorder in a community-based early intervention programme. *J. Intellect. Disabi. Res.* 60, 464–477. doi: 10.1111/jir.12284

Tapia, A., Martín, E., y Puente, J. E. (2016). Neurociencia y publicidad. Atención, emoción y su relación con los premios obtenidos en el Festival Internacional de Publicidad de Cannes, *Anàlisi. Quaderns de Comunicació y Cultura*, 54, 75–95. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i54.2613>

Taylor, D. G., Lewin, J. E., y Strutton, D. (2011). Friends, fans, and followers: Do ads work on social networks? How gender and age shape receptivity. *Journal of Advertising Research*, 51, 258–275. doi: 10.2501/JAR-51-1-258-275

Tissot, C., y Evans, R. (2003). Visual teaching strategies for children with autism. *Early Child Dev. Care* 173, 425–433. doi: 10.1080/0300443032000079104

Wing, L. (1981). Asperger's Syndrome: a clinical account. *Psychol. Med.* 11, 115–129. doi: 10.1017/s0033291700053332

Zhang, X., Yuan, S. M., Chen, M. D., y Liu, X. (2018). A complete system for analysis of video lecture based on eye tracking. *IEEE Access*. 6, 49056–49066. doi: 10.1109/ACCESS.2018.2865754

## INVESTIGACIÓN AUDIOVISUALES PARA UNA CIUDAD CREATIVA Y SOSTENIBLE

**María José Márquez-Ballesteros**

Universidad de Málaga (España)

**Alberto E. García-Moreno**

Universidad de Málaga (España)

**Javier Boned-Purkiss**

Universidad de Málaga (España)

El texto nace en el marco del proyecto de investigación “Filming Málaga: cine, ciudad, patrimonio y turismo”, financiado por el I Plan Propio de Investigación y Transferencia de la Universidad de Málaga.

### Resumen

El presente trabajo indaga en las líneas de investigación que se vienen desarrollando desde hace años en la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Málaga, basadas en la instrumentalización del lenguaje cinematográfico como método de investigación en la disciplina arquitectónica en sus múltiples escalas -arquitectura, ciudad y territorio-. La visión analítica de las producciones cinematográficas muestra conceptos arquitectónicos y urbanos fundamentales para el formación de los arquitectos.

Esta investigación se centra, a través de la herramienta audiovisual, en la experimentación sobre diferentes formas de pensar la ciudad y su arquitectura, de considerar la cultura urbana como propiciadora de una economía creativa sostenible y las relaciones -conflictos y afinidades- entre lo local y lo global.

### Palabras clave

Ciudad sostenible, lenguaje audiovisual, economía creativa, arquitectura, habitabilidad.

**Abstract**

*This work explores the lines of research that have been developed for years at the School of Architecture of the University of Malaga, based on the instrumentalization of cinematographic language as a researching method in Architecture, in its multiple scales -architecture, city and territory-. The analytical vision of film productions shows architectural and urban concepts that are essential for architects learning.*

*This research focuses, through the audio-visual tool, on experimentation on different ways of thinking about the city and its architecture, on considering urban culture as a promoter of a sustainable creative economy and relationships -conflicts and affinities- between the local and the global.*

**Keywords**

*Sustainable city, audio-visual language, creative economy, architecture, habitability.*

## **1. INTRODUCCIÓN. LA CULTURA DEL CINE, ENTRE LO GLOBAL Y LO LOCAL**

El lenguaje audiovisual se ha convertido en un medio accesible y extensamente utilizado en la expresión de la relación entre el sujeto y su entorno. Si la historia del cine está íntimamente relacionada con la historia de la ciudad contemporánea, el lenguaje audiovisual está sujeto de manera indisoluble a la comunicación actual y a la expresividad personal y colectiva del mundo que nos rodea. Llevado a la experiencia docente, se convierte en una herramienta absolutamente sensible a las demandas de la sociedad contemporánea para la creación de un atlas colectivo de imágenes en movimiento, lo que, unido a una narrativa proyectual arquitectónica y urbana, abre un sinfín de posibilidades de experimentación sobre las formas de pensar la ciudad y su arquitectura.

La ciudad y el paisaje se convierten en un lugar de experimentación personal, en la que el lenguaje cinematográfico aporta una herramienta con la que expresar reflexiones profundas y necesarias para el entendimiento del mundo actual, a través de la construcción de una narración que trascienda la propia experiencia individual y propicie la aparición de un discurso complejo sobre las formas de habitar contemporáneas. La idea cinematográfica, llevada a la arquitectura, permite ejercitar y desplegar la capacidad de invención del arquitecto, erigiéndose así lo audiovisual en productor de un nuevo ámbito espacio-temporal y creador de ritmos y virtualidades que pueden convertirse en instrumentales para el aprendizaje de la arquitectura (Trachana, 2014). Este proceso creativo conlleva la acción de mirar, seleccionar, extraer y montar un material determinado, a través de las herramientas de guion, filmación y montaje, provocando un aprendizaje que

constata la idoneidad del lenguaje cinematográfico para plasmar una experiencia arquitectónica y urbana.

Por otro lado, en el marco del año internacional de la Economía Creativa para el Desarrollo Sostenible, se entiende imprescindible provocar una reflexión sobre los modos de consumo urbanos y la insostenibilidad de algunos procesos, pero a su vez reconocer la potencialidad de la ciudad para generar procesos y productos culturales desde la acción local capaces de fomentar una economía más sostenible inserta en los procesos económicos globales. En este contexto planetario se hace preciso abordar un nuevo paradigma que atienda las necesidades sociales básicas y que reinterprete el valor de los bienes de un mundo cada vez más globalizado (Núñez, 2002). Esta conmemoración adquiere más sentido, si cabe, en el contexto de crisis sanitaria provocada por el virus SARS-CoV-2 (COVID-19), ya que la producción creativa ha contribuido al bienestar de una sociedad en muchos casos recluida con el alivio del consumo de productos audiovisuales y contenidos culturales para sobrellevar la situación de crisis y aislamiento social.

En este sentido, resulta notoria la capacidad del lenguaje cinematográfico como herramienta de sensibilización, lo que permite diseñar estrategias de comunicación encaminadas a fomentar nuevas interacciones socio-culturales. El cine es capaz de contar historias, describir conductas humanas, relatar hechos, vivencias y percepciones que no se podrían conseguir mediante los recursos habituales, ofreciendo también múltiples *potencialidades para la formación ética y estética de los recursos humanos y para la aprehensión de los principios, su comprensión y su traducción efectiva en modalidades de atención* (García Varela, 2016:39)

Debemos considerar que la representación sensible de lo cinematográfico debe producir *algún tipo de impacto* en quien establece un contacto con ella, y a que a través de este impacto se alcanza la comprensión de ciertas realidades que pueden ser defendidas con *pretensiones de verdad universal*, no tratándose por tanto de meras impresiones psicológicas, sino de experiencias fundamentales vinculadas con *la condición humana* y que poseen por tanto un sentido cognitivo (Cabrera, 1999, citado en García Varela, 2016:39). Estas experiencias están afectadas sin duda por *la mundialización de la cultura que padecemos hoy día, y que designa aquella circulación de productos culturales a escala global que suscitan reacciones controvertidas, aunque resulta innegable la pérdida de identidad que provocan* (Warnier, 2001:5). Para comprender la mundialización del mercado cultural es necesario articular dos puntos de vista alimentados igualmente por los datos empíricos: el global y el local (ibídem:86). Esta necesidad se hace particularmente evidente al referirnos a la ciudad, el territorio y el paisaje, que han pasado a ser objetos privilegiados del consumo cultural.

El punto de vista global resulta evidente y está asociado claramente con el fenómeno turístico, siendo el cine un verdadero impulsor del deseo de viajar a otros lugares,

ciudades y paisajes, aunque la mayoría de las veces la curiosidad despertada no se corresponde con la necesidad de adentrarse en otras culturas, sino con la ansiedad de comprobar que la cultura está universalizada, y constatar que sus formas de representación suelen ser siempre las mismas. No es habitual que el cine propicie un verdadero afán de conocimiento, si nos atenemos a su lenguaje convencional, produciéndose normalmente, tras ver una película, una confirmación del deseo de lo global. El hecho de convertir un lugar en un producto de consumo, hace que determinados destinos se publiciten en el cine y la televisión, como si fueran marcas publicitarias.

*Para atraer turistas, inversiones o prestigio a una determinada área geográfica, la estrategia de marca resulta claramente superior a las tradicionales campañas de promoción. La diferencia fundamental entre la promoción turística de una ciudad y la creación de una marca-ciudad reside precisamente en el carácter Abstracto de la marca, que no se contenta con crear eslóganes y logotipos, sino que aspira a aglutinar las características esenciales de la identidad de la ciudad. La marca-lugar no se basa en un producto concreto sino en una idea afectiva (la idea-lugar) (Martínez Expósito, 2013:344-345).*

Esta idea-lugar que implica un despliegue del imaginario de lo local supone para el lenguaje cinematográfico un reto más amplio, destinado a experimentar angulaciones espacio-temporales que inevitablemente van a establecer relaciones con la Economía Creativa para el Desarrollo Sostenible, visiones que integrarán herencia cultural, sostenibilidad, creatividad y medios, creaciones funcionales y conocimiento, con la vocación añadida de ser trasladadas a la educación, la investigación y el desarrollo. Pero una cierta manifestación de la globalización va a ser poco menos que inevitable. García Canclini es partidario de no evitarla, admitirla en su polémica, e intentar insertar a los sujetos en los nuevos espacios de intermediación cultural y sociopolítica que se generan y que son fuente de sentido de las identidades contemporáneas. Lo menos que García Canclini desea es polarizar esta controversia en el sujeto:

*Buscamos situarlo en la recomposición general de lo Abstracto y lo concreto en la vida contemporánea, y en la formación de nuevas mediaciones entre ambos extremos. Más que enfrentar identidades esencializadas a la globalización, se trata de indagar si es posible instituir sujetos en estructuras sociales ampliadas. Es cierto que la mayor parte de la producción y del consumo actuales son organizados en escenarios que no controlamos, y a menudo ni siquiera entendemos, pero en medio de las tendencias globalizadoras los actores sociales pueden abrir nuevas interconexiones entre culturas y circuitos que potencien las iniciativas sociales (1999:31).*

Estos nuevos espacios de intermediación se relacionan profundamente con la capacidad de los medios audiovisuales para producir un extenso repertorio de imágenes con una gran carga simbólica, y con intenciones muy diversas. La ciudad

como paisaje cultural y epicentro de la mayoría de iniciativas sociales, se convierte así en un depósito de la memoria colectiva con su propio imaginario, en un soporte protagonista de la ficción, y en un catalizador de fragmentos de realidad con los que lo audiovisual construye el mundo (Rodríguez Barberán, 2005).

## 2. HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES PARA UNA EXPERIMENTACIÓN DE LO URBANO O LO TERRITORIAL

Con la base de la problemática ambiental evidenciada actualmente en las ciudades, se pretende fomentar una estrategia educativa usando como herramienta el lenguaje cinematográfico, para propiciar una sensibilización, provocando en el estudiantado de Arquitectura una reflexión –a través de un ejercicio audiovisual-, sobre los modelos de ciudad y territorio a través de la cultura. Para ello resultará fundamental tener en cuenta y analizar las actividades económicas basadas en el conocimiento y la interacción entre la creatividad humana y las ideas, y cómo se promueven los valores culturales y patrimoniales a través de expresiones creativas individuales o colectivas.

Este trabajo se aborda desde la visión de la importancia de lo local para la consecución de objetivos de sostenibilidad, con la doble vertiente de los valores que aporta la cultura local frente a procesos globalizadores, y la vertiente del valor de la naturaleza en el sentido de lo natural primigenio y de su recuperación, pero a la vez como lugar de representación en el que el ser humano encuentra la libertad para la manifestación más auténtica de su ser.

La necesidad de búsqueda de lo salvaje, de lo no construido como recurso narrativo de lo urbano, es un instrumento recurrente en el cine. Entender la ciudad desde lo natural es entender su fragilidad, incluso la de la propia civilización. Los espacios de libertad que nos proporciona la naturaleza en la ciudad constituyen un valor cultural indispensable para la vida urbana. Se propone, por tanto, destacar el valor de la Economía Creativa para el Desarrollo Sostenible desde la disciplina audiovisual, que es capaz de integrar herencia cultural, creaciones y conocimiento local frente a prácticas globalizadoras, así como el valor de lo natural como patrimonio urbano y del territorio.

El objetivo principal de esta investigación es generar una reflexión sobre los modelos de ciudad y territorio actuales –a través de un ejercicio audiovisual-, partiendo de la consideración del cine como una actividad económica basada en la cultura y la creatividad, capaz de generar no sólo entretenimiento, sino una base de conocimiento y experimentación fundamental para entender el mundo. Una reflexión que debe llevar a entender la ciudad como un lugar para habitar, pero también, en palabras de García-Canclini, *un lugar para ser imaginado, porque las ciudades se configuran con imágenes* (2010:107), –en movimiento, en este caso–.



En esta doble vertiente de ciudad documentada y ciudad imaginada, inserta en un contexto cultural como un soporte fundamental para la sostenibilidad, se pueden formular, además de un marco teórico de reflexión a través del análisis de producciones cinematográficas, una serie de objetivos específicos que tendrían que ver con la conciencia de la globalización como puesta en contacto de grupos humanos moldeados por culturas y lenguas diferentes, con la reflexión en torno al progreso tecnológico y, por último, la creación de un ejercicio audiovisual que, desde su vertiente didáctica, nos interpele sobre lo que supone el encuentro con el otro y la diversidad cultural (Pereira, Solé & Valero, 2010).

## 2.1. LA CIUDAD DEL DESEO DESDE LA MIRADA CINEMATOGRAFICA

El cine se relaciona con los lugares creando de un repertorio de imágenes compartidas desde lo colectivo, y que adquieren relevancia dependiendo del entorno cultural y de nuestra propia subjetividad. Pero realmente su importancia consiste en la capacidad de acercar a un gran número de personas una panorámica compleja del presente, una reconstrucción del pasado y la posibilidad de entrever el futuro. *Debemos reconocer que el cine aprovecha sin prejuicios las visiones de las ciudades generadas a lo largo del tiempo* (Rodríguez Barberán, 2005:74).

Respecto a este nuevo repertorio de imágenes, directores como Orson Welles, prototipo del cineasta marcado por múltiples influencias artísticas y literarias, comenta que *no se trata de hacer un trabajo de museo, sino de encontrar una nueva época, un nuevo modo de entender los lugares* (Rubio & Cobos, 1999:141). Se trata pues de generar una mirada, la del cineasta, que seleccione fragmentos arquitectónicos o urbanos con una determinada intención, para posteriormente, confeccionar un nuevo discurso cinematográfico, *capaz de superponerse e incluso anular el espacio arquitectónico real, generando de esta manera un nuevo campo semántico subyugado necesariamente a las necesidades del relato*. (Deltell, 2019:209). El universo audiovisual se configura, así, como lenguaje seductor, creador de imágenes y situaciones poéticas, para suscitar la emoción de lo cotidiano, convirtiendo los lugares en objetos de deseo. La repercusión en el espectador se basará en una actitud de complicidad visual, que desencadenará en él:

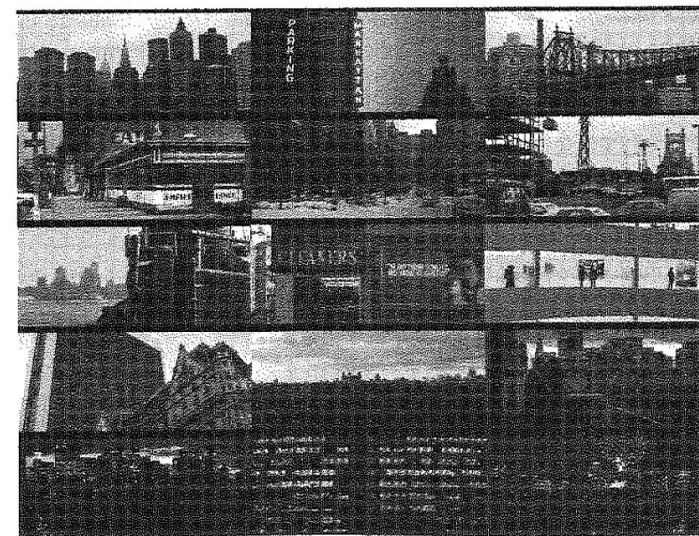
*la reconstrucción de la ciudad filmada en base a la articulación intencionada de dichos fragmentos, no cuestionándose el universo espacio-temporal que transcurre entre los mismos. Prescindiendo de la estructura urbanística real, y no cuestionando aquello que no se ve -el fuera del cuadro en terminología fílmica-, calles, plazas y avenidas, compondrán un retablo coral ficticio subordinado a los requerimientos narrativos de la película* (ibídem:209).

Por ejemplo, en la película *Vértigo* (Alfred Hitchcock, 1958) los recorridos del protagonista por la ciudad de San Francisco en automóvil, en busca de una

misteriosa mujer, se convierten en una suerte de deriva obsesiva, que potencia emocionalmente la percepción del entorno. La yuxtaposición de espacios y paisajes presenta un sentido onírico, prácticamente a-temporal, donde las huellas del pasado se mezclan con la ciudad presente, todo simbolizado por el poderoso icono del puente Golden Gate. *La parte más falsificada [...] con la silenciosa persecución en automóvil hasta llegar al encuentro de los dos [...] constituye uno de los repertorios filmados más sugestivos de la historia del cine* (Trías, 2013:102).

En el cine, todo lo que recoge la cámara se convierte en metáfora y por tanto en un sistema de signos. Esta operación no nos indica exactamente cuál es el sentido concreto de las cosas, pero ayuda a comprender sus significaciones, e implica un conocimiento alusivo, aproximativo, ambiental. El lenguaje audiovisual resulta ser una operación selectiva por excelencia, en cuanto a la manipulación de fragmentos de realidad espacial dispuestos desde la abstracción y que, narrados convenientemente, darán un nuevo significado al lugar. Como asegura Michel Maffesoli,

*la sensibilidad metafórica no formula leyes universales, sino que destaca que la realidad está hecha de pequeños instantes, eternos y frágiles. Muestra que la historia está compuesta de pequeñas historias sucesivas que a través de un fundido encadenado (cine) consiguen dar una visión global... Es una nueva mirada basada en lo empírico y que a través de inducciones y como las piezas de un puzle, van encajando hasta conseguir una figura significativa* (1997:203).



**Figura 1.** Serie de imágenes significativas que configuran la introducción de la película *Manhattan* (Woody Allen, 1979).

En la película *Manhattan* (Woody Allen, 1979), la ciudad de Nueva York, sin duda una pieza clave del patrimonio contemporáneo, y aun careciendo de la carga semántica de las ciudades históricas europeas, se convierte bajo la mirada de Woody Allen en una encantadora *metáfora de la decadencia de la cultura contemporánea*. Convertido en narrador en el monólogo inicial, el cineasta nos da una visión personal y seductora del imaginario neoyorquino, en una secuencia de imágenes sugerentes de una ciudad que hace suya, y que nos presenta en tercera persona: él adoraba Nueva York, la idolatraba de un modo desproporcionado [...] la sentimentalizaba desmesuradamente [...] para él, sin importar la época del año, aquella seguía siendo una ciudad en blanco y negro que latía a los acordes de las melodías de George Gershwin (Allen, 1979). Así, esta secuencia a modo de presentación-obertura de la ciudad se nos revela como una serie concatenada de imágenes que alcanza un carácter de gran carga metafórica (Fig. 1).

En esta serie inicial se nos presenta un conjunto significativo de imágenes alternadas sobre el fenómeno de Manhattan, que configura un imaginario singular respecto a las visiones más convencionales, constituyéndose finalmente como gran símbolo cultural de la complejidad urbana. Esta mirada cinematográfica derramada repetidamente por Woody Allen en muchas de sus películas (*Annie Hall*, 1977; *Hannah y sus hermanas*, 1986; *Broadway Danny Rose*, 1986; *Maridos y mujeres*, 1992; *Poderosa Afrodita*, 1995) ha convertido a Nueva York, su propia ciudad, en un mito cultural, un entorno para la transmisión actualizada de emociones y experiencias sobre lo urbano, que todos deseamos visitar. Y es que el lenguaje cinematográfico es consciente de que, en la ciudad contemporánea, cada uno de sus aspectos deben convertirse en experiencia, activa o interactiva. Ya no se vende únicamente el lugar, sino la experiencia que éste es capaz de proporcionar (Amendola, 2000).

En cuanto a la utilización por el cine de las ciudades históricas, resulta especialmente interesante el juego que se establece entre lo viejo y lo nuevo, entre la que entendemos como gran cultura y la cultura de masas. El cine italiano, a través de cineastas como Federico Fellini, ha destacado por utilizar la ciudad histórica reconocible *como un fondo escenográfico que adquiere una dimensión actualizada con la incorporación de imágenes singulares que, ofreciéndose como contrapunto, terminan por disolverse en ellas hasta hacer brotar un icono renovado* (Rodríguez Barberán, 2005:78). En películas como *La dolce vita* (1960), con su seductora escena de Anita Ekberg en la *Fontana de Trevi*, o *Roma* (1972), con una estructura visual totalmente alejada de lo convencional y de la tarjeta postal, se nos presenta no tanto una reflexión de tipo intelectual como una mirada esencialmente vital sobre la ciudad, con la creación de un panorama múltiple, una composición poliédrica, *cuyas caras reflejan aspectos de una Roma sin compartimentos estancos. La síntesis urbana del director italiano [...] es el resultado de un relato construido a partir de imágenes que se impulsan unas a otras.* (ibídem:78)

En muchas ocasiones, los conflictos entre tradición y modernidad se visualizarán a través de unos espacios a los que la crítica arquitectónica reciente bautizó con el nombre de *terrain-vague* (Solá-Morales, 2009) lugares vacíos, alejados casi siempre de la urbe histórica, pero que en su potencialidad parecen anunciar cambios para el futuro. Estos lugares que aparecen en la película *El cielo sobre Berlín* (Wim Wenders, 1987), donde

*la relación entre la ausencia de uso, de actividad, y el sentido de libertad, de expectativa, es fundamental para entender toda la potencia evocativa que los terrain vague de las ciudades tienen en la percepción de la misma en los últimos años. Vacío, por lo tanto, como ausencia, pero también como promesa, como encuentro, como espacio de lo posible, como expectación* (Solá-Morales, 2009:35).

De alguna manera, esta ciudad del deseo desde la mirada cinematográfica es fruto de una actitud de *desmarque*, como señala Gilles Deleuze (1984). En los hechos más banales, más ordinarios, uno se separa de la serie convencional y toma un camino de gran dimensión poética y simbólica. Todo este trabajo de preparación, todo este cuidado despliegue de imágenes-movimiento confluye en la emoción y la intensidad del instante. Deleuze habla de invención, de la imagen mental que produce esa especial mirada. El arquitecto Jean Nouvel, especialmente sensible al lenguaje audiovisual en relación con la arquitectura y la ciudad contemporáneas, se refiere así a la mirada del cineasta Wim Wenders:

*más allá de los métodos y de las actitudes, queda el sustrato arquitectónico más evidente: la mirada. La que provoca las sensaciones [...] los choques emocionales, la que queremos realizar haciendo que perdure esta irrealidad de la imagen fugitiva, traspasar esa pasividad del espectador para realizar el sueño de exhibición: ser el actor... Vivir, si no la situación, al menos sus condiciones* (1989:8).

Por último, no debemos olvidar la importancia que en el lenguaje audiovisual ostenta la banda sonora, siendo su capacidad de seducción fundamental, hasta el punto que el deseo hacia determinados lugares está basado en el recuerdo, asociado a la imagen, de la música que los representó en el cine. Por ejemplo, en films como *Zorba el griego* (Alexis Zorbas, Mihalis Kakogiannis, 1964: música de Mikis Theodorakis) la música y la danza nos transportan a una cultura y al paisaje griegos, haciéndonos entender un modo particular de ver el mundo. En *El padrino* (*The Godfather*, F. Ford Coppola, 1972: música de Nino Rota), las melodías nos hacen comprender la doble condición de los personajes como provenientes de la cultura siciliana, aunque la acción se desarrolle en Nueva York; o en *El Golpe* (*The Sting*, George Roy Hill, 1973: música de Marvin Hamlisch) en que la música de *ragtime* nos sitúa en el origen e identidad de la ciudad de Chicago, fruto de la inmigración del sur del país, y cómo se va fijando en el imaginario sonoro de su cultura urbana.

## 2.2. EL VALOR DE LO NATURAL EN LA CIUDAD Y LA VUELTA A LO PRIMIGENIO

En octubre de 1991, el director de cine alemán Wim Wenders en un discurso dirigido a arquitectos japoneses reflexiona sobre el hecho de encontrar en las ciudades un exceso de espacios urbanizados, lo que dificulta la visualización de la tierra, del estrato natural de los lugares. Las ciudades, con esta práctica, han barrido lo esencial, perdiendo parte de los atributos propios, de las peculiaridades intrínsecas de determinados espacios. Incluso en este discurso ruega a los arquitectos que con su trabajo generen lugares para los niños del futuro y para la imaginación (Wenders, 2005:126).

Las palabras de Wenders plantean un desafío en la construcción de la ciudad contemporánea, el hecho de trabajar sobre ciertas identidades que no pertenecen a la materia de lo construido. Cabe preguntarse evidentemente por aquello que emociona y que hace sentirse vivos en la experiencia de la ciudad, y desde esta perspectiva es imprescindible observar determinadas cualidades de los lugares en relación al paisaje y a la memoria. El valor de la naturaleza y de los espacios naturalizados en las ciudades es obvio en cuanto a sus beneficios para la salud y el medioambiente. Sin embargo, se quiere trabajar desde la perspectiva del valor de la naturaleza como identidad y como lugar de encuentro para la cultura, el arte y los valores locales.

Determinados espacios naturales y paisajes dentro de la ciudad nos demuestran múltiples capas invisibilizadas en la ciudad reglada, con las que es posible recuperar atributos del territorio y de la memoria. La idea de invertir la mirada, contemplando la ciudad desde lo no construido, implica una intención de recoger sensibilidades y cualidades propias de la materialidad del lugar. Los residuos que deja el ordenamiento de la ciudad, los vacíos y los bordes urbanos, son esos puentes de tiempo en los que es posible establecer conexiones con un futuro repleto de ruinas de un pasado lejano.

Como Robert Smithson, paseando por la periferia de Passaic y documentando restos abandonados de infraestructuras y otras ruinas, se podría buscar el futuro en los basureros del pasado no histórico (Smithson, 2006) y encontrar una mirada múltiple sobre los muchos estratos que constituyen un lugar, relacionando energía y lugar, tiempo y espacio, ruina y monumento, algo que va más allá de la visión simple y limitada del jardín y lo construido.

El paisaje refleja la huella de las actividades humanas, de esta manera podemos aprender a leer en él las singularidades de un territorio, las actividades humanas que durante años se han desarrollado, formando identidades comunes que están en nuestra memoria. El paisaje se constituye como el soporte donde se proyectan memoria, identidad y subjetividad. El concepto de paisaje que inaugura Smithson es

un paisajismo dramático, una especie de melancolía que subyace en las sociedades que han perdido sus vínculos naturales (Ábalos, 2005). Como Robert Smithson en su búsqueda de lugares donde encontrar *antimonumentos*, muchos cineastas han elegido estos espacios para mostrar secuelas de un pasado agotado, para mostrar las huellas de un pasado industrial, las ruinas, y como gracias a la naturaleza el ser humano sobrevive a todas estas transformaciones y destrucciones.

En *Alemania Año Cero* (Rossellini, 1948) la ciudad se nos presenta como una sombra del Berlín anterior a la guerra, un cadáver urbano, en el que a pesar de la destrucción la vida es posible. En estos espacios entre la ruina, los personajes se muestran más descarnados que en ningún otro lugar. Es como si la ciudad verdadera emergiera de la destrucción y mostrase la esencia misma del ser humano, la realidad más profunda de su existencia. Es significativo que tras mostrar la ciudad destruida por los bombardeos se presenta en contraposición un plano general de un bosque, un espacio en el que asoma la esperanza y la vida entre tanta destrucción. Sin embargo, cuando la cámara se aproxima al lugar podemos comprobar que es un cementerio en el que incluso los niños cavan tumbas. El espacio natural, se instrumentaliza en muchas ocasiones para mostrar la más cruda realidad de los personajes y de la vida urbana.

La muerte y la vida, lo atávico y primigenio de un lugar y de la existencia humana se muestra más verdadero en los resquicios de lo urbano, en los espacios en los que la naturaleza se erige triunfante sobre lo construido. Estos espacios semisalvajes ayudan a establecer puentes entre el presente y el pasado rescatando valores a veces olvidados en las operaciones urbanizadoras. Porque de alguna manera, la ciudad se puede describir mejor por los lugares vacíos que por los llenos, por las superficies vacantes, incluso por aquellas heridas urbanas que hablan de historias y de tiempo (Wenders, 2005:122).

## 2.3. LA NATURALEZA COMO ESPACIO DE LIBERTAD FRENTE A LA CIUDAD ASFIXIANTE.

Muy a menudo en el cine, los espacios no urbanizados, en cierta manera sirven para enfatizar la autenticidad de los lugares en relación a la esencia de los personajes. En estos espacios la historia se vuelve más real, más cercana y más creíble. Con frecuencia se sitúa el relato entre ruinas colonizadas por la naturaleza, en los extrarradios de las ciudades en proceso de crecimiento, donde habitan aquellos que no encuentran su lugar en el orden de lo urbano.

La ciudad observada desde su contraposición al campo, a lo rural, es habitual en muchas obras cinematográficas. En especial aquellas que hablan de una ciudad que expulsa a los recién llegados, a aquellos que no encuentran su lugar en un entorno mecanizado y deshumanizado. En este contexto de mitificación del espacio rural, se remite muchas veces al paraíso perdido, a la conjunción de ser humano con

naturaleza, y como la ciudad significa la ruptura de este binomio ideal. Una ruptura dramática y dolorosa, en la necesidad misma de huir del entorno agrario para encontrar un futuro en lo urbano (Tuñón, 2008). Es entonces cuando aparecen esos lugares, aun con vestigios de su pasado rural que se encuentran en las periferias urbanas, en las que los personajes casi se convierten en héroes que sobreviven al hecho urbano. Lejos de parecer un entorno hostil, se convierten en el verdadero hogar. Este triunfo de lo vernáculo, de la naturaleza más auténtica frente a la fachada de la ciudad es recogido en numerosas películas, algunas imprescindibles, como *Los olvidados* (Luis Buñuel, México, 1951) o *Surcos* (José Antonio Nieves Conde, 1951).

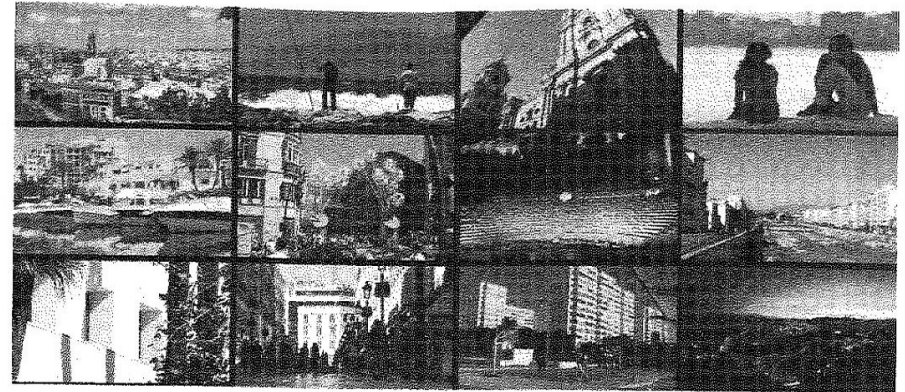
Incluso para contemplar la ciudad, lo mejor es salir de ella, alejarse no sólo en el plano físico, sino también espiritual. En este sentido el culmen del retiro para observar la ciudad es el desierto, el paisaje en estado puro, la naturaleza en su máxima expresión, el vacío absoluto (ibídem:125). La visión y el descubrimiento de la no-ciudad por excelencia, Los Ángeles, que tenemos en la película *Paris, Texas* (Wenders, 1984) no sería posible sin el desierto de Texas, pero al mismo tiempo sin los vacíos de las grandes autopistas tanto comarcales como urbanas. Incluso el viaje de su protagonista, Travis, al desierto, no es sino para buscar y encontrar algo.

### 3. EXPERIENCIAS AUDIOVISUALES DOCENTES

Desde la docencia de la Arquitectura en la Universidad de Málaga se ha instrumentalizado el uso del lenguaje cinematográfico como método de aprendizaje de la disciplina arquitectónica en sus múltiples escalas -arquitectura, ciudad y territorio-, habida cuenta de las numerosas relaciones existentes entre ambos procesos creativos.

Si el lenguaje audiovisual está sujeto de manera indisoluble a la comunicación actual y a la expresividad personal y colectiva del mundo que nos rodea, llevado a la experiencia docente se convierte en una herramienta absolutamente sensible a las demandas de la sociedad contemporánea, para la creación de un atlas colectivo de imágenes en movimiento, lo cual, desde una narrativa arquitectónica y urbana, abre un sinfín de posibilidades de experimentación sobre las formas de pensar la ciudad y su arquitectura.

La temática fundamental de estas experiencias ha sido la propia ciudad de Málaga, a fin de desencadenar en los estudiantes esa reflexión sobre lo múltiple a la que venimos aludiendo en este trabajo, haciendo patente esa fusión de lo global y lo local que propicia un nuevo significado más complejo y actualizado de la ciudad y su paisaje, como resultado del estudio y análisis de determinados lenguajes cinematográficos.

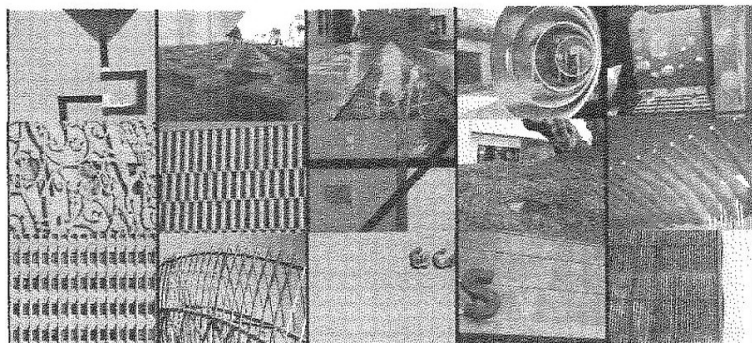


Un ejemplo claro se nos muestra en el trabajo titulado *Málaga-Manhattan* (2020) (Fig. 2), del estudiante David Belmonte, donde, a la manera del director neoyorquino en su película *Manhattan* anteriormente comentada, inicia su documento audiovisual con una serie significativa de imágenes acompañada de una narración, en tercera persona, que hace referencia a su devoción por la ciudad.

La visión singular de Málaga está garantizada por la alternancia de imágenes simbólicas que se mueven entre lo convencional-global y lo singular-local, buscando en su concatenación esa narración mítica e icónica en su conjunto, codificada en cuanto a la constatación, por contraste, de las ideas y tipos de vida que presiden la cultura contemporánea.

En una visión más ligada a la mirada Abstracta sobre la ciudad, el documento *Virutas de modernidad* (2020) (Fig. 3) de los estudiantes Álvaro Cappa, Francisca Fernández, Rosa López, Álvaro Suárez y Mari Carmen del Valle, presenta una visión de Málaga como suma de fragmentos de una realidad artística y fenomenológica, entendida ésta como la captación desde la inmediatez de nuestras percepciones sensoriales. Así, la luz, la sombra, la transparencia; los fenómenos cromáticos, la textura, el material y los detalles se convierten en material visual que incita a participar en la experiencia total de la arquitectura y de la ciudad. En este caso, Málaga queda sugerida la cultura Abstracta del detalle, que propiciará el interés por descubrir la ciudad ausente en cuanto a su imagen convencional.

**Figura 3.** Documento audiovisual *Virutas de Modernidad*. Autores: Álvaro Cappa, Francisca Fernández, Rosa López, Álvaro Suárez y Mari Carmen del Valle (2020) ETS de Arquitectura de Málaga, Universidad de Málaga.



#### 4. CONCLUSIÓN

El conocimiento de la ciudad, el territorio y el paisaje a través de lo audiovisual comporta asumir la complejidad de la imagen-movimiento y su carácter espacio-temporal, en cuanto a su capacidad de desvelar culturas y modos de vida más ricos y complejos que los meramente derivados de su imagen icónica convencional. El cine, por su propio lenguaje de fragmentos ensamblados, permite una mirada amplia y creativa que propicia la fusión de lo contextual y lo Abstracto, permitiendo así la aparición de realidades múltiples, que responden más profundamente a la cultura singular y concreta de cada lugar.

Implementar este hecho en experiencias audiovisuales docentes sobre una ciudad determinada, ha constatado la aparición de una conciencia distinta, más precisa, sobre el entorno, siendo capaz de configurar un nuevo imaginario que la cultura convencional o estrictamente globalizada no podía sacar a la luz. Para ello se hace necesaria la mirada fenomenológica y poética del deseo insertada en la narración espacio-temporal, que propicie una poética de *desmarque* sobre la cultura icónica convencional.

#### 5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ábalos, I. (2005) *Atlas pintoresco*. Gustavo Gili.
- Allen, W. (1979). Monólogo inicial de la película *Manhattan*, en Diego Gagarin (2 de diciembre de 2011). *Manhattan-Woody Allen - inicio (castellano)* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Ew6MCTr7IA8>
- Amendola, G. (2000). *La ciudad posmoderna*. Celeste Ediciones.
- Cabrera, J. (1999). *Cine: 100 años de filosofía*. Gedisa.
- Deleuze, G. (1984) *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Paidós.
- Deltell, J. (2019). *La mirada única. Un arquitecto piensa en el cine*. Abada.
- García Canclini, N. (1999). *La globalización imaginada*. Paidós.
- García Canclini, N. (2010). *Imaginario urbanos*. Eudeba.
- García Varela, L.F. (2016). *El cine como herramienta para la sensibilización ambiental: piloto para estudiantes de Contaduría Pública nocturna, Fundación Universitaria de Popayán*. [Master dissertation, Universidad de Manizales], RIDUM. <https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/handle/20.500.12746/3152>
- Maffesoli, M. (1997). *Elogio de la razón sensible. Una visión intuitiva del mundo contemporáneo*. Paidós.
- Martínez Expósito, A. (2013). *La marca Asturias en el cine español: de Volver a empezar a Vicky Cristina Barcelona*. En Bando S. & Insúa M. (Eds.). *Actas del II Congreso Ibero-Asiático de Hispanistas* (pp. 341-355). Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra.
- Nouvel, J. (1989). Fragmentos de realidad. La mirada del cine. *Arquitectura Viva* 7, 7-9.
- Núñez, V. (Coord.) (2002). *La educación en tiempos de incertidumbre: las apuestas de la Pedagogía Social*. Gedisa.
- Pereira, C., Solé J. & Valero L.F. (2010). Babel: Cine y comunicación en un mundo globalizado. *Polis [En línea]*, 26. <http://journals.openedition.org/polis/119>
- Rodríguez Barberán, F.J. (2005). Las ciudades del espectador. El cine y la creación de un paisaje cultural contemporáneo. *PH Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico*, 56, 70-81. <https://doi.org/10.33349/2005.56.2101>.

Rubio, M. & Cobos, J. (1999). Después de las campanadas. Segundo encuentro: Charla con un hombre bueno (enero de 1966). *Nickel Odeon: revista trimestral de cine*, 16, 128-156.

Smithson, R. (2006). *Un recorrido por los monumentos de Passaic, Nueva Jersey*. Gustavo Gilli.

Solá-Morales, I. (2009). *Los artículos de Any*. Anyspace. Fundación Caja de Arquitectos.

Trachana, A. (2014). La ciudad híbrida. La mediación de las TIC en la experiencia de la ciudad. *Arte, individuo y sociedad*, 26(2), 233-254. [http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_ARIS.2014.v26.n2.41279](http://dx.doi.org/10.5209/rev_ARIS.2014.v26.n2.41279).

Trías, E. (2013). *De cine. Aventuras y extravíos*. Galaxia Gutenberg.

Tuñón, J. (2008). *Ritos y ritmos urbanos en el cine de Emilio Fernández*. Cahiers d'études romanes [En línea], 19. <http://journals.openedition.org/etudesromanes/1983>; <https://doi.org/10.4000/etudesromanes.1983>

Warnier, J. P. (2001). *La mundialización de la cultura*. Abya-Yala.

Wenders, W. (2005). *El acto de ver. Textos y conversaciones*. Paidós.