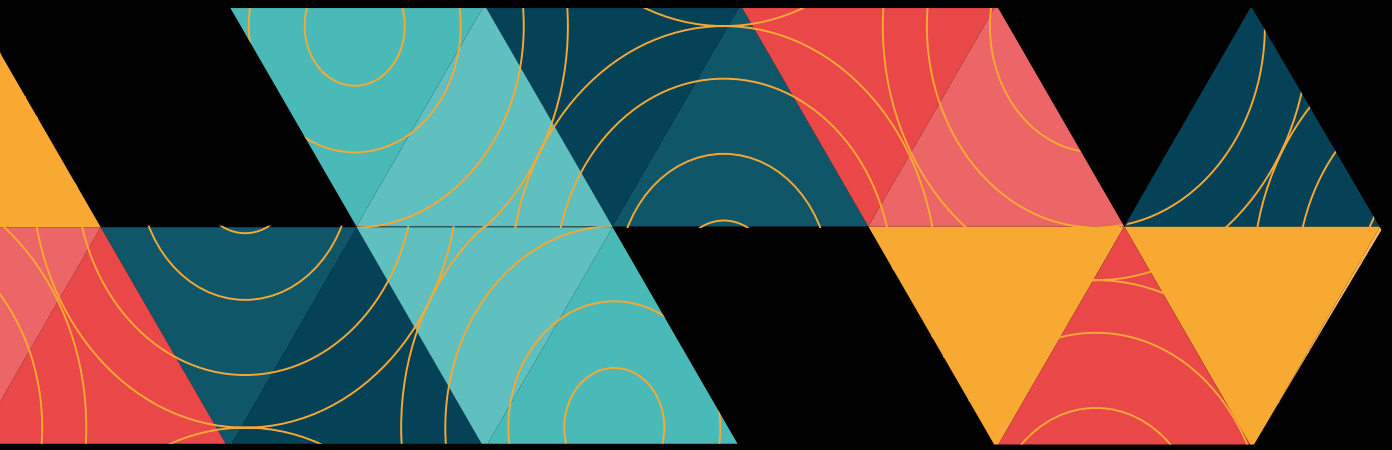
SER-EN-EL-MUNDO

EXPERIENCIA, SENSORIALIDAD Y PRÁCTICAS AUDIOVISUALES CONTEMPORÁNEAS

JAVIER MORAL (Ed.)



interdisciplinARS 07

SER-EN-EL-MUNDO

EXPERIENCIA, SENSORIALIDAD Y PRÁCTICAS AUDIOVISUALES CONTEMPORÁNEAS

SER-EN-EL-MUNDO

EXPERIENCIA, SENSORIALIDAD Y PRÁCTICAS AUDIOVISUALES CONTEMPORÁNEAS

Javier Moral
(Ed.)

Ilustraciones de Arianne Garrido Quilis

edUPV
Universitat Politècnica de València

Colección
interdisciplin**ARS**

ISSN: 2792-775X
Nº 07
https://monografias.editorial.upv.es/index.php/interd

Director científico
Miguel Corella, Universitat Politècnica de València

Consejo editorial
Román de la Calle, Universitat de València - Estudi General
Anacleto Ferrer, Universitat de València
Gerard Vilar Roca, Universitat Autònoma de Barcelona
José Luis Cueto, Universitat Politècnica de València
Ricardo Forriols, Universitat Politècnica de València
Antonio Alcaraz, Universitat Politècnica de València
Marina Pastor Aguilar, Universitat Politècnica de València
Moisés Mañas, Universitat Politècnica de València
Isabel Cabrera García, Universidad de Granada
Isabel García Pérez de Arce, Pontificia Universidad Católica de Chile
Luciana Cadahia, Pontificia Universidad Católica de Chile
Juan Martín Prada, Universidad de Cádiz
Remedios Zafra Alcaraz, Consejo Superior de Investigaciones Científicas
Antonio de Murcia, Universitat d'Alacant
Benjamín Valdivia, Universidad de Guanajuato
José Luis Villacañas, Universidad Complutense de Madrid

Editor científico
Javier Moral

Edita
edUPV (Editorial Universitat Politècnica de València)
1ª edición, 2026
ISBN: 978-84-1396-389-1 (versión impresa)
ISBN: 978-84-1396-431-7 (versión electrónica)
Ref. 6890_01_01_01
DOI: https://doi.org/10.4995/9788413964317edUPV

© De los textos: *sus autores*
© De las figuras: *sus autores*
© De las ilustraciones: *Arianne Garrido Quilis*
© De esta edición: *edUPV*

Maquetación
Enrique Mateo, Triskelion Diseño Editorial

Se permite la reutilización de los contenidos mediante la copia, distribución, exhibición y representación de la obra, así como la generación de obras derivadas siempre que se reconozca la autoría y se cite con la información bibliográfica completa. No se permite el uso comercial y las obras derivadas deberán distribuirse con la misma licencia que regula la obra original.

AUTORES

Javier Moral

Profesor titular de la Universitat Politècnica de València en el Departamento de Comunicación Audiovisual, Documentación e Historia del Arte, donde imparte asignaturas de narrativa audiovisual e historia del cine. Responsable de CINEA, equipo de investigación cuyas principales líneas de investigación son las relaciones entre el cine y el arte, ha escrito y editado varios libros sobre cine, publicado numerosos artículos de investigación en revistas académicas de impacto y participado en una veintena de libros nacionales e internacionales.

Rubén Marín Ramos

Creador audiovisual, docente e investigador, así como doctor *cum laude* en arte: producción e investigación por la Universitat Politècnica de València con una tesis dedicada al cine documental experimental. Sus líneas de investigación se centran en el cine documental y en las intersecciones entre cine y arte contemporáneo. Es autor de diversos artículos publicados en revistas científicas, como SERIARTE y ANIAV. Ha publicado artículos en libros como *Repensar la educación: retos y oportunidades de la educación* (Octaedro, 2025) y *Cine y objetivos de desarrollo sostenible* (Tirant Humanidades, 2024). Sus obras se han mostrado en festivales e instituciones como IVAM, La Casa Encendida, Filmoteca de València, CCCC, Fundación La Posta, PROYECTOR, Tlanchana Fest (México), Non-Syntax (Japón) y el Festival de Cine de Quito (Ecuador), entre otros.

Alicia Palacios-Ferri

Doctora *cum laude* en Bellas Artes. Actualmente es coordinadora y profesora en el Máster en Fotografía, Arte y Técnica de la Universitat Politècnica de València. Sus intereses giran en torno al paisaje fílmico y fotográfico como espacio estético y afectivo. Lo cual se plasma en su producción artística y en sus trabajos de investigación. Trabaja con diversos lenguajes artísticos, tales como la instalación o el vídeo, pero su producción artística se basa principalmente en el medio fotográfico. Ha participado en diversas exposiciones y ha recibido premios en varios certámenes como son el Premo de Proyectos de Contemporarte de la UHU, Certamen de Jóvenes Creadores de Madrid, Valencia Crea, Fundación Blas de Otero o el Premio de Fotografía de la Universidad de Loyola.

Jordi Revert Gomis

Doctor *cum laude* en Comunicación e Interculturalidad por la Universitat de València (UV) con una tesis doctoral sobre la intermedialidad entre cómic y cine en la era digital. Máster en Comunicación, Interculturalidad y Estudios Europeos y licenciado en Comunicación Audiovisual y Periodismo por la misma universidad, en la que actualmente imparte docencia como profesor de Comunicación Audiovisual. Es autor de numerosos artículos en medios cinematográficos y científicos, varios capítulos en libros colectivos y tres libros en solitario. Ha realizado estancias de investigación en la Universidad Tres de Febrero de Buenos Aires y la Universidad Pontificia de Medellín, en torno a sus dos principales líneas de trabajo: la intermedialidad entre cine y cómic y el cine documental. Ha ejercido como periodista cultural y crítico cinematográfico en medios escritos y *online*.

York Neudel

Cineasta e investigador alemán. Estudió cinematografía en Dortmund y en la Escuela Internacional de Cuba y tiene un Máster en Antropología Visual y Documental Antropológico en la FLACSO, Ecuador. Su primer largometraje documental "El hombre que siempre hizo su parte" que codirigió con Orisel Castro ganó varios premios en EE. UU. y Ecuador. Imparte cursos de fotografía y postproducción en Ecuador, Cuba y España y colabora con festivales de cine. Dirigió la cátedra de fotografía en la Escuela Internacional de Cine y TV en San Antonio de los Baños en Cuba. Actualmente está doctorando en el Programa de Doctorado en Arte: Producción e Investigación de la Universitat Politècnica de València y forma parte del grupo de investigación CINEA.

Joan Gómez Alemany

Licenciado en Bellas Artes y doctor *cum laude* por la UPV, es también graduado en Composición por la Kunst Universität Graz y Piano por el Conservatori del Liceu. Ha escrito 2 libros individuales, 2 colectivos y 4 en coautoría con Alfonso de la Torre y Paco Yáñez. Ha coordinado y participado en 3 catálogos sobre el pintor Vicente Gómez García. Su filmografía es de 17 cortometrajes, 3 mediometrajes y 2 largometrajes. Sus composiciones son más de 80, reunidas en 11 CD y se han escuchado en 11 países diferentes de Europa y Asia. Ha comisariado exposiciones para el MuVIM, el Museu de Belles Arts de Xàtiva y el OCCC.

Orisel Castro López

Cineasta, programadora y docente con experiencia en América Latina y España. Doctoranda en arte: producción e investigación por la Universitat Politècnica de València (UPV), con una tesis dedicada al cine hecho por mujeres. Es máster en Antropología Visual y Documental Antropológico por la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, Sede Ecuador. Graduada como directora de documentales de la Escuela Internacional de Cine y Televisión de San Antonio de los Baños, Cuba y Licenciada en Comunicación Audiovisual, perfil Edición, por la Universidad de las Artes de Cuba. Sus líneas de investigación se centran en la poética femenina y el cine experimental contrahegemónico. Codirigió con York Neudel su primer largometraje *El hombre que siempre hizo su parte* (Ecuador, 2017) y su primer cortometraje valenciano *Mirar y aprovechar* (España, 2026).

Joana Burd

Doctora en Bellas Artes por la Universitat de Barcelona (tesis: *Poética de la vibración: despliegues de la tecnología en contacto con el cuerpo como memoria afectiva*) y profesora en IE University (España). Artista-investigadora, su trabajo examina las relaciones entre cuerpo, tecnología y sonido-vibración, con énfasis en estética háptica. Ha publicado en Multimodality & Society (SAGE), Leonardo (MIT Press) y Adjacent (NYU). Su práctica combina instalaciones interactivas, escucha multimodal y poéticas de baja frecuencia, con atención a la accesibilidad táctil. Ha realizado residencias e investigaciones en SBCAST (EE. UU.) y en el grupo Biohybrid Bodies/UCL (Reino Unido), articulando enfoques entre artes, sociología del cuerpo y tecnologías hápticas.

Joan Soler-Adillon

Artista y profesor agregado en la Universitat Oberta de Catalunya (UOC), donde dirige el grupo de investigación DARTS. Anteriormente ha ocupado posiciones académicas en Royal Holloway, University of London y la Universitat Pompeu Fabra. Su investigación y práctica artística giran en torno a los medios digitales interactivos y su manifestación en el arte digital, así como el papel pionero de este en la creación de espacios de contacto entre lo real y lo virtual. Ha participado en diversos proyectos artísticos y de investigación sobre interacción, que abarcan desde un juego de interacción a cuerpo completo en un tobogán inflable hasta el documental experimental en realidad virtual.

RESUMEN

Este libro analiza las prácticas audiovisuales contemporáneas desde una perspectiva fenomenológica que entiende la experiencia estética como una relación activa entre la obra y el espectador. A partir del marco desarrollado por autores como Husserl, Heidegger y Merleau-Ponty en el ámbito filosófico, o Meunier, Marks y Sobchack en el terreno audiovisual, los distintos capítulos abordan algunas de las más relevantes propuestas cinematográficas, artísticas e incluso obras realizadas en entornos de realidad virtual en España. En todas ellas, nociones como lo corporal, lo perceptivo o la afectividad devienen elementos fundamentales en la aprehensión del fenómeno estético.

ÍNDICE

Formas de la experiencia estética
Javier Moral 1

Reaprender a ver el mundo desde el hacer colaborativo: experiencia, performance y creación audiovisual colaborativa en la obra de Chus Domínguez
Rubén Marín Ramos 13

Formas de habitar el paisaje cinematográfico
Alicia Palacios-Ferri 25

Estrategias fenomenológicas y estratigrafías del paisaje en el documental sensorial español
Jordi Revert Gomis 45

El Romanticismo en tiempos de la inocencia perdida. La mirada vertical en la obra de Lois Patiño
York Neudel 59

Entre la electroacústica, el paisaje sonoro y la música experimental en algunos ejemplos del cine contemporáneo
Joan Gómez Alemany 77

Una poética insurrecta: imágenes comestibles y sonidos cosidos a mano en el cine de Elena Duque y Valentina Alvarado Matos
Orisel Castro López 93

Afectos de superficie: grano, ritmo y cuerpo en pantalla
Joana Burd 105

Realidad virtual y sensorialidad. El cuerpo como interfaz
Joan Soler-Adillon 119

Referencias bibliográficas 133

FORMAS DE LA EXPERIENCIA ESTÉTICA

Javier Moral, *Universitat Politècnica de València*

Introducción

En las últimas décadas ha podido constatarse una progresiva revalorización del valor experiencial en la sociedad en general y en el arte en particular. Existen en el ámbito de la cultura de masas, por ejemplo, llamativos signos como la propagación de exposiciones interactivas en las que el público puede «sumergirse» en la inmaterialidad audiovisual de las obras de los grandes genios de la historia del arte. El espectador puede apreciar así cómo se expanden las formas y colores de sus pintores favoritos por las paredes y techos, acompañados de una envolvente banda sonora que refuerza dicha inmersión mientras deambulan por el espacio expositivo.

De igual modo, aunque con una episteme y coordenadas diferentes, también en el campo de las prácticas artísticas puede detectarse una similar revalorización de la experiencia del espectador ante la obra de arte a lo largo del s. xx. En primer lugar, las manifestaciones dadaístas de las primeras décadas del siglo y la dificultad inherente de hablar de obra de arte a propósito de las vanguardias históricas como expusiera Bürger (2000, publicado originalmente en 1974), constata un cambio en la posición del espectador respecto al objeto artístico. En segundo lugar, puede señalarse el papel esencial desempeñado por el público en la construcción última del sentido de la obra durante las segundas vanguardias en los años 60 y que Umberto Eco describió en su clásico *Obra abierta* (1992, publicado por primera vez en 1962). En tercer y último lugar, cabría destacar la proliferación de propuestas artísticas en las postrimerías del s. xx en las que impera la participación social y el intercambio simbólico y afectivo entre los sujetos participantes —el denominado arte relacional cuyo ámbito de actuación, en palabras de Bourriaud (2008) es la «esfera de las relaciones humanas» (p. 51)—. En el movimiento que va desde las primeras vanguardias al desbordamiento de la esfera cultural de estas últimas propuestas relacionales puede cifrarse el paulatino desplazamiento de una concepción de la experiencia artística basada en la fruición e interpretación del objeto artístico a otra en la que deviene esencial la interrelación que se establece entre dicha obra y el sujeto con que interactúa.

También en el territorio de la imagen en movimiento puede localizarse una modulación similar. Por un lado, puede subrayarse aquella experiencia imaginada por Salvador Dalí en 1942, en la que el espectador

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

ampliaría sus capacidades sensitivas frente al visionado cinematográfico clásico mediante la inclusión del tacto (tan cerca y tan lejos aquí del «desbordamiento apanorámico de la imagen» explorado por Val del Omar a lo largo de toda su trayectoria creativa). De igual modo, resulta reseñable la espectacularización del dispositivo cinematográfico durante los años 50 en su intento por diferenciarse del consumo doméstico alrededor de las pequeñas televisiones en blanco y negro que inundaron los hogares estadounidenses después de la Segunda Guerra Mundial, a la que siguió la búsqueda de superación de los límites de la pantalla en propuestas como el *Movie-Drome* (VanDerBeek, 1964-1965) —emblema de un primigenio cine expandido en el marco de las segundas vanguardias—. Por último, conviene destacar el intento de popularización de las películas en 3D a comienzos del s. XXI y su capacidad de absorber la mirada del espectador en un entorno tridimensional aparentemente similar a su experiencia del mundo. Si las promesas de semejante dispositivo nunca terminaron de cuajar, anticipó en gran medida la eclosión de las experiencias inmersivas de realidad virtual que, gracias al desarrollo tecnológico de los dispositivos HDMI, ofrecen al usuario la posibilidad de encarnar otros cuerpos y habitar otros espacios en un entorno perceptivo que lo aísla del originario entorno real. La sustitución del término espectador por el de usuario en estos entornos inmersivos no parece casual al respecto, cambio operado en virtud de la mayor interactividad del sujeto participante —tanto sensorial como cognitivo— y, por tanto, amplificación del grado de experiencia propiciados por los nuevos medios audiovisuales.

En definitiva, tanto en el ámbito general del arte como en el más acotado de las prácticas audiovisuales, el cambio operado desde una valoración estética que gira en torno a la decodificación/interpretación de la obra de arte hacia otra en la que adquiere una mayor relevancia la experiencia vivencial del espectador y la relación de reciprocidad que establece con el objeto artístico, reclama la necesidad de repensar los marcos de compresión en los que se ha desarrollado tradicionalmente la historia de la representación audiovisual. No se trata tanto de descartar firmes entornos teóricos de probada eficiencia y excelente vigor (del análisis de raigambre lingüístico y estructural a aquellos otros posestructuralistas), sino de incluirlos en una perspectiva hermenéutica que sitúe la experiencia del sujeto en el epicentro mismo del hecho estético.

Avatares de la fenomenología

En dicho estado de cosas, la fenomenología se perfila como un importante marco de reflexión que hunde sus cimientos en un retorno al estudio de las experiencias vividas de los fenómenos perceptibles.

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

No en vano, la crítica fenomenológica a las bases empiristas del positivismo decimonónico, desarrollada originariamente en la filosofía por Edmund Husserl en el cambio del s. XIX al s. XX (1962, 1996), supuso una revalorización de lo experiencial como modo fundamental de aprehensión del mundo a partir de una recuperación del sujeto como punto de partida de cualquier reflexión.

El reconocimiento del filósofo de la función decisiva que había desempeñado el giro hacia el *ego cogito* propuesto por Descartes en cuanto «base apodícticamente cierta y última de todo juicio» (Husserl, 1996, p. 60) no ocultaba su distancia respecto de dicha transformación al reconocer unas limitaciones que surgían, principalmente, de las dificultades de entender cómo se constituía dicho ego en su relación con el mundo circundante. En primer lugar, defendía Husserl, la afirmación *cogito, ergo sum* partía de una conflictiva distinción que atraviesa el pensamiento occidental entre mente y cuerpo y lo hacía, además, otorgando una preeminencia del primero frente al segundo. En segundo lugar, dicho pensamiento constituía al ego como una entidad ideal, autónoma y fundadora del mundo, que resulta por tanto ajena y anterior a él.

Husserl (1996) constataba, por el contrario, que el mundo ya está ahí, anterior a nosotros y al margen de nosotros: resulta imposible por tanto valorar la pertinencia de una conciencia externa al mundo. El filósofo proponía así otro tipo de conciencia que solo puede ser reconocida como tal en virtud de su interrelación necesaria con el mundo circundante. El sujeto solo puede ser entendido como una entidad inscrita en el mundo, nunca exterior a él: solo puede llegarse a la certeza de una conciencia si se entiende como conciencia de estar en el mundo (tal es la idea de conciencia intencional). El sujeto, en definitiva, no puede pensar ni pensarse como entidad aislada de aquel, sino que se constituye precisamente en su reciprocidad.

Pero el mundo circundante no puede considerarse sencillamente como un conjunto de elementos naturales, sino que se nos muestra a la conciencia como una red de sentido ya definida por nuestras vivencias y por nuestra interacción con él. Por ello, Husserl (1996) proponía remontar la coimplicación fundadora del sujeto para comprender cómo se aparece el mundo a nuestra experiencia tal como es, mundo anterior al sentido y, por tanto, a la fundación del sujeto. Para lograrlo, proponía despojar a la conciencia de todo *a priori* que pudiera interponerse entre el sujeto y el mundo, planteando su conocida fórmula de la *epojé*, término de origen griego que implicaba, básicamente, deshacerse de cualquier juicio preconcebido sobre la existencia de dicho mundo. No se trataba de negar el mundo sino más bien de «ponerlo en suspenso», de distender «los hilos

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

intencionales que nos vinculan al mundo» como escribió posteriormente Merleau-Ponty (1994, p. 13) y dejarse asombrar por él en su manifestación fenomenológica.

En definitiva, el desplazamiento desde una concepción enfrentada del sujeto y el mundo a otra que los reunía en relación de necesidad fecundó el devenir del proyecto fenomenológico, que vio superado muy pronto su originaria concepción como proyecto de «psicología descriptiva» y se expandió por diferentes caminos cuyo nexo común residía en mantener la experiencia del sujeto en el epicentro mismo del quehacer filosófico. De hecho, la fenomenología no es tanto una línea como un movimiento de pensamiento, como señaló Merleau Ponty[1] e insistió Waldenfels (1997):

> ...el movimiento fenomenológico, al igual que todo pensamiento vivo, no se puede representar como movimiento lineal. Ocurren radiaciones y ramificaciones, anticipaciones y regresiones, variaciones que en parte se solapan y se cruzan, que en alguna ocasión viven de espaldas, y que no permiten quesean transformadas en estructura inmutable. (Waldenfels, 1997, p. 12)

Entre las distintas ramificaciones, destaca la fenomenología de orden ontológico que desplegó Martin Heidegger, autor que cuestionó y radicalizó los postulados husserlianos con la noción de ser-en-el-mundo como concepto que insistía en la imposibilidad de comprender al sujeto como algo ajeno al mundo existente. El hombre no es una entidad anterior ni exterior al mundo, sino que ya está inmerso en él: es ser-ahí (*Dasein*). Por eso solo puede llegarse a la certeza de una conciencia si se entiende como conciencia de estar en el mundo, de tal manera que los dos términos deben ser considerados como elementos de un eje cuyo sentido surge precisamente de su interdependencia: «la forma misma de la expresión «ser en el mundo» indica ya que con ella se mienta, a pesar de ser una expresión compuesta, un fenómeno *dotado de unidad*» (Heidegger, 1993, p. 65). La tradicional escisión sujeto/objeto que subyacía a las concepciones filosóficas metafísicas quedaba así suspendida, al igual que la consideración fija y estable de dicha conciencia: el ser-ahí no es una entidad inmutable, sino que tiene lugar en el tiempo, procede de un pasado y se proyecta precisamente sobre el futuro, sobre las posibilidades abiertas en su vinculación dinámica con lo que lo circunda. Para Heidegger, por tanto, el ámbito de interés fenomenológico se deslizaba desde la conciencia

1. «La fenomenología se deja practicar y reconocer como manera o como estilo, existe como movimiento, antes de haber llegado a una consciencia filosófica total» (Merleau-Ponty, 1994, p. 4).

 BY-NC-SA

idealizada interior, de la que no había conseguido despegarse del todo Husserl, hasta la existencia fáctica del ser humano en un entorno concreto en el que se desarrolla y configura como proyecto de *poder ser*.

Otra importante vía de desarrollo fenomenológico, que a la postre es la que ha tenido una mayor repercusión en el territorio de la reflexión estética, es la «fenomenología de la existencia corpórea» (Waldenfels, 1997) llevada a cabo por Merleau-Ponty. Para el filósofo francés, el *cogito* idealista erraba al considerar la conciencia como entidad fundadora del mundo a partir de una abstracción que «convierte la certeza del mundo en certeza del pensamiento del mundo» (Merleau-Ponty, 1994, p. 13). Siguiendo la lógica de Husserl, consideraba que el mundo siempre «está ahí», anterior a toda reflexión y conciencia y, por tanto, no puede ser fundado sino descubierto por ella. Merleau-Ponty defendía así la existencia de un cogito subyacente al cogito cartesiano que denominó ego tácito, uno que estaría vinculado a lo perceptivo y corporal y actuaría como base sobre la que se levanta aquella otra conciencia reflexiva y cognoscente que define un «yo».

Frente al ego reflexivo que separa la conciencia subjetiva del mundo objetivo, el ego tácito se constituye en la disolución del mundo interior psíquico con el mundo exterior de los objetos. De ahí la relevancia otorgada por el filósofo a la percepción, que se perfila entonces como la expresión primera del encuentro entre el sujeto y el mundo circundante, anterior a cualquier categorización lingüística, cultural y/o científica cuya condición sería, para el filósofo, expresión segunda de dicho encuentro. De igual modo, el cuerpo pasaba a ser considerado no como un objeto cualquiera o elemento tangencial en la consideración del cogito, sino como la entidad a través de la cual podemos conocer lo que nos rodea, como aquello que nos abre a distintas dimensiones de experiencia del mundo: «el cuerpo es el vehículo del ser-en-el-mundo, y tener un cuerpo es para un viviente unirse a un medio definido, confundirse con ciertos proyectos y comprometerse continuamente con ellos» (Merleau-Ponty, 1994, p. 100).

Es precisamente gracias a ese abrirse del cuerpo al mundo (y el recíproco entrar el mundo en el cuerpo) que, en sintonía con Heidegger, Merleau-Ponty (1994) proponía la abolición sujeto/objeto como fundamento básico de conocimiento del ser humano, así como la superación de la tradicional dicotomía cuerpo/mente: el ser humano es un ente que habita un mundo que se le revela a través de los sentidos y con el que interactúa en cuanto proyecto de sujeto. Pero no como subjetividad absoluta, fija y separada del mundo en derredor, sino «indivisiblemente deshecho y rehecho por el curso del tiempo» (Merleau-Ponty, 1994, p. 235).

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

Hacia una fenomenología de la experiencia estética

Las perspectivas abiertas por el devenir fenomenológico tuvieron una importante repercusión en el ámbito de la reflexión estética. Si Merleau-Ponty utilizó como interlocutor privilegiado a Cézanne y su obra pictórica como reflejo plástico de su reflexión filosófica en *El ojo y el espíritu* (1986, publicado por primera vez en 1964), encontramos en *Fenomenología de la experiencia estética* de Dufrenne (1982), publicado en 1953, el más elaborado abordaje a la cuestión. El estudio partía de una actitud fenomenológica que ponía entre paréntesis cualquier presuposición explicativa del hecho artístico para describir la experiencia del espectador ante lo que denominó objeto estético, entidad que se diferencia de su materialización en la obra de arte y que instaura un «mundo propio» aunque se dé en el mundo perceptivo.

A partir de ahí, subrayó también la necesidad de adoptar una específica actitud estética por parte del espectador, que se distinguiría de la mera actitud ordinaria y orientada al uso del objeto y se acercaría más hacia su presencia y cualidades perceptivas. Mediante ese doble desplazamiento —de la obra de arte al objeto estético y del espectador al sujeto estético— el filósofo exploraba las relaciones de reciprocidad que se establecen entre esa «totalidad estructurada» que es el objeto estético y su reverso necesario, el sujeto estético, a partir de tres niveles interconectados que, según Dufrenne (1982), definen la experiencia estética: presencia, representación y reflexión. Si lo primero remite a la manifestación sensible (y por tanto a lo corporal y la encarnación en el sentido de Merleau-Ponty), lo segundo lo hace a la imaginación (a partir de la «experiencia vivida» de cualquier espectador y sus recuerdos), mientras que lo tercero apunta directamente al sentimiento (en cuanto sinónimo de conocimiento en la experiencia estética).

También en el terreno audiovisual aparecieron al doblar la mitad del s. xx algunas tentativas preliminares de análisis fenomenológico. Uno de los primeros fue publicado por Jean-Pierre Meunier en 1969 y, bajo el título de *Les structures de l'experience filmique: L'identification filmique* (Hanich y Fairfax, 2019), centraba su atención en cómo todo espectador se relaciona con la película en cuanto experiencia vivida. Para ello, partía de un concepto de identificación que se distanciaba tanto de la concepción psicoanalítica, entendida como proyección del yo, como de aquella otra psicológica por la que el espectador asume el rol de alguno de los personajes mediante un mecanismo de imitación o empatía. Por el contrario, para Meunier la idea de identificación se asemejaba más bien a la conciencia intencional descrita por Husserl, de tal manera que debería entenderse como el modo en que el espectador se proyecta en el mundo

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

que presenta la película como actitud vivida. Dicha proyección se establece a través de cuatro niveles de identificación (motriz, afectiva, dramática y valorativa o simbólica), que difieren en virtud del tipo de mundo revelado por la película; en una gradación que iba desde el cine doméstico a la ficción, pasando por el cine documental, Meunier argumentaba que del primero al último podía observarse una modulación en virtud de la relación existencial del sujeto con el objeto mostrado en la pantalla. Si en el cine doméstico nuestra identificación depende de nuestro vínculo vital con los acontecimientos, en el cine documental resulta más indirecta por cuanto conocemos lo que ocurre en la pantalla en términos generales, pero no en términos personales. En el cine de ficción, por el contrario, nuestra identificación se vuelca hacia lo que ocurre en un mundo inexistente que construye su verosímil como algo dado, alejado de nuestra experiencia vivencial, pero cognoscible como tal.

De igual modo, si la incursión de Gilles Deleuze en la reflexión cinematográfica con sus célebres *La imagen movimiento* (1984) y *La imagen tiempo* (1987) en el primer lustro de los años 80 se acercaban de manera tangencial al sentir fenomenológico, no es hasta la última década del s. xx cuando dicho campo filosófico comienza a lograr una mayor relevancia en el debate teórico, en gran medida como respuesta a las limitaciones de las grandes teorías cinematográficas que habían copado el debate teórico durante los años 60 y 70: semiótica, psicoanálisis y, más tardíamente, el cognitivismo. Dos propuestas que transitaban caminos complementarios del devenir fenomenológico abrieron la década: *Film and Phenomenology* de Casebier (1991) y *The Address of the Eye* de Sobchack (1992). Si la primera exploraba la herencia de Husserl, la segunda horadaba, por el contrario, la propuesta de Merleau-Ponty y su conciencia encarnada. Casebier retomaba así la noción de conciencia intencional para plantear que el cine no representa un doble del mundo real, sino que hace presente un mundo a la conciencia del espectador como objeto de experiencia. A partir de dicha constatación, que alejaba el debate de las viejas ontologías del cine como ventana abierta al mundo, ponía el acento en el modo específico en que presentaba dicho mundo. Sin dialogar en este punto con Meunier, Casebier exploraba también los diferentes modos que tienen el cine de ficción y el documental de convocar determinadas actitudes-creencias en la persona que mira; si el primero suspende la validez empírica de la realidad para revelar un mundo posible, el segundo busca revelar aspectos del mundo existente a la conciencia del espectador.

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

Por su parte, Sobchack (1992) retomaba la concepción de Merleau-Ponty de experiencia encarnada para proponer, en primer lugar, la superación de la dicotomía mente/cuerpo para entender que la experiencia audiovisual involucra también nuestro cuerpo (el espectador del film no es por tanto un ojo incorpóreo como ha sido tratado tradicionalmente por la teoría cinematográfica), y, en segundo lugar, subrayar la interrelación que existe entre el sujeto como espectador y la película como sujeto también perceptivo y expresivo.[2]

Pero fue sobre todo la noción de visión corporeizada lo que a la larga ha proyectado una sombra más alargada en el debate posterior. Como podrá comprobar el lector a lo largo de estas páginas, la preeminencia de aquellas autoras y autores que han explorado con mayor profundidad la vinculación que se establece entre lo corporal y la recepción audiovisual —Merleau-Ponty como sustento teórico básico y Vivian Sobchack en su traslación al medio cinematográfico—, se han constituido como jalones decisivos y recurrentes en la fértil, pero todavía poco explorada, incorporación de los efectos somáticos en la experiencia vivida de fenómenos artísticos audiovisuales. De hecho, en la misma línea interpretativa se encuentra uno de los textos de mayor repercusión bibliográfica en este primer cuarto de centuria: *Skin of the Film. Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses* (2000), libro de Laura Marks publicado al doblar el siglo que centraba su atención en lo que denominó *Intercultural Cinema*, aquel cine creado por cineastas de la diáspora, migrantes o que pertenecen a minorías culturales (2000). La autora retomaba la clásica distinción procedente de la historia del arte, utilizada por Riegl (1992) en su teoría sobre la evolución de los estilos artísticos, para subrayar dos modos de visión complementarias: un tipo de percepción óptica frente a otra háptica. La primera estaba vinculada estrictamente a lo visual y racional, mientras que la segunda lo estaba a lo táctil y sensorial. Si la percepción óptica prima la distancia y la ordenación del plano visual según criterios de organización y lectura de los contenidos de la imagen (los cuerpos se yuxtaponen en el espacio en profundidad según valores de claroscuro para favorecer la lectura de conjunto), la percepción háptica prioriza más bien la mirada cercana, aquella que centra su atención en la superficie de la imagen, rozándola como si el ojo pudiera tocarla. Trasladando la confrontación a lo audiovisual, Marks (2000) defendía que, si aquella confirmaba la distancia entre el objeto/película y el sujeto/espectador —en buena

2. «The film is not, therefore, merely an object for perception and expression; it is also the subject of perception and expression» (Sobchack, 1992, p. 167).

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

lógica fenomenológica—, esta, por el contrario, la aboliría para constituir un continuo entre ellos que ofrecería una experiencia vivencial volcada hacia lo sensorial y afectivo.

A propósito de este volumen

Esta breve e incompleta exposición del devenir fenomenológico y su repercusión a lo largo del siglo xx, tanto en los campos de producción cultural artístico como cinematográfico —así como su influencia también en el *espacio de dispersión* que han terminado por definir—, sirve para introducir la hipótesis que sostiene este proyecto: la fortaleza de la fenomenología en este primer cuarto de siglo afecta y es afectada por la vigencia de ciertas experiencias artísticas audiovisuales. O, en otras palabras, algunas de las prácticas audiovisuales contemporáneas que mayor interés despiertan entre los investigadores, la crítica y el público siguen interrogando el estatuto del mundo a partir de unos modos que son de orden netamente fenomenológico. Modos que tienen que ver con una profunda conciencia de que objeto y sujeto se constituyen en condición de reciprocidad, así como la constatación de que la experiencia audiovisual implica procesos vivenciales más complejos que la mera decodificación de los mensajes inscritos en su manifestación textual, y atañen también a una aprehensión sensorial y afectiva del mundo circundante.

Este es el estado de la cuestión que alienta el impulso del presente volumen: en pocas palabras, analizar la influencia fenomenológica en las prácticas audiovisuales contemporáneas en el ámbito español. No se oculta la condición exploratoria del texto ni sus dificultades epistemológicas. Por un lado, resulta patente la escasez bibliográfica en lengua castellana sobre la temática a la que estas páginas intentan dar humilde respuesta. Por otro lado, tampoco pueden soslayarse las distancias que existen entre las diferentes prácticas seleccionadas y la dificultad subyacente a la definición de un objeto de estudio completamente cerrado. Si bien es cierto que el marco temporal y espacial están delimitados con claridad, no lo es menos que en los siguientes capítulos se abordan propuestas y artefactos audiovisuales que transitan entre lo artístico, lo cinematográfico, y aún en lo inmersivo; territorios no siempre convergentes.

No obstante, el criterio de unidad que sustenta este proyecto no reside tanto en un objeto materialmente definido como en la perspectiva teórica compartida: más que considerar la experiencia audiovisual como una representación del mundo (reducción de orden semiótico), se la entiende más bien como un territorio de encuentro entre la obra y el espectador, entre el objeto y el sujeto, en relación de coimplicación. Dicho de otro modo, lo que permanece estable a lo largo de los ocho

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

capítulos que componen este libro es la función nuclear de lo subjetivo en la experiencia estética. Los horizontes investigadores que se abren al respecto se bifurcan entonces por algunos de los senderos apuntados en estas primeras páginas e intentan dar cuenta de unas problemáticas que abarcan cuestiones tan dispares como son: la vivencia del hecho artístico audiovisual, la puesta en valor de la percepción encarnada, así como la revalorización de los elementos hápticos, sensitivos y afectivos involucrados en la experiencia audiovisual.

En el primer capítulo, Rubén Marín explora los fértiles vínculos entre el cine y el arte contemporáneo que, desde una impronta antropológica anclada en lo experiencial y colectivo, ha venido desarrollando el leonés Chus Domínguez desde sus inicios creativos. A partir del diseño y puesta en acción de prácticas colaborativas con distintos agentes y procesos de trabajo que se basan en la cocreación y la implicación recíproca, el cineasta explora el vasto territorio de las artes vivas en las que la hibridación, el desbordamiento de lo escénico y su interrelación con lo corporal priman la experiencia vivencial compartida por los participantes en las acciones frente a la mera contemplación estética.

Por su parte, Alicia Palacios-Ferri comienza el segundo capítulo elaborando una categorización de los usos del paisaje en el cine a partir de la constatación de que toda representación paisajística invita al espectador a habitarlo y sentirlo como experiencia vivida antes que como experiencia exclusivamente visual. Dicha experiencia deviene más intensa en el cine por los mecanismos formales que permiten ampliar sus efectos en oposición a la imagen fija (el sonido, la movilidad de la cámara, la interacción dinámica entre los cuerpos y el espacio escénico, etc.). A partir del establecimiento de dicha categoría, analiza diferentes formas de uso del paisaje que proponen cineastas españoles contemporáneos como Óliver Laxe, Elena López Riera o Mikel Gurrea, prestando especial atención a aquellos valores sensoriales, contemplativos y emocionales que trascienden la función meramente representacional de la pantalla.

Desde una perspectiva complementaria a la anterior, aunque centrando su atención en el entorno de la no ficción, Jordi Revert retoma en el tercer capítulo, «Estrategias fenomenológicas y estratigráficas del paisaje en el documental sensorial español», algunos de los conceptos esenciales de la fenomenología deleuziana en sus estudios sobre cine: por un lado, la noción de imagen-tiempo y, por otro lado, la condición estratigráfica de la imagen. A partir de las semejanzas y diferencias de dos emblemáticos ejemplos del cine de no ficción contemporáneos como son El mar nos mira de lejos (Muñoz Rivas, 2017) y Costa da Morte (Patiño,

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

2013), pone de relieve los profundos vínculos que se establecen entre los niveles sensoriales y representacionales en la imagen estratigráfica en la convocación de una imagen que apela a la memoria compartida.

De la mirada más amplia a la mirada más cercana, York Neudel reflexiona en el cuarto capítulo sobre la experiencia estética derivada de una mirada vertical que afecta necesariamente al modo en que el espectador interactúa con la imagen. Para ello, recurre a dos obras de Lois Patiño, Montaña en sombra (2012) y *Lúa Vermella* (2020) cuyo marcado esteticismo remite al asunto romántico de lo sublime y esa radical escisión entre el hombre y la naturaleza que representó de manera ejemplar el pintor Caspar David Friedrich. Si en la primera de ellas el cineasta juega con la abstracción de una imagen en la distancia, primorosamente elaborada, en la segunda radicaliza la opción de la verticalidad mediante el uso de vehículos aéreos no tripulados (VANT) que seducen la mirada del espectador en los reflejos sensitivos de la imagen hasta revelar finalmente su sentido mediante la desambiguación de la pantalla.

Menos estudiado, pero por eso mismo más relevante incluso en las investigaciones fenomenológicas sobre los hechos audiovisuales, son las repercusiones de la impronta de lo experiencial y lo sensorial en el ámbito sonoro. Joan Gómez aborda en el quinto capítulo algunos de esos efectos. En primer lugar, constata el ascenso sensorial y matérico del sonido en el campo musical en las últimas décadas —en un recorrido paralelo al de la imagen— y, en segundo lugar, analiza algunos reveladores ejemplos como las bandas sonoras de *Chillida, Esku Huts* (Barrero, 2017), creada por Xabier Erkizia, la de Rapa das bestas (Camborda, 2017) de Juan Carlos Blancas, o la composición *Nebmaat* (2003) de Alberto Posadas para *Lúa Vermella* (Patiño, 2020), cuyos ritmos, tempos y acordes, pasados por el filtro electrónico, ahondan en un extrañamiento sonoro propios de la epojé husserliana.

Por su parte, Orisel Castro López explora en el sexto capítulo las estrategias que, en la obra de Elena Duque y Valentina Alvarado Matos, se distancian de una visualidad óptica que definiría aquella experiencia canónica de orden masculino, para acercarse a esa otra mirada que define la experiencia femenina. Una experiencia que prima el contacto, que privilegia la cercanía frente a la distancia, y que interpela a lo sensitivo y corporal antes que a lo interpretativo. Es en definitiva gracias a esa percepción táctil que la autora encuentra en obras como *Ojitos mentirosos* (Duque, 2023) o *¿Se puede deletrear la hoja?* (Alvarado Matos, 2022), que se pone de relieve una primacía fenomenológica de la mano frente al ojo que permite emborronar la hegemonía del discurso masculino.

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

La pugna de la mano contra el ojo en cuanto forma de aprehender afectivamente nuestra relación con el Otro es materia del séptimo capítulo. Joana Burd realiza un detallado análisis de uno de los conceptos más fértiles en los debates contemporáneos sobre fenomenología y sensorialidad, lo háptico, para poner en valor cómo ciertas prácticas audiovisuales interpelan no solo al ojo del espectador, sino que reclaman también el concurso de su piel, sus gestos e incluso el ritmo interno de su cuerpo. Centrando su atención en propuestas de nuevos artistas que reflexionan sobre la identidad y el cuerpo a partir de la interconexión del cuerpo y la tecnología —realidad virtual, *biofeedback* o inteligencia artificial somática—, revela el valor ético y político de obras como *Waiting for Earthquakes* (Moon Ribas, 2013), *Pumping* (Fábregas, 2019) o *Love Synthesizer* (Franco y Amorós, 2020).

Cerrando el volumen, el capítulo octavo indaga en las nuevas formas que está adoptando la experiencia audiovisual en entornos inmersivos. En él, Joan Soler-Adillon explora la función del cuerpo del usuario y su dimensión sensorial a partir de la idea de espacio híbrido entre lo real y lo virtual que define la realidad virtual. A partir de la constatación de la relevancia que desempeña lo experiencial en dichas tecnologías inmersivas, explora en un primer momento los vínculos fenomenológicos, para centrar luego su atención en algunos relevantes proyectos españoles en los que el cuerpo del usuario se convierte en una interfaz necesaria para la culminación de la experiencia inmersiva; es el caso de obras como *BHDD* (Parés, 2019), *Memoria: Stories of La Garma* (Pavón, 2019) y *The Smallest of Worlds* (Brunner *et al.*, 2021).

En definitiva, se trata de ocho miradas procedentes de ámbitos e instituciones diferentes que se encuentran interconectadas por una misma preocupación teórica: abordar las prácticas audiovisuales y artísticas españolas contemporáneas desde una perspectiva fenomenológica. Comprender, en resumidas cuentas, los entrecruzamientos experienciales que atraviesan el hecho estético a partir de la confluencia del sujeto y el objeto estético. Poco más cabe apuntar en esta introducción, salvo confiar en que la lectura del volumen sea de provecho y permita abrir algunas vías de investigación sobre los fenómenos estéticos audiovisuales que permitan profundizar en los mecanismos de interrelación necesaria que siempre establecen los dos extremos que la constituyen: la obra y su espectador.

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA



REAPRENDER A VER EL MUNDO DESDE EL HACER COLABORATIVO: EXPERIENCIA, PERFORMANCE Y CREACIÓN AUDIOVISUAL COLABORATIVA EN LA OBRA DE CHUS DOMÍNGUEZ

Rubén Marín Ramos, *Universitat Politècnica de València*

Introducción

Chus Domínguez es uno de los creadores audiovisuales de nuestro entorno que ha sabido establecer con mayor acierto un diálogo entre el cine y el arte contemporáneo, especialmente con el ámbito de las artes vivas.[3] Su práctica artística está profundamente marcada por el contexto de León, ciudad en la que ha desarrollado gran parte de su trayectoria y desde la que ha consolidado una red de colaboraciones con artistas procedentes de distintas disciplinas. De este contexto surgen dos de sus principales colaboradores y figuras más determinantes en su trayectoria: el artista sonoro y *performer* Nilo Gallego, con quien forma la Orquestina de Pigmeos, colectivo dedicado a realizar intervenciones *site specific* vinculadas a un territorio y orientadas a fomentar la participación de los habitantes locales; y, por otro lado, la docente, investigadora y mediadora cultural Belén Sola Pizarro, con quien desarrolla el LAAV_ (Laboratorio de Antropología Audiovisual Experimental).

Las prácticas colaborativas desarrolladas por Domínguez en diálogo con Gallego y Sola Pizarro abren un territorio en el que las artes vivas, el cine y la indagación antropológica se entrelazan para explorar nuevas formas de relación y conocimiento compartido. El cine sin película de la Orquestina de Pigmeos, así como la creación audiovisual colectiva del LAAV_, desplazan el eje de lo sensorial desde la superficie visible de la imagen, como experiencia visual o textual del film, hacia el espesor relacional y corporal de los procesos de creación compartida, donde la experiencia se convierte en una forma de atención y de presencia encarnada.

3. El término artes vivas designa un conjunto heterogéneo de manifestaciones escénicas que suelen caracterizarse por el contacto directo entre artistas y público, la multidisciplinariedad, una orientación social y la primacía de la experiencia sobre la recepción contemplativa. Asimismo, estas prácticas tienden a problematizar las nociones tradicionales de arte, incorporar dimensiones multisensoriales e investigadoras, desarrollarse en espacios no convencionales y explorar los límites del teatro y la *performance* (Garín Martínez, 2018, p. 5).

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

Aquí el cine, con o sin película, deviene una forma de estar en el mundo, una práctica de co-implicación y de aprendizaje mutuo que nos enseña a ver desde los vínculos que nos constituyen.

El trabajo de Chus Domínguez se articula desde la «co-implicación de un nosotros» (Garcés, 2008, p. 136), concebida como una forma de habitar el mundo desde el cuerpo, la percepción y la relación con los otros, en el sentido que propone Merleau-Ponty. Frente a la concepción dualista heredada del racionalismo cartesiano, que escinde mente y cuerpo, sujeto y objeto, naturaleza y cultura, y que, como advierte el propio Merleau-Ponty (1971), nos hizo caer en «la trampa del otro ante mí» (pp. 195-196), la fenomenología —así como el giro sensorial y otros enfoques contemporáneos que reivindican la dimensión corporal del conocimiento— plantea que este no se produce únicamente en el plano abstracto o racional, sino que emerge de la experiencia encarnada, de la relación entre los cuerpos, los sentidos y el mundo compartido. En este sentido, el trabajo de Domínguez puede leerse como una invitación a «reaprender a ver el mundo», en el sentido merleau-pontiano de descubrirse como sujeto encarnado e inscrito en una situación histórico-social (Garcés, 2013, p. 139).

Desde esta perspectiva, la experiencia deja de entenderse como una vivencia interior o subjetiva para convertirse en «condición existencial de posibilidad de la cultura y del sujeto» (Csordas, 1994, p. 12); es decir, es a través del cuerpo y de la experiencia vivida como llegamos a comprender el mundo, construir significados y reconocernos como parte de una cultura compartida. En las prácticas colaborativas de Domínguez, esta idea se manifiesta en la forma en que el cuerpo se convierte en punto de partida del conocimiento encarnado y situado.

Tanto en las acciones de la Orquestina de Pigmeos como en la creación audiovisual colectiva del LAAV_, la percepción no se ejerce como una mirada que observa desde fuera, sino como una forma de implicación recíproca. Los cuerpos que participan en estos procesos, ya sea en la realización de una *performance* o en la filmación de una película, se afectan entre sí y generan, mediante el intercambio de miradas, acciones y presencias, un conocimiento compartido.

El cine sin cámara de la Orquestina de Pigmeos

El taller y *film-performance Oído Cinema!* (desarrollado por la Orquestina en diferentes espacios y ciudades entre 2017 y 2018) plantea una reflexión sobre la importancia del sonido en el cine y sobre la naturaleza misma del medio, marcada por su dependencia del dispositivo tecnológico y de la imagen. En la sinopsis del proyecto se formulan preguntas

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

que condensan la búsqueda de la Orquestina por un cine vivido desde el cuerpo y la percepción compartida: «¿Podemos imaginar un cine sin imágenes? ¿Cómo realizar un *travelling* o un primer plano sin una cámara? ¿Cómo reflexionar sobre las imágenes desde su ausencia? En realidad, ¿necesitamos más imágenes?» (Domínguez y Gallego, 2017). *Oído Cinema!* propone una película performativa ejecutada en directo, un film vivencial en el que conviven elementos sonoros e intervenciones de los artistas, participantes y del público asistente, donde las imágenes solo tienen cabida en la imaginación del espectador. En el taller realizado en Bombas Gens en 2018 con este mismo título, los participantes trabajaron durante una semana recogiendo sonidos del barrio de Marxalenes (Valencia), estableciendo un vínculo entre el centro cultural y su entorno inmediato. Posteriormente, estas grabaciones se articularon junto a acciones, intervenciones y el propio espacio en la presentación de una película-*performance* de tres horas de duración, construida a partir de sonidos y relatos locales, donde la improvisación y el azar desempeñaron un papel fundamental. En este desplazamiento, lo cinematográfico deviene una práctica de atención y de escucha, articulada en la relación entre la acción de los cuerpos, los sonidos y el propio espacio.

Este interés por pensar el cine desde el cuerpo atraviesa también otros de los muchos talleres que Domínguez ha realizado a lo largo de su trayectoria. En títulos como *Cuerpo-Cámara* o *Cámara-Cuerpo* (realizados en el contexto del Máster en Práctica Escénica y Cultura Visual del Reina Sofía), se evidencia la voluntad de Domínguez por imbricar lo fílmico con lo performativo y explorar un cine que se piensa y se siente desde el cuerpo, a través de los sentidos y de la experiencia compartida. En estos talleres el leonés proponía juegos, en los que los participantes empleaban el cuerpo como si fuese una cámara, tomando decisiones visuales y sonoras sobre la captura y el registro, poniendo la atención en la observación y la escucha del entorno.

El trabajo de la Orquestina de Pigmeos se inscribe en la genealogía de las prácticas artísticas que, especialmente desde los años sesenta, cuestionaron la autonomía del arte y la mercantilización del objeto artístico, proponiendo modos de creación basados en la acción, la experiencia y la relación. En este horizonte se sitúan los *happenings* de Allan Kaprow, los conciertos duracionales de Fluxus o la escultura social de Joseph Beuys, entre otras prácticas, en las que el valor se desplaza del resultado al proceso y del objeto al encuentro, haciendo del tiempo compartido, la colaboración y la percepción corporal los materiales de la obra. Prácticas artísticas que sentaron las bases de lo que décadas más tarde se conocería como arte relacional (Bourriaud, 2006) o arte contextual (Ardenne, 2006),

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

donde la experiencia sustituye a la representación y «el acto de hacer adquiere mayor relevancia que el haber hecho» (Ardenne, 2006, p. 37), dando lugar a un arte de lo contingente y lo procesual que concibe la realidad como un espacio de relación y de transformación colectiva.

Aunque en muchas de las acciones e intervenciones de la Orquestina el audiovisual parece reducirse a un papel documental —como registro de las intervenciones—, en una inspección más profunda observamos que en ellas conviven elementos que bien podrían configurar una experiencia fílmica sin cámara, donde el gesto cinematográfico se traslada al cuerpo y a la acción en tiempo real. En estas intervenciones, el cine deja de ser un dispositivo técnico para convertirse en una práctica perceptiva y relacional, donde la experiencia se organiza en torno a los ritmos y temporalidades de la experiencia compartida y donde la percepción se centra en la acción y la escucha colectiva.



Figura 1. Vista de *Let the tide in* (2013) *performance* de 5:30 horas en Church Beach (Muddy Beach), Penryn (Cornualles) Reino Unido.

Obras como *Attention Linj 82! Train Ellezelles-Ronse* (2014), *El cerro de los locos* (2018) o *Let the Tide In* (2013), por mencionar solo algunas, proponen experiencias inmersivas que implican la participación de los habitantes locales con el territorio, generando acciones que pueden combinar música, poesía, desplazamientos, intervenciones lumínicas o sonoras, e incluso comidas colectivas. *Performances* participativas de larga duración, desarrolladas a lo largo de amplios recorridos, tanto en espacios abiertos

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

como cerrados, que entrelazan el paisaje, los cuerpos y las intervenciones en una forma de percepción encarnada y compartida. Este tipo de acciones buscan reactivar el entorno, construir comunidad y experimentar el arte como una forma de convivencia sensorial y afectiva. En *El cerro de los locos* (2018), Gallego y Domínguez transformaron un descampado de la Dehesa de la Villa (Madrid) en un espacio de ficción y memoria compartida. La *performance*, construida a partir de relatos vecinales sobre ese lugar, combinaba música en vivo, proyecciones, textos de ciencia ficción y acciones, articulando un diálogo entre lo cotidiano y lo imaginario, lo corporal y lo tecnológico. A través de esta puesta en escena colectiva, los habitantes y asistentes participaron en una experiencia sensorial colectiva, donde el espacio se convirtió en escenario y punto de partida hacia otros mundos posibles.

No obstante, la alusión al cine se hace todavía más patente en lo que ellos mismos denominan cine sin película, *performances* participativas en las que el cine opera como principio organizador, una forma de «desbordar el arte hecho para la visión» (Ardenne, 2006, p. 20) y de articular la relación entre cuerpos, sonidos e imágenes dentro de la acción colectiva.

Brilliant Corners (2020) es una obra escénica realizada por la Orquestina de Pigmeos, junto a la artista Silvia Zayas y con la colaboración del músico Pablo Volt, que fue presentada por primera vez en el Festival TNT Terrassa *Noves Tendencies* en octubre de 2020. En ella, los espectadores-participantes recorren el espacio como si estuvieran realizando una película, mediante una sucesión de encuadres generados a través de gestos coreográficos —*travellings,* panorámicas o planos diversos— que se transmiten de unos a otros. En este tránsito, los participantes construyen encadenamientos de planos y movimientos que dan lugar a una película invisible, vivida en tiempo real. Según la propia Orquestina de Pigmeos, se trata de «una obra que busca provocar una amplificación de la percepción sensorial, del tiempo y del espacio» (Dominguez y Gallego, s.f.). El interés por esta forma de cine sin película se prolonga en proyectos posteriores como *Brillante* (2020) y *Brillante en la escuela* (2021), realizados también junto a Silvia Zayas y presentados en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, donde la metodología de *Brilliant Corners* se adapta a contextos museísticos y educativos. En estos trabajos, el museo, el entorno escolar o la propia calle se conciben como espacios de filmación imaginaria, en los que los participantes recorren el espacio como si realizaran una película. En estos trabajos, el museo, el entorno escolar o la calle se conciben como espacios de filmación imaginaria, en los que los participantes recorren el espacio como si rodaran una película. Al igual

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

que el paracinema, este cine sin película de la Orquestina de Pigmeos problematiza la naturaleza del propio medio, al cuestionar si el cine puede existir «desvinculado de su aparato tecnológico» (Collado, 2012, p. 20).



Figura 2. Vista de la película-*performance Brillant Corners* (2020).

Durante la *performance* de *Brillante* o *Brillante en la Escuela*, los participantes experimentan el tiempo y el espacio de manera más consciente e intensificada. Al simular la filmación de una película, el simple acto de moverse, mirar, escuchar o esperar se vuelve algo remarcable. Lo mismo ocurre con el tiempo que deja de percibirse como algo anodino o, el propio espacio que, con cada gesto, sonido o mirada modifica su sentido. En otras palabras, la *performance* parece agudizar o expandir la sensibilidad corporal y perceptiva de los participantes.

Obras como *Brilliant Corners* y sus derivados parecen evocar la sensibilidad contemplativa del cine de James Benning, así como otros de los films que examina Justin Remes en su *Motion Less Picture, The Cinema of Stasis*, pues es capaz de transformar el acto de mirar en un gesto radical de atención. A propósito de su film *Ten Skies* (2004), Benning reconocía que esta forma de mirar fue fruto de un largo proceso de aprendizaje:

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

«Todos los planos acaban adquiriendo una cualidad dinámica; nunca había visto eso antes, nunca tuve el valor. ¡Me llevó cincuenta años mirar al cielo de esa manera! Yo lo llamo "pinturas encontradas"»[4] (Benning, citado en Zuvela, 2004). En películas como esta, la mirada del realizador parece enfrentarse al mundo con una atención genuina, como si lo contemplara por primera vez. Esta mirada atenta y pura parece transformarse en un gesto de resistencia frente a la *monoforma,* así como a la velocidad y la saturación visual del mundo contemporáneo. Del mismo modo, en el cine sin película de la Orquestina de Pigmeos se trabaja colectivamente una atención similar. Aquí, los participantes comparten un encuadre de un objeto, una vista o un sonido existente en el espacio donde se desarrolla la acción, al que observan o escuchan con la atención propia del acto de filmar, transformando la acción del rodaje en una práctica de percepción compartida y de redescubrimiento del mundo.

Las prácticas audiovisuales del LAAV_

Esta dimensión relacional y procesual, que hace de la experiencia vivida el centro del trabajo artístico, encuentra continuidad en las prácticas audiovisuales colectivas que Domínguez desarrolla junto a Belén Sola Pizarro en el LAAV_.

El Laboratorio de Antropología Audiovisual Experimental (LAAV_) es un proyecto transdisciplinar que puso en marcha Domínguez junto a Sola cuando esta dirigía el Departamento de Educación y Acción Cultural del MUSAC (Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León), espacio que acogió al LAAV_ durante sus primeros años. Este laboratorio configura un espacio de trabajo en la intersección entre el cine, la antropología y las pedagogías críticas, donde la investigación y la creación audiovisual se entrelazan a través de procesos horizontales que promueven la autorrepresentación.

El LAAV_ se nutre, por un lado, del conjunto de los debates críticos y transformaciones epistemológicas que conciben el conocimiento no solo en un nivel racional, sino también desde el cuerpo, la experiencia y las relaciones afectivas. Por otro lado, recoge el aprendizaje de las diversas aportaciones que, desde el cine, se han hecho a la antropología y que han actuado como una forma de descolonización cultural frente a los modos hegemónicos de hacer cine, tratando de aportar agencia a colectivos

4. Traducción propia. Texto original: «All the shots end up with a dynamic quality, I never saw that before, I never had the courage. It took me fifty years to look at the sky like that! I call it "found paintings"».

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

marginados, implicando a las comunidades en los procesos audiovisuales horizontales que fomentan «la participación efectiva del «otro» en todas las fases de producción» (Stam, 2001, p. 324).

Los proyectos del LAAV_ se extienden a lo largo del tiempo, a veces incluso más de una década, como en el caso de La Rara Troupe,[5] y se desarrollan junto a grupos o comunidades de proximidad en las que Domínguez y Sola se integran, o cuya existencia impulsan ellos mismos desde el inicio. No siguen una lógica extractivista, es decir, no persiguen la producción de una obra como fin en sí mismo, sino la creación de un espacio de conocimiento compartido, donde el aprendizaje y la transformación surgen del propio proceso. Lo esencial por lo tanto no es el resultado material, sino la posibilidad de pensar, sentir y habitar el mundo desde una experiencia compartida.



Figura 3. Fotograma de *La Humana Perfecta* (2018) de La Rara Troupe.

En las prácticas colaborativas impulsadas por Domínguez y Sola, la dimensión experiencial y relacional constituye un eje central de la metodología de trabajo. En el cine desarrollado por el LAAV_, si bien «el medio audiovisual es la herramienta que les convoca (...) [e] informa cada proyecto porque lo mueve y lo motiva» (Sola Pizarro, 2023, p. 10), hay que entender las películas como resultado parcial dentro de un proceso más amplio de aprendizaje mutuo**,** cuidados y redistribución de la agencia.

5. La Rara Troupe es un colectivo de creación audiovisual que trabaja en torno a la salud mental y que emplea el medio audiovisual como herramienta de autorrepresentación y de construcción narrativa en primera persona.

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

Esto se debe a que este laboratorio está comprometido con una práctica relacional en la que aspectos como la autoría o el objeto artístico como algo acabado pierden relevancia frente a la construcción de vínculos, los afectos y las dinámicas colectivas que emergen a lo largo del proceso creativo (Domínguez y Sola Pizarro, 2018). Este compromiso con las formas de hacer vinculadas a lo relacional se refleja en la relevancia que adquiere lo performativo dentro del proyecto del LAAV_, tal como subraya Sola Pizarro (2023):

> Nos interesa traer [la *performance*] a los proyectos para pensarlos y para pensarnos políticamente en ellos. La *performance* como modo de instituir formas de estar y de relacionarnos, de crear modos de habitar el mundo a partir de la producción de nuestros objetos, pero, sobre todo, a partir de las relaciones que establecemos, entre las personas, y entre las personas y los objetos que creamos. (p. 12)

Del mismo modo, en las conclusiones de su tesis doctoral titulada *Prácticas artísticas colaborativas. Nuevos formatos entre las pedagogías críticas y el arte de acción: la Rara Troupe* (2016), Sola sitúa a este colectivo, La Rara Toupe —primer proyecto con el que comenzó a colaborar con Domínguez y que dio origen al LAAV_— en la categoría de arte de acción, con el fin de subrayar y poner en valor al propio proceso de «constituir un espacio, tiempo y presencia compartida (que se da entre los roles fluctuantes del artista, las comunidades que participan y la mediadora) para su producción y por utilizar las estrategias performáticas en su proceso artístico y educativo» (Sola Pizarro, 2016, p. 267).

Al igual que las practicas participativas que recopila Claire Bishop (2006) que se apropian de formas sociales integrando el arte en lo cotidiano, o el arte útil de Tania Bruguera —donde una obra puede consistir en la creación de un movimiento sociopolítico, como el *Movimiento Inmigrante Internacional* (2010-2015), proyecto de larga duración que funciona simultáneamente como acción social y como obra de arte conceptual expendida, orientada a generar transformaciones concretas como aportar servicios legales o clases de inglés a personas sin papeles en EE. UU.—, el enfoque de Belén Sola sitúa la propia dimensión constitutiva del propio LAAV_ y los procesos de cada uno de los proyectos como parte integrante de la obra artística. De esta forma, la creación de grupos o la integración de los artistas/investigadores en ellos; la aplicación de metodologías derivadas de las pedagogías críticas para fortalecer vínculos y redistribuir la agencia; la realización de ejercicios creativos empleando dispositivos fílmicos sencillos; o los visionados colectivos —tanto de películas referentes como de los materiales grabados—, entre un largo etcétera, forman parte indisoluble, junto a las películas resultantes, del proyecto en su conjunto.

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV



Figura 4. Fotograma de *Hostal España* (Domínguez y Álvarez, 2020).

Desde esta perspectiva, la práctica artística se entiende como un espacio de producción de conocimiento situado, donde el hacer y el pensar se entrelazan en un mismo gesto. Las acciones, los encuentros y los procesos que configuran los proyectos del LAAV_ no buscan representar una realidad exterior, sino generar modos de conocimiento que nacen de la experiencia compartida. Así, la importancia del trabajo colectivo radica tanto en la apertura del proceso como en la posibilidad de transformar y ser transformado por los otros durante la creación. Lo que define estas prácticas no es la obra acabada, sino la red de relaciones, afectos y aprendizajes que se entretejen a lo largo del proceso. La antropóloga Sama Acedo (2019) lo expone así:

> Las producciones que se desarrollan [en el LAAV] no son solo el objeto material, visible, tangible (...) sino un proceso de producción que incluye también lo que Norton Wise definía como una epistemología materializada, es decir, un objeto material que corporaliza una forma de conocer y que afecta al ser dada a conocer permitiendo la comprensión crítica de un hecho, una experiencia, un espacio, un modo de concebir el mundo.

Así, las películas del LAAV_ son entendidas como manifestaciones materiales de un conocimiento encarnado, donde pensar, hacer y sentir forman parte de un mismo gesto creativo. Sama Acedo (2019) concluye señalando que «este proceso de generación de significados (...) se construye con las manos, con los ojos, y con todo el cuerpo en el proceso experimental». Una

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

afirmación que subraya la dimensión corporal y experimental del trabajo colectivo, en el que hacer es, al mismo tiempo, una forma de pensar y de estar en relación con el mundo.

En este sentido, cada proyecto del laboratorio puede entenderse como una experiencia de co-implicación y de interdependencia, en la que los vínculos, los afectos y los cuidados mutuos sostienen y guían el proceso creativo. Es aquí donde las películas realizadas por el LAAV_ adquieren su pleno significado, como manifestaciones de un conocimiento encarnado que se produce en el encuentro entre los cuerpos, las imágenes y el mundo compartido.

En síntesis, las obras colaborativas de Domínguez junto a Gallego y Sola exploran el arte y el cine como formas relaciones de conocimiento encarnado y situado. Su trabajo desplaza la atención de la obra acabada a los procesos, donde acciones como filmar, escuchar o compartir una experiencia creativa se convierten en actos de atención transformadoras. En estas prácticas, la percepción deja de ser una mirada externa para devenir una implicación recíproca en la que los cuerpos se afectan mutuamente, generando un conocimiento colectivo que emerge de los vínculos. Así, las obras resultantes son manifestaciones sensibles de un proceso vivo que, al igual que la fenomenología, nos invita a reaprender a habitar el mundo desde los lazos que nos constituyen.

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV



FORMAS DE HABITAR EL PAISAJE CINEMATOGRÁFICO

Alicia Palacios-Ferri, *Universitat Politècnica de València*

Introducción. El paisaje como experiencia sensorial

John Constable afirmó una vez —sobre la imagen pintada de una casa en uno de sus míticos y británicos paisajes— que «no es una casa, es una mañana de verano en la que hay una casa» (citado en Richir, 1985, p. 52). Resulta interesante detenernos, volver a leer sus sabias palabras y comprender la diferencia entre ambos conceptos, como quien observa dos imágenes casi idénticas y busca las siete diferencias.



Figura 5. *The Quarters behind Alresford Hall* (Constable, 1816).

Si tomamos como referencia una de sus obras —véase la Figura 5, que hemos incluido a modo de ejemplo— podemos entender que ese cuadro no se reduce a la mera representación de una casa con un entorno verdoso y acuático, sino que atesora algo que la propia pintura no puede materializar: la experiencia.

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

Esa casa —aislada de la multitud y situada en un entorno idílico— no sería un paisaje si no lo experimentáramos nosotros. Sea físicamente o mediante la observación de una pintura de Constable. Pues lo que vemos no es simplemente una casa, sino el resultado de la experiencia que él mismo tuvo al presenciarla. De esta forma, el paisaje —sea pictórico, fotográfico o fílmico— se convierte en una vivencia encarnada que nos invita a habitar el tiempo y el espacio de la imagen. Es decir, observar la representación artística de un paisaje, puede compararse a habitarlo. Como si el lienzo, el papel o una pantalla sirvieran como portales y nos permitieran viajar hasta esos paisajes. Observar con detenimiento la obra de Constable y sentir la fresca hierba bajo nuestros pies.

De la pintura de paisaje del siglo XVIII viajamos hasta el cine. En él encontramos otras mañanas de verano con casas, pero, a diferencia del lenguaje pictórico o fotográfico, esta atmósfera se acerca más a nuestra realidad sensorial. Percibimos el color de la fachada y el tejado, el movimiento de los árboles y escuchamos el sonido del agua. El lenguaje cinematográfico nos aporta el color, el sonido, el movimiento y el tiempo del paisaje.

Este enfoque fenomenológico permite situar la percepción del paisaje no solo como representación, sino como relación encarnada entre espectador y entorno fílmico. La sensorialidad, entendida como la capacidad de percibir el mundo a través de los sentidos, constituye una vía fundamental para experimentar el paisaje más allá de su representación visual. En el contexto cinematográfico, esta experiencia sensorial no se limita a lo que vemos o escuchamos, sino que se extiende a una percepción corporal, donde el cuerpo del espectador se convierte en receptor activo de estímulos visuales, sonoros y emocionales. Desde esta perspectiva, el cine no solo muestra paisajes: los hace palpables, respirables, habitables. Esta vivencia sensorial es la que permite que el paisaje fílmico trascienda su función narrativa o simbólica y se convierta en una experiencia inmersiva, emocional o incluso física.

Al sentarnos en las butacas de cine y dejarnos llevar por un paisaje fílmico, que se despliega ante nosotros en una pantalla de enormes dimensiones, procedemos a experimentar algo muy parecido a habitarlo nosotros mismos. Incluso, en ocasiones, la magia del cine nos hace olvidar dónde nos encontramos en realidad. Y es que, como se ha señalado recurrentemente desde la reflexión fenomenológica, ante los hechos cinematográficos, el espectador vuelca su atención y experiencia hacia aquello que se despliega ante sus ojos como un mundo inexistente, pero a la vez verosímil y habitable en términos cognitivos, que se construye según los principios y normas que rigen nuestro mundo real.

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

Funciones narrativas y autonomía del paisaje fílmico

Antes de adentrarnos en el análisis de la experiencia sensorial y emocional del paisaje en el cine, es necesario establecer un marco conceptual que nos permita comprender las distintas formas en que el paisaje puede operar dentro de una obra cinematográfica. Para ello, presentamos una doble clasificación: por un lado, las funciones narrativas del paisaje según Lukinbeal (2005) y, por otro, una propuesta propia sobre la capacidad de habla del paisaje (Palacios-Ferri, 2023), que deriva de la investigación propia sobre la semiótica del paisaje y que se ha adaptado al marco fenomenológico del presente volumen. En ella distinguimos el paisaje-escenario, participativo, dialéctico y autónomo. Estas categorías no solo nos ayudan a identificar el papel que el paisaje desempeña en la construcción narrativa, sino que también nos servirán como base para el siguiente apartado, donde abordaremos los tipos de experiencia sensorial y emocional que el cine de paisaje puede provocar en la experiencia vivida del espectador.



Figura 6. Esquema de las funciones del paisaje cinematográfico. Elaboración propia.

En primer lugar, el paisaje como espacio se acerca al concepto del no-lugar. Nos encontramos aquí con representaciones genéricas de lugares: un lugar que podría ser cualquier lugar. Su función es espacial y permite que el film tenga una zona donde desarrollar la trama. Normalmente su lugar en pantalla se ve reducido por el gran uso de primeros y medios planos o por ángulos que no benefician su representación (Lukinbeal, 2005, p. 5).

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

El paisaje, como espacio, es en resumen un mero escenario; uno de esos escenarios que podríamos ver en un teatro, con una decoración austera o espectacular, en ambos casos, irreconocible.

Del concepto de «espacio» nos trasladamos al de «lugar». El paisaje como lugar se asemeja a la expresión «sentido del lugar». Se refiere al emplazamiento donde sucede la trama, sea este real o imaginaria. A diferencia del paisaje como espacio, este lugar no cae en el anonimato; obtenemos información sobre él, que nos ayuda a ubicarnos en ese espacio-tiempo diegético. El lugar aporta realismo a la narratividad, puesto que se establece la acción en un lugar concreto, dentro de un contexto espacial e histórico (Lukinbeal, 2005, p. 6). Para dar a conocer el lugar, se suelen utilizar ciertas tomas concretas, como son los planos generales y tomas de enfoque profundo, el uso de la vista de pájaro o un alto ángulo de cámara (Lukinbeal, 2005, p. 8). Esta identificación espacial permite al espectador no solo ubicarse, sino también vincularse emocionalmente con el entorno representado, reforzando la inmersión en la historia.

Por otro lado, tal y como indica su terminología, el paisaje como espectáculo se reduce exactamente a eso. Cada vez que el paisaje aparece en pantalla, parece oírse el sonido de los telones abriéndose y cerrándose. Su función se reduce a la exhibición de su belleza, ofreciendo placer visual a aquel que lo observa. En esta función hallamos la unión de la topografía y la escopofilia[6] (Lukinbeal, 2005, p. 11). En esta tipología de paisaje fílmico la mirada del espectador se desliza sin resistencia, cautivada por la superficie del mundo, sin necesidad de profundizar en él.

Por último, el paisaje como metáfora adquiere un significado simbólico o ideológico. Desde los inicios del medio cinematográfico, ha sido habitual utilizar el entorno como reflejo de las emociones de los personajes, tanto cuando están presentes en escena como cuando están ausentes. El paisaje se convierte así en una extensión del estado anímico, en un espejo emocional que traduce lo invisible en formas visibles o, incluso, en un amplificador de su caos interior.

Las metáforas pueden ser pequeñas o extensas (Lukinbeal, 2005, p. 13). Todos hemos visto alguna vez llover en una película cuando el momento dramático de la trama se desencadena; esto sería una metáfora pequeña. En cambio, una metáfora extensa implica el uso de un paisaje

6. La escopofilia, en el contexto cinematográfico, hace referencia al placer que experimenta el espectador al observar imágenes en movimiento. Este goce visual puede surgir tanto de la belleza del paisaje como de la fascinación por el acto mismo de mirar, convirtiendo la contemplación en una experiencia estética cargada de deseo.

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

específico que condensa un concepto más amplio, como podría ser un desierto que represente el vacío existencial del protagonista. El paisaje no solo acompaña la narración, sino que la interpreta.

Como hemos visto, Lukinbeal (2005) propone una clasificación funcional del paisaje en el cine que lo describe como espacio, lugar, espectáculo o metáfora, atendiendo a su papel dentro de la narración.

Sin embargo, más allá de su función narrativa, el paisaje fílmico puede adquirir una voz propia, una capacidad de habla que lo convierte en algo más que un decorado o un símbolo. Desde esta perspectiva, propongo una clasificación alternativa que atiende al grado de autonomía del paisaje en relación con la narración, es decir, su capacidad para hablar por sí mismo, para interpelar al espectador sin necesidad de mediación.

Esta clasificación distingue entre paisaje-escenario, paisaje participativo, paisaje dialéctico y paisaje-autónomo (Palacios-Ferri, 2023), y será el marco conceptual que guíe el análisis de la experiencia sensorial y emocional del paisaje en el cine.



Figura 7. Fotograma de *El niño* (Monzón, 2012).

En primer lugar, el paisaje-escenario es aquel en el que el paisaje ejerce de fondo y tiene una capacidad de habla muy reducida. En ocasiones, hacen uso de recursos como, por ejemplo, efectos meteorológicos que aumentan el sentimiento principal de la trama, pero se quedan en la superficie. Es exactamente lo que ocurre en *El niño* (Monzón, 2014). En ella, el Estrecho de Gibraltar y sus alrededores aparecen como fondo espectacular para una historia de narcotráfico, persecuciones y acción. Aunque el paisaje es visualmente impactante y reconocible, no adquiere protagonismo narrativo, ni simbólico. Su función es más estética y

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

contextual que expresiva: acompaña la acción, pero no dialoga con ella. En ningún momento el entorno natural se convierte en un agente activo de la historia, ni se le concede autonomía o capacidad de habla. Incluso en algunas escenas, donde creemos poder estar viendo el paisaje en solitario, acabamos percibiendo una pequeña figura en movimiento, como una hormiga, que huye en el horizonte.



Figura 8. Fotograma de *Vacas* (Medem, 1992).

Por otro lado, cuando se utiliza el paisaje como vehículo de diálogo, nos encontramos ante el paisaje-participativo. El paisaje no se limita a escenificar, a ser utilizado como fondo para agradar visualmente al espectador, sino que, en efecto, participa como un protagonista más. Tiene un papel activo al influir de manera directa en la acción y la percepción del espectador.

En el film *Vacas* (Medem, 1992) dos de los protagonistas participan en un concurso de tala de troncos. Una astilla sale rodando hasta el delantal de su vecina. Más tarde, el hermano de esta, lleno de rabia por haber perdido la competición, lanza al aire el hacha. La cámara se convierte en el hacha, nosotros nos convertimos en el hacha y vamos a toda velocidad entre el bosque. La misma muchacha cuyo delantal había sido profanado por el resto de un árbol, sale corriendo en busca del hacha y se encuentra a su vecino. ¿Qué sería de esa historia sin los troncos? ¿O sin el bosque que acompaña al hacha en su viaje? ¿Y sin los arbustos que ocultan la pasión de los protagonistas?

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA



Figura 9. Fotogramas de *El abuelo* (Garci, 1998).

Por otro lado, el paisaje-dialéctico sucede cuando se establece un diálogo entre el paisaje y el personaje. Este es el caso de *El abuelo* (Garci, 1998) en el que uno de los personajes se acerca al filo de un acantilado con ideas suicidas, observa las olas chocando con las rocas, guarda silencio. Es entonces cuando su sombrero sale a volar y cae al mar, realizando el mismo recorrido que él pretendía hacer. El viento parece haberle dado la respuesta.



Figura 10. Fotogramas de *O que arde* (Laxe, 2019).

Para finalizar, el paisaje-autónomo tiene una capacidad de habla total y no hay ningún tipo de presencia humana en él. Un ejemplo de esta dote

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

de libertad al paisaje se puede observar en el tan premiado film *Lo que arde* (2019), de Óliver Laxe. Se trata de una pieza que podría carecer de sonido, ya que el diálogo hablado roza la ausencia. A la hora de contar el argumento de esta historia ambientada en Galicia, es necesario hablar del paisaje, del bosque, de los árboles... Puesto que, la historia sucede entre ellos y los habitantes del lugar, y no exclusivamente entre los habitantes. Se podría decir que Laxe realizó una película en la que el paisaje tenía más diálogo que los actores.

Para comprender si una pieza cinematográfica utiliza el paisaje —y no hace uso de él como escenario, exclusivamente— debemos hacer esa resta. Restar el paisaje de la ecuación y si el resultado es cero, si la historia se convierte en algo vano y simplón o si simplemente carece de sentido, entonces el paisaje tiene un verdadero papel en la historia.

A veces creemos que el paisaje sólo está ahí, quieto, esperando a que alguien lo mire. Pero basta con detenerse un instante para descubrir que cada paisaje tiene su propio modo de decir, de susurrar o de gritar. Hay paisajes que apenas musitan, otros que se animan a conversar, algunos que se atreven a discutir y unos pocos que, en su soledad, parecen recitar monólogos interminables. Sin embargo, lo verdaderamente fascinante ocurre cuando dejamos de escuchar con los oídos y empezamos a escuchar con la piel, con los ojos, con el cuerpo entero. Porque el paisaje no solo se pronuncia: se siente, se respira, se habita.

Y es ahí donde la experiencia se multiplica. Un mismo entorno puede ser, para unos, un simple telón de fondo y, para otros, un universo sensorial en el que perderse. Hay quien se deja envolver por la luz que cambia, por el rumor del viento, por la textura de una piedra o el temblor de una hoja. El paisaje se convierte entonces en una invitación: a mirar despacio, a escuchar lo que no se dice, a dejarse atravesar por lo que ocurre fuera y dentro de uno mismo. Así, la capacidad de habla del paisaje se entrelaza con la capacidad de sentirlo, y cada espectador —cada habitante— encuentra su propio modo de estar en ese lugar que, de pronto, ya no es solo un escenario, sino una experiencia viva.

Estas funciones narrativas y dialécticas del paisaje nos permiten entender cómo el cine lo emplea como fondo, símbolo o protagonista. A partir de este marco clasificatorio, es posible abordar las distintas formas en que el paisaje se experimenta sensorialmente desde la vivencia del espectador. Sin embargo, existe una dimensión que trasciende lo narrativo y lo simbólico: aquella en la que el paisaje no solo se muestra, sino que se experimenta. Es en esta dimensión donde el cine español contemporáneo parece encontrar una vía para reconciliar

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

al espectador con la naturaleza, no a través del discurso, sino a través de la sensación, la contemplación y la vivencia corporal del paisaje.

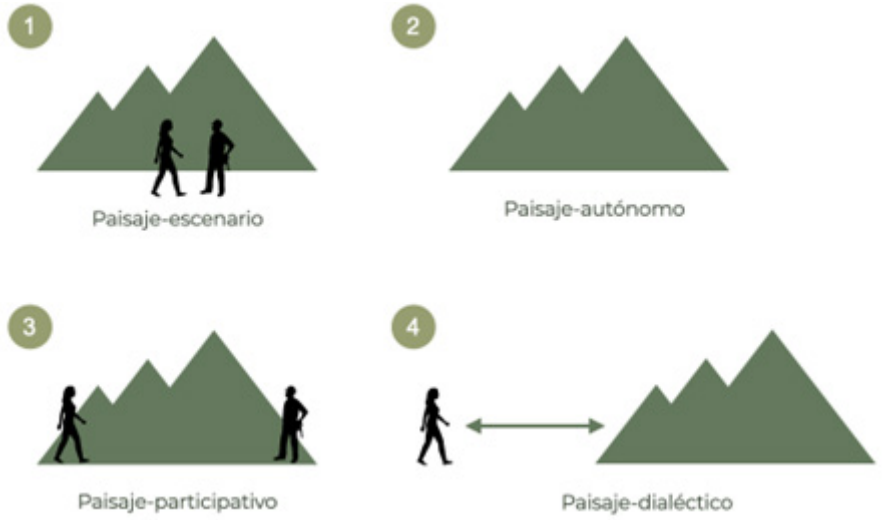


Figura 11. Esquema de los tipos de paisaje según su capacidad de habla. Elaboración propia.

Experiencia sensorial en el cine español contemporáneo

Aunque el cine se ha consolidado como un medio esencialmente visual, esta característica ha sido objeto de crítica desde la geografía cultural. Gámir Orueta (2012) señala que «el espacio fílmico se encuentra limitado a una apariencia esencialmente visual» (p. 17), lo que implica una amputación de otros sentidos como el tacto, el olfato o el gusto. Esta limitación, sin embargo, puede ser desafiada desde una lectura fenomenológica del cine, como la que propone Sobchack, donde el cuerpo del espectador participa activamente en la experiencia perceptiva. Así, el paisaje fílmico no solo se ve, sino que se siente, se respira y se habita.

Esta lectura se amplifica si consideramos que, aunque no tengamos un contacto físico-sensorial con el paisaje fílmico, sí tenemos una experiencia física en nuestro propio cuerpo. Respecto a ello Dorsky (2003, p. 21) afirma que hay algo en la propia naturaleza del cine que puede producir salud o enfermedad en su audiencia. Porque aquello que experimentamos lo sentimos en nuestras propias carnes. El paisaje es fílmico y la experiencia es corpórea. El cine, entonces, no solo representa el paisaje, sino que lo encarna en nosotros, lo convierte en vivencia.

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

> Ahora bien, por más que el cine nos acerque o nos aleje de las cosas, y nos haga girar alrededor de ellas, él suprime el anclaje del sujeto tanto como el horizonte del mundo, hasta el punto de sustituir las condiciones de la percepción natural por un saber implícito y una intencionalidad segunda. (Deleuze, 1984, p. 87)

En este sentido, lo que señala Deleuze (1984) resulta fundamental para comprender el paisaje fílmico como experiencia sensorial. El cine manipula nuestra percepción. Por ejemplo, un travelling, un *zoom* o un plano secuencia, nos permiten ver los objetos desde ángulos y distancias imposibles en la vida cotidiana. En la percepción natural siempre hay un sujeto y un horizonte. En el cine, sin embargo, esa relación se rompe. Puesto que ya no percibimos desde nuestro propio cuerpo, ni desde nuestro horizonte vital, sino desde un punto de vista móvil y cambiante que nos impone la cámara. En lugar de ver «como veríamos nosotros» en la vida real, vemos como el cine quiere que veamos. En otras palabras, el cine nos arranca de nuestra percepción habitual y nos invita a habitar el paisaje desde una mirada y un cuerpo transformados por el lenguaje audiovisual, generando una vivencia que, aunque no sea física en sentido estricto, se encarna en nosotros con la misma intensidad que la experiencia directa del entorno natural.

Se trata de una experiencia recíproca, puesto que a través de la imagen fílmica recibimos estímulos y nuestro cuerpo reacciona ante ese estímulo, de formas múltiples y complejas.

> Y, al observar esta proyección expresiva de la experiencia de un «otro», también expresamos nuestra propia experiencia perceptiva. A través del acto de mirar, respondemos a la expresión cinematográfica que se nos presenta, utilizando un lenguaje visual que también es táctil, que se aferra y toma activamente la expresión perceptiva, la mirada, la experiencia directa de ese «otro» anónimamente presente, sensible y sintiente.[7] (Sobchack, 1992, p. 9)

Como señala Sobchack (1992) en *The Address of the Eye*, la experiencia cinematográfica no es unidireccional. El espectador no es un receptor pasivo, sino un cuerpo que responde, interpreta y se involucra sensorialmente

7. Traducción propia. Cita original: «And, as we watch this expressive projection of an "other's" experience, we, too, express our perceptive experience. Through the address of our own vision, we speak back to the cinematic expression before us, using a visual language that is also tactile, that takes hold of and actively grasps the perceptual expression, the seeing, the direct experience of that anonymously present, sensing and sentient "other"» (Sobchack, 1992, p. 9)

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

con lo que ve. Al ver una película, percibimos imágenes y sonidos: pero también respondemos, actuamos y expresamos desde nuestro propio cuerpo, estableciendo un diálogo sensorial con la imagen.

De este modo, llegamos a habitar el paisaje de formas impensables e imposibles físicamente para nosotros: volamos con la cámara, atravesamos la materia, nos sumergimos sin ahogarnos. El cine nos permite experimentar el espacio desde una corporalidad alterada, expandida, casi fantástica. Desde la geografía cultural, esta vivencia se ha conceptualizado como «el conjunto de escenas rodadas que representa de una forma verosímil para el espectador el contexto espacial en el que se desarrolla una historia cinematográfica» (Gámir Orueta, 2012, p. 29). Esta definición, centrada en la verosimilitud y la función narrativa del paisaje fílmico, permite comprender el paisaje como una construcción técnica y simbólica, que no necesariamente busca ser fiel al entorno real, sino coherente con la lógica interna del relato. Desde esta perspectiva, podemos afirmar que el paisaje fílmico se transforma en una herramienta de producción discursiva, más que en una representación mimética del territorio.

Si bien esta experiencia sensorial del paisaje puede darse en cualquier cinematografía, es en el cine español contemporáneo donde hallamos una sensibilidad particular hacia lo natural, lo contemplativo y lo encarnado. En el cine español contemporáneo, la vivencia sensorial del paisaje se convierte en una herramienta poética y emocional que interpela directamente al espectador. Cineastas como Óliver Laxe, Carla Simón o Lois Patiño han explorado paisajes que no solo se muestran, sino que se sienten, se habitan y se respiran desde el otro lado de la pantalla.

Antes de adentrarnos en los distintos tipos de experiencia sensorial que el cine de paisaje puede provocar, es importante ampliar el concepto mismo de sensorialidad. Tradicionalmente asociada a los sentidos físicos —la vista, el oído, el tacto—, la sensorialidad también abarca dimensiones mentales y emocionales. La percepción sensorial no se limita a lo que el cuerpo siente de forma directa, sino que incluye procesos internos como la evocación de recuerdos, la imaginación, la introspección o la empatía. En este sentido, la experiencia sensorial del paisaje fílmico puede ser tanto física como mental: podemos sentir el rumor del viento o la textura de una piedra, pero una imagen fílmica también puede servir de detonante para activar pensamientos, emociones o memorias que parecíamos haber olvidado.

A continuación, proponemos una clasificación de los tipos de experiencia sensorial y emocional que emergen en estas obras.

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

En primer lugar, nos adentramos en la experiencia contemplativa. El paisaje fílmico que genera la experiencia contemplativa en el espectador se caracteriza por un ritmo pausado, el uso de planos largos y una presencia sonora mínima, o incluso, nula. El paisaje se presenta como un espacio que invita a la observación profunda, a la pausa y a la meditación. El espectador no solo contempla el entorno, sino que se sumerge en una temporalidad distinta, más lenta, más orgánica, que le permite habitar el paisaje desde la introspección. Esta experiencia no solo apela a los sentidos, sino también a la mente del espectador, que se ve invitado a una introspección pausada, a un estado de atención plena que trasciende lo físico.

Algunos ejemplos son los paisajes-autónomos empleados en el cine rural gallego. Tal es el caso del bosque en peligro de extinción de *O que arde* (Laxe, 2019) o de los espacios naturales filmados en *Arraianos* (Enciso, 2012), donde la frontera entre Galicia y Portugal se convierte en un territorio suspendido entre lo real y lo mítico. En esta última, el paisaje no solo acompaña la narración, sino que la sostiene, la transforma y la interpela. La cámara se detiene en los bosques, la niebla y la lluvia, sin necesidad de que el paisaje sea habitado por los personajes en escena; permitiendo al espectador contemplar el entorno con una atención que supera la experiencia física del territorio. Muestran cómo el paisaje puede adquirir una autonomía narrativa, convirtiéndose en un protagonista silencioso, que acompaña y transforma la experiencia del espectador, que nos permite tomarnos el tiempo de contemplarlo con calma; incluso con mayor detenimiento del que emplearíamos nosotros mismos si estuviéramos físicamente habitando el territorio gallego.

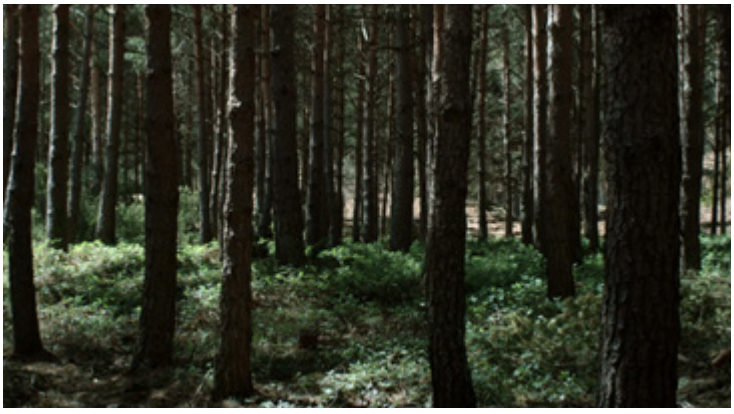


Figura 12. Fotograma de *Arraianos* (Enciso, 2012).

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

En palabras de Harper y Rayner (2010): «Un paisaje auténtico, al parecer, mantiene cierta distancia con el espectador, una barrera invisible que impide su penetración real»[8] (p. 12). Esta barrera invisible, que define la belleza contemplativa, fue transgredida por los primeros films que, montando cámaras en locomotoras, invadían el paisaje en lugar de permitir su contemplación. El *slow cinema*, por el contrario, recupera esa distancia, invitando al espectador a una observación pausada y respetuosa. Este tipo de cine se caracteriza por un ritmo pausado, planos largos, el empleo del silencio o el sonido ambiental y una escasa acción narrativa. Todas estas características favorecen una experiencia contemplativa. Una vez expuesta la experiencia contemplativa, puede observarse una modalidad distinta cuando el paisaje envuelve al espectador de forma corpórea.

Cuando el paisaje se convierte en un espacio envolvente hablamos de la experiencia inmersiva. El movimiento de cámara, el uso de planos subjetivos y el diseño sonoro contribuyen a generar una sensación de inmersión: el espectador no solo observa el paisaje, sino que lo habita de forma corpórea. Esta experiencia rompe la barrera entre pantalla y cuerpo, haciendo que el entorno fílmico se sienta cercano, casi táctil.

Un ejemplo paradigmático es el paisaje-dialéctico de *Vacas* (Medem, 1992). Concretamente, la escena mencionada anteriormente, en el que uno de los *aizkolari* está talando un pedazo de tronco con rabia, sostiene en lo alto el hacha con tensión y, al lanzarla hacia el paisaje que tiene frente a él, la cámara se convierte en el hacha que atraviesa el bosque. Gracias a ejercicios fílmicos como este, no sólo podemos habitar el bosque, sino que podemos recorrerlo de formas no humanas, como si redujéramos nuestro tamaño y fuéramos afilados; como si pudiéramos volar y cortar todo aquello que se cruce en nuestro camino.

Esto mismo ocurre en las escenas introductorias medemianas de *La ardilla roja* (Medem, 1993), surcando el fondo del trágico pantano; en *Tierra* (Medem, 1996), donde realizamos un viaje desde el cosmos hasta el subsuelo, donde nos espera una plaga de cochinillas o en *Lucía y el sexo* (Medem, 2001), en la que nos hundimos en el fondo del mar Mediterráneo sin tener que aguantar la respiración.

8. Traducción propia. Cita original: «a true landscape, it would seem, maintains a certain distance from the viewer, an invisible barrier to actual penetration» (Harper y Rayner, 2010, p. 12).

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV



Figura 13. Fotograma de *Vacas* (Medem, 1992).

En el paisaje emocional el paisaje actúa como espejo, como reflejo de las emociones de los personajes, e incluso de amplificador de estos. El paisaje no se reduce a un fondo narrativo, se convierte en entorno que refleja estados internos, intensifica sentimientos e incluso cumple la función de acompañante de procesos afectivos. El espectador establece una conexión empática con el paisaje, que se convierte en vehículo de catarsis.

Es lo que ocurre, por ejemplo, en la cinta canaria *Rendir los machos* (Pantaleón, 2021). Los paisajes majoreros son los verdaderos protagonistas de un drama que confronta a dos hermanos en un inhóspito viaje por la isla de Fuerteventura. Podemos observar el empleo participativo del paisaje en una de las escenas inicial en la cual uno de los hermanos desfoga su rabia realizando surcos en el terreno que recorre con el coche, a toda velocidad. Nosotros, desde arriba, observamos la escena en silencio. El paisaje no solo acompaña la emoción, sino que participa activamente en su expresión, convirtiéndose en un canal físico de descarga emocional.

En la experiencia simbólica el paisaje se convierte en figura retórica. Es posible observar metáforas, alegorías, exclamaciones o aliteraciones visuales,[9] que dotan al entorno natural de un valor semántico profundo. Esta experiencia requiere una lectura más profunda por parte del espectador, que interpreta el paisaje, siendo este portador de significado cultural, poético, o incluso, ideológico, y el espectador participa activamente

9. Para un desarrollo más amplio sobre la semiótica del paisaje simbólico y su dimensión mito-mágica, véase: Palacios-Ferri, A. (2025). *A este lado Vacas, al otro lado TERRA. La semiótica del paisaje mito-mágico de Julio Medem y reminiscencias en la producción propia* [Tesis doctoral]. Universitat Politècnica de València. https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/214737

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

en su interpretación. La sensorialidad se vuelve mental, ya que el espectador no solo percibe, sino que interpreta, proyecta y resignifica el paisaje desde su universo simbólico y emocional.

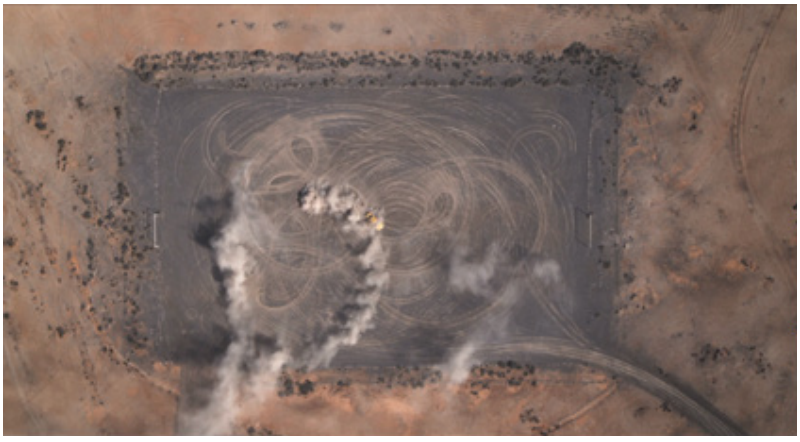


Figura 14. Fotograma de *Rendir los machos* (Pantaleón, 2022).

En *La novia* (Ortiz, 2015), el paisaje árido de Monegros funciona como un *spoiler* emocional, anticipando el desenlace trágico de la historia. Por otro lado, en la producción sevillana *La isla mínima* (Rodríguez, 2014) se emplea el paisaje pantanoso como metáfora de la corrupción y el estancamiento. En *El agua* (2022), Elena López Riera convierte el río en símbolo de deseo, mito y amenaza.



Figura 15. Fotograma de *El agua* (López Riera, 2022).

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

En el paisaje simbólico cada elemento del entorno adquiere un valor semiótico dentro del conjunto visual. Tal como se plantea en la tesis sobre la semiótica del paisaje (Palacios-Ferri, 2023) y siguiendo la teoría de Anne Whiston Spirn (1998), cada componente del paisaje —una hoja, una rama, una colina— puede entenderse como una unidad de significado, comparable a palabras dentro de una frase.

El paisaje fílmico, entonces, se convierte en un texto visual, donde cada elemento tiene una función simbólica que puede ser leída, interpretada y sentida. Así, una colina no es solo una colina. Puesto que tanto su forma, como su color, su estación del año o su contexto dentro de la escena, pueden transmitir emociones, ideas o anticipar acontecimientos. Esta lectura semiótica del paisaje permite comprender cómo el cine construye significados complejos a través de lo natural, y cómo el espectador, al descifrar estos signos, participa activamente en la experiencia simbólica.

Más allá del valor simbólico, el paisaje también puede funcionar como anclaje identitario. Esto ocurre cuando el paisaje se vincula directamente a la identidad de los personajes, dando lugar a una experiencia identitaria. Lo cual puede funcionar como espacio de pertenencia, memoria y arraigo. El espectador reconoce en el paisaje algo propio, algo que habla de quiénes somos o de dónde venimos.

En *Alcarràs* (Simón, 2022), el paisaje agrícola funciona como un elemento profundamente ligado a la identidad de los personajes. El paisaje actúa como territorio de continuidad y transmisión, donde se inscriben las huellas del trabajo, las tradiciones familiares y la forma de vida heredada que define quiénes son y cómo se relacionan entre ellos.



Figura 16. Fotograma de *Alcarràs* (Simón, 2022).

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

La amenaza de perder esa tierra no solo implica una crisis económica, sino una ruptura identitaria. De hecho, este conflicto genera tensiones dentro de la familia, que parece dividirse en dos bandos: por un lado, el de los que se aferran a sus raíces, a pesar de las consecuencias catastróficas de ello; por otro, el de los que prefieren soltarse, desvincularse y seguir otro camino que les aleje de todo aquello que han conocido. Así, el paisaje se convierte en símbolo de resistencia y de vínculo generacional, revelando cómo el entorno puede ser reflejo íntimo de la identidad colectiva.

Hablamos de experiencia antropomórfica cuando el paisaje se humaniza, adquiere rasgos humanos o se convierte en extensión simbólica de los personajes. Puede reflejar emociones, vínculos familiares o establecer un diálogo entre naturaleza y genealogía.

Un fantástico ejemplo de antropomorfismo es *Amama* (Altuna, 2015). Al inicio de la película nos encontramos con la curiosidad de que, para presentar a los personajes, se habla de los árboles. Por cada persona que nace en la familia, un árbol es plantado y, durante su vida, desarrollan una ligación inquebrantable con ellos. Los árboles representan a los miembros de la familia, estableciendo un diálogo entre naturaleza y genealogía.

Una identificación a la inversa la encontramos en *El árbol de la sangre* (Medem, 2018), cuando el personaje encarnado por Najwa Nimri interpreta a un árbol. Está descalza y sus pies están hundidos en la tierra de una maceta, sus brazos están colocados con la misma delicadeza que unas ramas y su mirada dirigida al cielo.



Figura 17. Fotogramas de *Amama* (Altuna, 2015).

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

Para finalizar, la experiencia sensorial pura ocurre cuando nos centramos en el estímulo directo de los sentidos. El paisaje no tiene necesariamente una función narrativa o simbólica, sino que se presenta como materia perceptiva. Podemos percibir sus texturas, colores, sonidos, movimientos naturales, generando placer estético y vivencia física. El espectador no interpreta el paisaje, lo siente.

Un ejemplo claro es *Suro* (Gurrea, 2022). En una de las primeras escenas de este film, Ivam, uno de los protagonistas, se une a la cuadrilla a la que ha encargado la tala de los alcornoques. Es entonces cuando nos sumergimos en una orquesta de texturas, colores y sonidos que no pretenden sorprendernos, ni transmitirnos ningún mensaje en clave. Son lo que son, es decir, naturaleza en estado puro, directa a nuestros sentidos.

Aunque la experiencia sensorial pura y la contemplativa pueden compartir ciertos elementos formales —como el uso de planos largos o sonidos naturales—, su intención y efecto en el espectador difieren notablemente. La experiencia contemplativa se basa en la pausa y la observación profunda; invita al espectador a detenerse, a reflexionar y a habitar el paisaje desde una mirada introspectiva. En cambio, la experiencia sensorial pura se centra en estimular los sentidos de forma directa. El espectador no solo observa, sino que percibe físicamente el entorno a través de texturas, colores, sonidos y movimientos que apelan a lo táctil, lo auditivo y lo visual. Mientras que la contemplación busca la conexión emocional o filosófica con el paisaje, lo sensorial puro se orienta hacia el placer estético y la vivencia perceptiva inmediata.



Figura 18. Fotograma de *Suro* (Gurrea, 2022).

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

Conclusiones

Estas experiencias muestran que habitar el paisaje en el cine no se reduce a una única forma de relación, sino que se despliega en múltiples registros en los que la interacción mundo-espectador se abre a diferentes tipos y niveles de experiencias. Y en todas ellas, se supera la mera interpretación semiótica para comprender la coparticipación e interacción dinámica que constituye al sujeto y al mundo recreado en la pantalla. En la experiencia contemplativa lo hacemos desde la mirada, en el acto de la observación pausada; en la inmersiva, desde el cuerpo, recorriendo el espacio y sintiéndonos parte de su movimiento; en la emocional, desde la afectividad y la empatía, dejándonos atravesar por los estados anímicos que el paisaje refleja o intensifica; en la simbólica, desde la interpretación, al descifrar el entorno como un texto cargado de significados; en la identitaria, desde el arraigo, la memoria y la pertenencia, reconociendo en el paisaje un reflejo de nuestra historia o genealogía; en la antropomórfica, desde la proyección de rasgos humanos sobre la naturaleza, atribuyéndole emociones, gestos o intenciones propias de las personas; y, finalmente, en la sensorial pura, desde los sentidos, percibiendo su materialidad inmediata.

En este sentido, el paisaje no es solo un entorno externo, sino un espejo sensible donde proyectamos tanto lo que somos como lo que sentimos. Un bosque puede vigilar, un río puede llorar, y una colina puede hablarnos de quienes fuimos. Estas formas de habitar el paisaje no solo se manifiestan en el análisis teórico, sino que también se experimentan de manera tangible en la sala de cine, donde el cuerpo y la mente del espectador se convierten en parte del paisaje proyectado. Aún más, en buena lógica fenomenológica, cuerpo y mente devienen elementos indiscernibles de una entidad que se da al mundo representado en la pantalla.

Especial significación al respecto adquiere la revalorización corporal en la aprehensión del paisaje cinematográfico en cuanto forma de reclamar una experiencia del mundo. En un tiempo en el que la velocidad y la virtualidad dominan nuestra percepción del mundo, el cine que nos invita a habitar el paisaje sensorialmente se vuelve un acto de resistencia, una forma de reconexión con lo esencial.

El cine español es un claro ejemplo de esa resistencia. Refleja una sociedad rural que aún encuentra un hueco para contemplar el paisaje. Los cineastas españoles son conscientes de ello y nos ofrecen pequeños orificios, por donde, si queremos, podemos colar un pie, una mano, luego la otra; hasta abrirlo lo suficiente como para que pueda entrar todo nuestro cuerpo. Y asomarnos, a través de ese orificio —que se encuentra entre la pantalla y nosotros— a un paisaje que parece estar a nuestra espera.

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

En conclusión, podemos afirmar que todas estas modalidades revelan la capacidad del paisaje fílmico para operar simultáneamente como marco narrativo, agente expresivo y experiencia perceptiva. Algo así como entrar en la sala de cine y que la brisa sea tan fuerte que cierre la puerta de un golpe; sentarnos en las butacas y sentir la hierba húmeda bajo nuestros pies, como en la pintura de Constable, pero no limitándonos a observar esa atmósfera de la que él hablaba, sino formando parte de ella. Como si las pantallas de cine fueran portales a ese otro mundo que parece que estamos olvidando.



Figura 19. Fotograma de *Vacas* (Medem, 1992).

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA



ESTRATEGIAS FENOMENOLÓGICAS Y ESTRATIGRAFÍAS DEL PAISAJE EN EL DOCUMENTAL SENSORIAL ESPAÑOL

Jordi Revert Gomis, *Universitat de València*

> «La gente habla en un espacio vacío y, mientras la palabra asciende, el espacio se hunde en la tierra, y no deja ver, sino que hace leer sus sepultamientos arqueológicos, sus espesores estratigráficos». (Deleuze, 1987, p. 336)

Introducción. El documental sensorial y las nuevas derivas de la imagen

En el panorama audiovisual contemporáneo, el documental sensorial ofrece un marco preferente para experimentaciones formales y derivas no narrativas. De un tiempo a esta parte, los formatos de la no ficción han adquirido una particular relevancia desde los márgenes, tanto a partir de iniciativas individuales que han seguido el ejemplo de otros cineastas —el nombre de Albert Serra surge, inevitablemente, como figura decisiva en el tablero reciente del experimentalismo en el cine español— como de la creciente presencia de laboratorios, semilleros y formaciones académicas que han sido cantera de documentalistas experimentales —los másteres de creación documental de la UPF, la ESCAC o la ECIB—. En la vertiente sensorial, nombres como Lois Patiño, Manuel Muñoz Rivas, Mauro Herce, Elisa Celda, Eloy Enciso, Rocío Mesa, Óscar Vincentelli o Víctor Moreno han configurado un prometedor horizonte de posibilidades a través de prácticas diferenciadas, que no hay que dejar de encuadrar en el buen momento internacional de la sensorialidad, con iniciativas como el Sensory Ethnography Lab de la Universidad de Harvard alentando este tipo de expresiones artísticas. Desde la perspectiva académica, esta aproximación encuentra un pilar fundamental en la fenomenología de Vivian Sobchack, particularmente en *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, donde sostiene que el cine es un objeto sensorial, pero también se presenta (y se convierte) ante nosotros como un sujeto sensual y cargado de sentido (Sobchack, 1991, p. 309). Para la autora, la experiencia cinematográfica se basa en un intercambio intersubjetivo entre el sujeto que mira y el propio film, que también «mira» y expresa su propia experiencia de mundo (Sobchack, 1991, p. 50). No por casualidad habla del «cuerpo del film» (*film's body*), vinculándose así con la fenomenología del cuerpo de Merleau-Ponty (1994) y su idea del cuerpo

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

como vehículo del ser-en-el-mundo. El cuerpo fílmico, por tanto, se entendería como una tecnología intencional y la visualidad cinematográfica quedaría trascendida como representación estática para darse como acto de ser y estar presente. Así, Sobchack reclama para el *film's body* lo que Merleau-Ponty postula para el cuerpo humano: «el espíritu del mundo en este caso somos nosotros, desde el momento en que sabemos *movernos*, desde el momento en que sabemos mirar. Estos simples actos encierran ya todo el misterio de la acción expresiva» (Merleau-Ponty, 1969, p. 122).

En definitiva, se trata de un contexto por lo general favorable para repensar la imagen documental en otros términos, con propuestas «más interesadas en la dimensión perceptiva y sensorial del mundo recreado que de su dimensión cognitiva —mundo sentido antes que comprendido—» (Moral y del Caz, 2024, p. 44), si bien Javier Moral y Beatriz del Caz hablan de casos que «trascienden dicha dicotomía y plantean una reflexión social y política a partir del equilibrio entre las dos dimensiones». Parece claro, en cualquier caso, que las viejas formas del documental etnográfico de aliento expositivo quedan superadas en estos nuevos encuadramientos, en los que prevalece una naturaleza experiencial de la imagen que, a su vez, obliga a reconsiderar la mirada del hermeneuta: las derivas experienciales del audiovisual se resisten a ser interpretadas en los mismos parámetros que sus antecedentes positivistas, y por tanto exigen un reposicionamiento del analista y una reconfiguración de sus metodologías. En el campo del documental sensorial se hace, si cabe, más urgente, la reflexión en torno a la vigencia de las herramientas teóricas planteada por voces como la de Carlos Losilla (Juez, 2021), pues sus imágenes se revelan a menudo refractarias a su conceptualización cognitiva, prestas a ser *sentidas* antes que desmenuzadas, antes *vividas* que acotadas y fijadas por el análisis semiótico-estructural. No se trata, ni mucho menos, de invalidar los útiles tradicionales a la luz de nuevas tendencias, sino de constatar la necesidad de ajustar su ámbito de acción ante las evoluciones en las que las imágenes, con frecuencia mutantes e inaprensibles, se embarcan hacia nuevos paradigmas. Sus intersecciones con otras manifestaciones artísticas de diversa índole —prácticas museísticas, videoarte—, tampoco pueden ser pasadas por alto en ese acercamiento.

El presente capítulo trata de detectar y definir algunas de esas estrategias formales asociadas a lo sensorial y lo fenomenológico, que permiten construir dispositivos perceptivos que, en esencia, proponen un desplazamiento del conocimiento a la experiencia. Para ello, se

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

estudian dos recientes documentales experimentales españoles como casos paradigmáticos, *El mar nos mira de lejos* (Muñoz Rivas, 2017) y *Costa da Morte* (Patiño, 2013), a través de un compendio de herramientas y conceptos deleuzianos (imagen estratigráfica, imagen-tiempo, espacio liso y espacio rugoso) y una lectura atenta de estratos de tiempo, texturas y dispositivos de mirada. Se busca, a través de esta maniobra, no sólo abordar el texto audiovisual desde una perspectiva desligada del estricto análisis semiótico, sino entender la consecuente reconfiguración del rol hermenéutico del espectador.

Paisaje que mira

La superación de ese paradigma semiótico lleva implícita la de determinados marcos de pensamiento y, en concreto, la trascendencia de modelos exclusivamente sustentados en el conocimiento lingüístico y verbal, como predicado por MacDougall (2005). El teórico señala que en nuestra aprehensión del mundo también se invoca la participación de ideas, emociones, respuestas sensoriales e incluso imágenes de nuestra propia imaginación. Ese desplazamiento desde el logocentrismo a un marco experiencial y sensorial comporta, asimismo, una apuesta por la superación de la dicotomía mente/cuerpo. Son estos planteamientos que se imbrican en un contexto más amplio de revalorización del proyecto fenomenológico de Edmund Husserl, a partir de su crítica al positivismo del siglo XIX (Moral y del Caz, 2024, p. 47). En esa línea de actuación, el cine sensorial busca una desestabilización de la mirada a través de procesos que tienen por objetivo la desactivación de determinados automatismos, aquellos que han definido unívocamente la relación entre el texto audiovisual y su hermeneuta. Estrategias como el emborronamiento de las imágenes o el deslindamiento de las formas, el subrayado de la hapticidad a través del trabajo con las texturas o la heautonomía como vía para reforzar la naturaleza audio-visual de la imagen —en los términos planteados por Deleuze (1987, p. 334)—, son, en actuación conjunta o por separado, vías específicas que han cobrado relevancia en títulos adscritos a las prácticas sensoriales, a saber —y con carácter representativo— los documentales de Lucien Castaing-Taylor y Verena Paravel (*Leviathan* [2012], y J. P. Sniadecki y Joshua Bonetta (*El mar la mar* [2017]), en la esfera internacional, o los de Elisa Celda (*O arrais do Mar* [2020]), Mauro Herce (*Dead Slow Ahead* [2015]) (Figura 20) y Víctor Moreno (*La ciudad oculta* [2018]), en un ámbito nacional.

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV



Figura 20. *Dead Slow Ahead* (2015), de Mauro Herce.

En los títulos escogidos para desarrollar esta investigación, algunas de esas tácticas son relevantes para hacer llegar al espectador la mitología propia de los lugares explorados por la cámara. Por el momento, sin embargo, es prioritario destacar la noción de paisaje y su prominencia, tanto en las películas seleccionadas como en buena parte del documental sensorial. El paisaje, lejos de sus usos habituales como escenario de ficciones o no ficciones de las que acostumbra a ser continente, y no personaje, adquiere aquí pleno protagonismo en tanto que domina el encuadre y, o bien reemplaza la presencia humana, o bien la subyuga en la escalaridad. Su persistencia en el plano, a menudo enquistada —si bien no necesariamente diáfana—, obliga a escrutarlo y no darlo por sentado, a reevaluar sus formas y texturas. Es en este punto en el que el tiempo deviene un factor determinante en la aproximación fenomenológica. Chamarette (2012) sitúa la temporalidad como un eje central de la subjetividad y apela a la calidad intermedial de las imágenes:

> El carácter intermediario de la imagen pone en juego no solo actos narrativos de representación, sino también actos virtuales de contacto afectivo, evocando no lo que se ve, sino un contacto entre sujeto y mundo con lo que es experimentado sensorial y afectivamente. (Chamarette, 2012, p. 83)

Esa temporalidad, en el contexto del documental sensorial, actuaría como un tejido que vincula la percepción y el cuerpo, permitiendo al espectador «habitar» el tiempo del paisaje. Casebier (2009, p. 144), por su parte, acude a Husserl para identificar la temporalidad como marca de la realidad y recuerda, en el marco de su teoría fenomenológica, que el

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

referente del documental es el evento, el cual existe independientemente del propio documental en sí y de los actos perceptuales de los espectadores a la hora de aprehenderlo.

Por último, Shaw (2008, p. 82) entiende la correspondencia entre la imagen fílmica y una conciencia interna del tiempo como una forma de dialéctica intrincada que permite que la experiencia cinematográfica sea un ejemplo primario de la conciencia del tiempo fenomenológico. Para el autor, cuando el cine se sitúa en el mundo real —y sería el caso del documental sensorial—, sus imágenes no sólo representarían la realidad, sino que reflejarían los procesos temporales y perceptivos del funcionamiento normal de la conciencia. Es en ese contexto que el tiempo deja de estar subordinado y la imagen se densifica para devenir imagen-tiempo —invocando, de nuevo, a Deleuze (1987)—, y es desde ese estatus que se detectan al menos dos formas desde las que apelar a la mirada del espectador. En primer lugar, el paisaje, en su colonización del fotograma, la obliga a renunciar al apriorismo que lo sitúa como fondo o escenario, en cualquier caso, espacio narrativo. Esto implica un necesario desarme de la expectativa instalada en los automatismos de la mirada. Dicho de otro modo, ante la frontalidad y la inmensidad del paisaje que es plano y tiempo, ese espectador se ve obligado a suprimir preconcepciones y someterse a la experiencia de esa imagen naturalmente refractaria a la racionalización. Estamos, efectivamente, tanteando los dominios de la célebre afirmación husserliana por la que el mundo antecede al pensamiento y toda conciencia es conciencia de algo, idea ante la cual el filósofo de la fenomenología recuperaba la *epojé* griega para preconizar una abstención o suspensión del juicio que permitiera un estudio puro de los fenómenos (Husserl, 2013). En segundo lugar, la propia interioridad del paisaje, la densidad oculta o a la vista que se materializa en sus estratos, las capas de tiempo que se significan en tanto que permanecen en pantalla, y en las que se acumulan acontecimientos silenciados. Cabe recordar que Serge Daney, a propósito de *Fortini Cani* (Huillet y Straub, 1976), apuntaba directamente a los cuerpos enterrados como el verdadero contenido de uno de sus planos: «El contenido del plano, *stricto sensu*, es lo que este esconde: los cuerpos bajo la tierra»[10] (Daney, 2012). También Deleuze (1987), de manera más abstracta, se había referido con anterioridad a esta cuestión:

> La imagen visual encuadra un espacio cualquiera, espacio vacío o desconectado que adquiere un nuevo valor, porque va a enterrar al acontecimiento bajo capas estratigráficas y lo hará descender como un fuego subterráneo siempre oculto. (Deleuze, 1987, p. 369)

10. Traducción propia. Cita original: «The content of the shot, *stricto sensu*, is what it hides: the bodies under the ground».

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

En tanto que imagen estratigráfica, compone una identidad que es suma de tiempos asimilados, en la que los relatos que los atraviesan se hunden y se confunden en un mismo humus tectónico. Incluso los restos arquitectónicos, las ruinas indiciales de extinguidas actividades humanas, demandan la reflexión acerca de un tiempo puro, diferente al histórico:

> La contemplación de las ruinas nos permite entrever fugazmente la existencia de un tiempo que no es el tiempo del que hablan los manuales de historia o del que tratan de resucitar las restauraciones. Es un tiempo puro, al que no puede asignarse fecha, que no está presente en nuestro mundo de imágenes, simulacros y reconstituciones, que no se ubica en nuestro mundo violento, un mundo cuyos cascotes, faltos de tiempo, no logran ya convertirse en ruinas. Es un tiempo perdido cuya recuperación compete al arte. (Augé, 2003, p. 7)

El ejercicio de contemplación, por tanto, extiende la mirada despojada de apriorismos y fechas concretas hacia un pasado informe, que embebe la imagen y determina su forma. Es el desierto de Sonora, implacable en *El mar la mar* (Bonetta y Sniadecki, 2017), el mar hostil e indiferente de *Leviathan* (Castaing-Taylor y Paravel, 2012) o los circuitos subterráneos que estrechan la noche en *La ciudad oculta* (Moreno, 2018). Es, asimismo, la profusión de relaciones que se establece en torno a mar y costa, en las películas de Patiño y Muñoz Rivas.

El mar nos mira de lejos: la leyenda del tiempo

Al inicio de *El mar nos mira de lejos*, una sucesión de viejas fotos en blanco y negro de la costa de Huelva desfila en la pantalla. A las imágenes de las playas, todavía vírgenes, les siguen las de un grupo de excavación iniciando trabajos en la tierra. Terminado el carrusel, la imagen nos devuelve al presente de las dunas onubenses, en las que la cámara vagabundea contemplando los juncos doblegados por el viento, la actividad de un escarabajo que penetra en la arena o los propios promontorios (Figura 21), amontonándose hacia el horizonte en un plano general. Una voz en *off* enuncia con aplomo la historia de una partida de excavadores llegada en un barco de vapor desde Hamburgo en la primavera de 1895.[11] La narración pronto desvela que el objetivo de la expedición era encontrar la ciudad de Tartessos, enclave legendario más allá de las columnas de Hércules, de

11. Es probable que la película haga referencia a la expedición comandada por Adolf Schulten, quien indagó en las dunas de Doñana buscando Tartessos, en un proyecto que emulaba al del entonces recién fallecido arqueólogo Heinrich Schliemann y su celebrado descubrimiento de Troya a partir de los textos clásicos (Vázquez Paz, 2016). Muñoz Rivas, sin embargo, opta por no aportar más datos que el de la fecha aproximada, intención que, como se verá, se alinea con la exploración del tiempo que aborda su obra.

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

cuya existencia habían dado cuenta testimonios de viajeros griegos de los siglos VI al IV a. C., pero del que no se conservan restos arqueológicos. La voz volverá a aparecer a la hora aproximada de metraje, mientras la cámara otea el mar en un plano enmascarado al modo de la visión de un catalejo. Lo hace para recuperar el relato de uno de los primeros griegos en hacer referencia a Tartessos, en el cual de hecho se alude a la decadencia de un reino que había ostentado prestigio y poderío en tiempos remotos, y que en el momento del registro había devenido ya pobre y empequeñecido, próximo a las ruinas: «como un espectro emergía de la arena para desearnos buena fortuna en nuestra aventura». Una última intervención, hacia el final, puntúa desde la banda sonora las fotografías aéreas en blanco y negro de distintas áreas de Doñana, sobre las que se distinguen marcas gráficas de distinta índole. De este modo se constata el fracaso de aquella expedición, que sólo encontró enterrada una aldea de pescadores posterior en el tiempo a lo que buscaban, así como el destino idéntico de ulteriores prospecciones. Un apunte señala la futilidad de la huella humana en el territorio: «Los forasteros dejaron atrás zanjas de hasta dos metros de profundidad que dibujaban líneas incomprensibles sobre el territorio. La arena no tardó en volver a cubrirlo todo».



Figura 21. Las dunas onubenses al inicio de *El mar nos mira de lejos* (Muñoz Rivas, 2017).

Los tres fragmentos que componen esa narrativa oral funcionan como puntales que afianzan el espacio emocional y discursivo que transita *El mar nos mira de lejos*. El resto de metraje se compone de episodios cruzados

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

de figuras y paisajes anónimos, un silencioso diálogo en el que las contemplaciones de dunas, líneas costeras o incidencias lumínicas en el interior de una cabaña se alternan con paseos ermitaños, pescadores en reposo o rostros enamorados en secreto. En su fluir entre unos y otros, la película se constituye como un melancólico cristal de tiempo de múltiples caras, una convergencia de ráfagas de vida que dan fe de su abocamiento a la desaparición, al tiempo que suceden ante la mirada. En una entrevista, Muñoz Rivas hacía declaración de propósito en ese sentido:

> Tenemos la impresión de que estamos, en la película, asistiendo a un mundo que está por... un poco por desaparecer. Porque esa manera de habitar ese lugar parece un poco condenada a acabarse. No mañana, pero sí relativamente pronto (...) Hay algo como de resistencia. Resistencia al paso del tiempo por parte de estos personajes que son como testigos de cómo ha ido transformándose ese lugar. (CanalSur Media, 2018)

El mar nos mira de lejos observa esas realidades con un ánimo improvisado, fabulador incluso. Ninguno de los subrelatos es acotado temporalmente, ni sus personajes provistos de una identidad. Antes, al contrario, sus imágenes quedan paulatinamente enterradas por otras imágenes que las superponen, y todas acaban subsumidas como estratos, equiparadas a historias pretéritas que ya son capas de tiempo, y en las que la distinción entre el registro y el mito no reviste importancia. No se busca, en ese sentido, una dirección recuperadora e historiográfica de la memoria, sino que la política de sus imágenes se erige en un plano más abstracto: la resistencia de formas de vida, pasadas y presentes, a su desaparición, antes de su definitiva asimilación como sedimentos del paisaje. Así, pescadores y ermitaños se instituyen como presencias refractarias al rápido paso de la posmodernidad, y en sus figuras se proyectan los antiguos aldeanos de la costa de Doñana, sobre los que a su vez incide el fantasma de los expedicionarios que buscaban otro espectro, el del mito tartessiano. Deleuze (1987) define así la deriva de la imagen estratigráfica: «La imagen visual se torna «arqueológica, estratigráfica, tectónica». No es que se nos remita a la prehistoria (hay una arqueología del presente), sino a las capas desiertas de nuestro tiempo que sepultan a nuestros propios fantasmas» (p. 322). Se trata, por tanto, de un paisaje-palimpsesto en cuyo interior se produce una cartografía activa del pasado, aproximación que asimismo se vincula con la estética del paisajismo psicogeográfico, en su búsqueda de una representación del espacio no sólo como localización histórica, sino como un lugar de memoria donde

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

contrastan la apariencia contemporánea y sus encarnaciones anteriores, como apunta Villarmea Álvarez (2016):

> El objetivo de esta modalidad del paisajismo documental sería representar el espacio como un lugar de memoria, ya sea como emplazamiento histórico o como espacio vivido. La dinámica de este tipo de películas consiste en contrastar el aspecto contemporáneo del paisaje filmado con sus encarnaciones anteriores, es decir, con aquellos acontecimientos que tuvieron lugar en ese mismo lugar hace años, y con las construcciones que lo ocuparon en el pasado. El resultado es una lectura subjetiva del lugar representado más allá de su registro objetivo, mezclando su percepción individual con su significado colectivo. (pp. 134-135)[12]

No es casualidad que la sección central del film se detenga durante varios minutos a observar, en una sosegada cadena de planos, los corrimientos de arena de las dunas (Figura 22), interponiendo en el núcleo de su entrelazamiento de historias vagas un *intermezzo* en el que la hapticidad y la abstracción formal adquieren un peso central.



Figura 22. Corrimientos de arena en el *intermezzo* háptico de *El mar nos mira de lejos* (Muñoz Rivas, 2017).

12. Traducción propia. Cita original: «O propósito desta modalidade do paisagismo documental seria representar o espaço como um lugar de memória, quer como localização histórica, quer como espaço vivido. A dinâmica deste tipo de filmes consiste em contrastar a aparência contemporânea da paisagem filmada com as suas encarnações anteriores, isto é, com aqueles acontecimentos que ocorreram nesse mesmo local anos atrás, e com as construções que o ocuparam no passado. O resultado é uma leitura subjetiva do local representado para além do seu registo objetivo, misturando a sua perceção individual com o seu significado coletivo.»

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

Una segunda resistencia llama la atención en el diálogo propuesto entre la imagen y la voz narradora: mientras la parte oral recupera las sucesivas operaciones fallidas para desenterrar las ruinas de Tartessos —es decir, los intentos humanos por dar forma al paisaje—, la visual impone la lógica, propia y mudable, de la geografía. No es descabellado recordar aquí la oposición entre espacio liso y espacio rugoso planteada por Deleuze y Guattari (2002) en el modelo marítimo de *Mil mesetas*:

> El espacio liso está ocupado por acontecimientos o haecceidades, mucho más que por cosas formadas o percibidas. Es un espacio de afectos más que de propiedades. Es una percepción háptica más bien que óptica. Mientras que en el estriado las formas organizan una materia, en el liso los materiales señalan fuerzas o le sirven de síntomas. Es un espacio intensivo más bien que extensivo, de distancias y no de medidas. *Spatium* intenso en lugar de *Extensio.* Cuerpo sin órganos en lugar de organismo y de organización. En él, la percepción está hecha de síntomas y de evaluaciones más bien que de medidas y de propiedades. Por eso el espacio liso está ocupado por las intensidades, los vientos y los ruidos, las fuerzas y las cualidades táctiles y sonoras, como en el desierto, la estepa o los hielos. (Deleuze y Guattari, 2002, p. 487)

En resumidas cuentas, la construcción interna de *El mar nos mira de lejos* remite al malogrado estriaje de un terreno que acaba imponiendo su naturaleza lisa y, con ella, la ineluctabilidad del tiempo.

Costa da Morte: el mito en la orilla

Voz fundamental del *Novo Cinema Galego*, la obra de Lois Patiño se mueve entre el documental experimental y el videoarte, ofreciéndose como un catálogo de estrategias sensoriales en las que el paisaje adquiere una importancia nuclear. Ya en sus tempranas series de videocreaciones *Paisaje-Duración* (2009-2010) y *Paisaje-Distancia* (2010-2011), este supone el punto de partida para una observación que se integra en la experiencia fenomenológica, introduce la experimentación plástica de la imagen e invita a la reflexión en torno a la relación entre el observador y el espacio observado. En 2013, *Costa da Morte* marcó su debut en el largometraje y reafirmó ese interés por explorar los límites expresivos de la singularidad paisajística, una mirada que no ha dejado de evolucionar en sucesivas incursiones. Ha sido Rangel (2022) la que probablemente mejor ha topografiado el papel del paisaje en la filmografía del cineasta gallego:

> En los documentales experimentales que conforman *Na vibración* (2012), «Tierra» y «Agua», Patiño da un giro, ya no se trata de captar el paisaje sino de ser captado por él. El resultado es una mirada a los

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

> paisajes no humanos, arcaicos, anacrónicos: la mirada del afuera. Desplazamiento en donde las figuras humanas son absorbidas por el medio sus fuerzas, devueltas a la inmanencia: paisaje-vibración que hace visible y audible el ritmo del cosmos, la vida que bulle y palpita en todo. (Rangel, 2022, p. 137)

La autora identifica el paisaje, la duración, la distancia y la vibración como los elementos estéticos que configuran lo que viene a llamar la arqueología audio-visual del cine de Lois Patiño. Mismos elementos que, según Rangel (2022), «se ensamblan en la imagen-estrato que opera en ese doble movimiento que libera imaginación en la búsqueda formal, lumínica, cromática, matérica y sonora» (Rangel, p. 137). En *Costa da Morte* (Patiño, 2013), trabajo que se sitúa cronológicamente después de ese giro, la estrategia formal pasa por dos ejes: 1) una puesta en serie de planos generales o grandes planos generales de la costa gallega a la que hace referencia el título, en los que se atisban desde la lejanía presencias humanas reducidas a la mínima expresión, sin posibilidad de discernir rostros ni identidades[13]; 2) una puesta en primer término auditivo del sonido captado de las conversaciones de esas figuras indistinguibles, al que se suma la intromisión sonora del mar y otros elementos naturales. Por un lado, esa marcada separación recupera la idea deleuziana de heautonomía a partir de dos imágenes, una óptica y otra auditiva, una reconquista de las dimensiones primarias del medio cinematográfico que de hecho refuerza su naturaleza audio-visual (Deleuze, 1987, p. 334). Por otro lado, la distancia visual, unida a la proximidad sonora, configura el dispositivo experimental de esa imagen-estrato que crea la ilusión del propio paisaje contando su historia, o la suma de sus historias sedimentadas en las formaciones montañosas o engullidas por el mar. Imagen, apostilla Rangel (2022), que genera una visión háptica, «una mirada póstuma o anterior al hombre», en la que la mirada del cineasta vuelve a ser «una mirada total, a distancia —como la del pintor—; no interviene en el mundo, *deviene* con el mundo» (p. 140), en una resituación fenomenológica de su papel observador. Keller (2018) ha querido por su parte leer ese paisaje como una suerte de *tableaux vivant* que confronta la expectativa del/de la espectador/a y conecta con el origen fotográfico del cine:

> Como si se tratara de una especie de «tableau vivant» reinventado o quizá de una naturaleza muerta a la inversa, estas películas también capitalizan el carácter dinámico y la fugacidad del paisaje para crear «escenas» no a partir de una secuencia de planos, imágenes o elementos narrativos, sino a partir de la propia estasis del lugar. Parecen romper

13. Recurso que el director ya había empleado en obras anteriores, como *Paisaje-distancia* (2010-2011), o *Montaña en sombra* (2012).

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

> la expectativa del espectador respecto al movimiento cinematográfico y la fluidez temporal mediante planos extremadamente largos, al confrontarnos —de hecho, al retener nuestra atención— con los orígenes mismos de la ilusión del movimiento cinematográfico, que es el propio medio de la fotografía. (Keller, 2018, p. 107)

Esa crónica abstracta de la Costa da Morte y, por sinécdoque, de la Tierra, tanto engulle la mirada del cineasta que escruta la geografía gallega como a los locales que circulan aplastados por el escenario y los relatos populares que estos articulan, los cuales recuperan un pretérito siempre navegante entre el hecho y la leyenda. Esas voces constituyen un estrato más, al tiempo que conforman un imaginario colectivo que, en palabras del cineasta, crea la identidad cultural del paisaje (242 películas después, 2023). Así, un diálogo entre dos mujeres que pasean por la orilla de una playa se convierte en un compendio de anécdotas de dudosa veracidad —no por la honestidad de las hablantes, sino por el propio alcance de la rumorología que envuelve las historias de la Costa— sobre barcos hundidos y gente oriunda que acude a recoger los bienes perdidos: bombones italianos, televisores o leche condensada para pintar las casas de la localidad de Camelle (Figura 23). La carcajada, además, comparte discurso con una natural asimilación de la tragedia: el recuerdo de los cadáveres de un accidente de autobús en Portugal llegando a través de las corrientes a las playas de Costa da Morte.

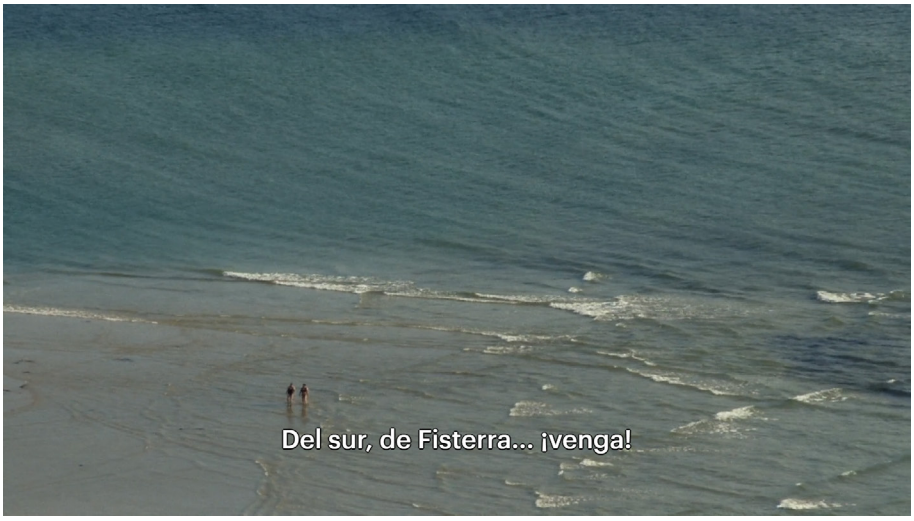


Figura 23. La imagen de la costa, filmada desde la distancia en gran plano general, se combina con el sonido en primer plano de la conversación entre dos mujeres que pasean por la playa.

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

El episodio luctuoso, veraz o no, llama la atención en torno a las implicaciones del mar como imagen-estrato: allí donde las montañas dejan entrever capas de tiempo, formaciones orográficas que codifican tiempos pasados, el mar devora el pasado y borra las huellas para el observador. Es oportuno recordar las tensiones que Deleuze y Guattari (2002) asignaban al mar, espacio liso por excelencia que, sin embargo, era también aquel en el que primero se había impuesto un estriaje luego válido para otros sitios (desierto, aire, estratosfera). La dupla teórica argumentaba, aceptando la hipótesis de Virilio,[14] que al término de dicho estriaje el mar volvía a producir una especie de espacio liso (2002, p. 488). En *Costa da Morte* la posibilidad de un mar estriado queda excluida de la imagen —Deleuze y Guattari (2002) planteaban la posibilidad de ese estriaje en la navegación de altura y en función de las conquistas astronómicas y geográficas, no en la proximidad con la tierra—, pues se minimiza casi hasta la aniquilación cualquier incidencia humana sobre este —y, en consecuencia, cualquier dimensión mensurable—. Es, en cambio, espacio presto a haecceidades y afectos (Figura 24), lienzo mudable en el que el mito campa, como confirmará y ampliará la monstruosa fantasmagoría de la posterior *Lúa vermella* (Patiño, 2020).



Figura 24. El mar en *Costa da Morte* (Patiño, 2013). Espacio mudable, presto a haecceidades y afectos.

14. Deleuze y Guattari (2002) hacen referencia al volumen *La inseguridad del territorio*, de Paul Virilio, en especial a su capítulo IV, «El litoral vertical» (Virilio, 1999).

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

Conclusión: el paisaje como terreno de prospección sensorial

Comparten *El mar nos mira de lejos* (Muñoz Rivas, 2017) y *Costa da Morte* (Patiño, 2013) una similar concepción del paisaje: imagen-tiempo que es también imagen-estrato proclive a la hapticidad, acumulación de tiempos asimilados que confunde historia y mito, espacio liso —las dunas de Doñana, en la película de Muñoz Rivas, el mar gallego en la de Patiño— que se resiste a ser estriado. Si bien la primera particulariza su enfoque en las realidades y rostros[15] que resisten al olvido y la sedimentación, y la segunda demuestra un mayor interés por la oralidad y la identidad cultural del enclave elegido, ambas trazan coordenadas comunes para la experimentación desde una centralidad paisajística que se ha demostrado fecunda en el marco del documental sensorial. No se tratan, sin embargo, de meras vías de exploración de las posibilidades expresivas de la imagen audiovisual —que también—, sino de la materia base para nuevos paradigmas de la mirada en el marco de la no ficción, uno que no sólo replantea los mecanismos de producción de sentido desde el lado del cineasta, sino de los propios hermenéuticos del receptor a partir de la desprogramación de la mirada y el acceso a la experiencia fenomenológica.

15. De hecho, hay en *El mar nos mira de lejos* un fértil trabajo a partir de los rostros que remite a otra noción de Deleuze y Guattari (2002), la de *rostridad*, y que, por limitaciones de espacio, no será explorada aquí.

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA



EL ROMANTICISMO EN TIEMPOS DE LA INOCENCIA PERDIDA. LA MIRADA VERTICAL EN LA OBRA DE LOIS PATIÑO

York Neudel, *Universitat Politècnica de València*

Introducción

En las últimas dos décadas se observa una tendencia hacia un nuevo cine de las verticalidades. El creciente uso de los vehículos aéreos no tripulados (VANT) ha contribuido a una proliferación de la mirada desde arriba no solo en el cine comercial, sino también en el cine periférico y artístico, aquel que se caracteriza por una mirada particular, crítica e íntima y donde la cámara suele posicionarse en un campo de vulnerabilidad y participación. El uso de imágenes asimétricas desde la altura rompe con este posicionamiento y merece una discusión y un análisis si esta nueva visualidad contribuye sensorialmente a lo táctil y puede construir una suerte de «distancia íntima», una paradoja expresada por Christiansen (2017, p. 3). Se trata, en definitiva, de evaluar cómo este nuevo régimen visual afecta a nuestra experiencia del mundo y lo define en términos diferentes de aquel que han venido construyendo tradicionalmente los discursos audiovisuales: el espectador se situaba como cuerpo alrededor del cual se constituía ese mundo propio de la representación que resultaba, no obstante, homólogo a su espacio real. El mundo ficticio se asentaba así en la percepción cotidiana y la constitución de un punto de vista corpóreo y real, derivado del sistema perspectivo instaurado en el Renacimiento.

Existen muchos posibles ejemplos de este nuevo estilo visual, por lo que las siguientes dos obras del cine español sirven solamente como una pequeña muestra del fenómeno. Aunque varios trabajos del director gallego Lois Patiño destacan por una experimentación con la mirada desde arriba, su película *Montaña en sombra* (2012) opera exclusivamente con impresiones desde la altura. Patiño mismo aclara en su concepto que su «tratamiento de la imagen permite hacer de la visión del paisaje una experiencia táctil: subrayando la textura de la nieve, alterando la percepción de su materia o las dimensiones del espacio» (Patiño, 2025). La otra película que representa parcialmente el mundo desde arriba es *Lúa Vermella* (Patiño, 2020) que impacta por sus impresiones aéreas hechas

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

con un VANT. Con este recurso se altera la percepción que oscila entre una sensorialidad intrigante y una cierta sospecha ética, la cual ha de revelarse en este texto.

La mirada vertical en *Montaña en sombra*

La pieza *Montaña en sombra* (Patiño, 2012) es una experiencia inquietante en el contexto sociopolítico actual. Es una obra que pone en relieve una naturaleza montañosa de extraordinaria grandeza, bellamente retratada desde las alturas, y que remite a un misticismo romántico. Su estética es envolvente, gracias a una mirada cautiva y atenta a los detalles en un aparente microcosmos orgánico en que confluyen lo humano y lo ambiental de manera armónica. El espectador se pierde en las formas puras y en la contemplación ante una escenografía gigante, incomprensiblemente hermosa, pero impalpable a la vez. Las imágenes son hipnóticas y el sonido de la respiración de los excursionistas diminutos en la falda de la montaña guía el ritmo de nuestras sensaciones. Empezamos a flotar. No existe ningún horizonte. Sin saber dónde estamos, nos desprendemos de nuestra realidad inmediata. La emoción gobierna por encima de la razón y nos entregamos a una narrativa sutil:

> Unas pocas personas escalan con un esfuerzo enorme —sugerido por el sonido del jadeo— una montaña inhóspita, lluviosa y envuelta en niebla. Los humanos luchan, pero, sin duda, lo lograrán. Su respiración es demasiado rítmica, demasiado determinante como para que puedan fracasar. Todo parece un planeta desconocido y extraño. Los humanos entran en tierras ignotas. La nieve está fresca. Nadie ha estado antes aquí, nadie ha habitado ese espacio. Esquían descendiendo la ladera y exploran las montañas envueltas en silencio. Un plano general que aborda un vasto paisaje niega la presencia de las personas, pero dicha ausencia será desmentida a partir de las siguientes escenas cuando aparecen las sombras de cabinas del teleférico. La tecnología ha invadido el espacio. Las texturas de la imagen a partir de ahora revelan con frecuencia una dicotomía entre lo prístino del lugar y las interferencias humanas: pistas de esquí lisas entalladas en la naturaleza. El sonido hace hincapié en el temblor que producen las telecabinas pasando por los rodillos de transporte en los postes. Cada vez más personas ocupan la montaña. Privados de individualidad e indistinguibles descienden la loma deslizándose por las pistas preparadas. Unos puntos rojos, casi imperceptibles, desconciertan intencionalmente en la predominante gama monocromática de las imágenes. De pronto se ve el cielo por primera vez en un azul apagado y opaco. Cientos de humanos pueblan la escena entre postes teleféricos en la falda de la montaña majestuosa.

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

Entra entonces un nuevo elemento: la música. Es un tono «la», electrónicamente reproducido con leves interferencias de un sintetizador, que crean un acorde trémulo de La mayor. Es un acorde aislado, flotante, que eleva la representación al nivel de lo sublime. La niebla oculta y desvela el teleférico. Hoyos negros cerca de la pista sugieren peligro, pero los humanos doman la montaña. Nadie se cae, nadie tropieza. Todos descienden con dominio y gracia. El cielo se oscurece hasta oscilar en el limbo entre noche y día.

De repente, la fluidez de los movimientos naturales se detiene. Casi imperceptiblemente la música se desvanece. Un grupo de humanos —como venados en el claro de un bosque— parecen percibir algo. Todos se muestran quietos. El contraste aumenta y la profundidad de lo negro se intensifica. Las imágenes se vuelven aún más tenebrosas. Solo se escucha el sonido del viento. Un haz de luz que logra atravesar unas nubes invisibles ilumina una pequeña parte de la montaña, dejando la mayoría en penumbra. Cuando el viento desaparece, el silencio se apodera de la escena. No queda nada, ningún humano, ningún rastro de la modernidad. Solamente una baja frecuencia sonora, casi imperceptible, crea una atmósfera intrigante. La noche se acerca y nunca se ha visto el sol. Es bello, sobrecogedor e infunde temor a la vez. Se siente el frío.

Nos quedamos solos en una noche profunda y observamos cómo baja en curvas serpentinas una hilera de esquiadores con antorchas rojas y blancas alternándose. La luz se refleja en la pista. Cuando desaparece detrás de una roca, quedamos nuevamente en la oscuridad total.

Así pues, se manifiesta relativamente pronto que la intención narrativa de Patiño se subordina a una intención estética con un marcado preciosismo visual. Las imágenes nos fascinan y nos sumergimos en un mundo poco conocido, lejos de lo urbano y en medio de una naturaleza pura. No hay historia que permita enlazar las imágenes, no existe siquiera una singularización de las personas según una jerarquía protagonista, tan solo una oposición entre los cuerpos y el inmenso paisaje en que se insertan. Predomina entonces la reflexión sobre la relación del ser humano con la naturaleza, un tema recurrente en las pinturas del Romanticismo alemán que expresan un *Weltschmerz*, un dolor frente a la comprensión de que el mundo real nunca será como nos lo imaginamos. Es un «pesar cósmico tanto más doloroso cuanto que es indefinido e inaprehensible» (Argullol, 2000, p. 18).

El Romanticismo nació como un contramovimiento a la Ilustración, una época en que los inventos técnicos, los descubrimientos astronómicos, el afán de ubicar la razón por encima de la creencia y la emoción condujeron a tendencias objetivistas que desembocaron en un empirismo

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

radical. Frente a este abandono del sujeto como fuente válida de conocimiento, el Romanticismo se rebeló contra las normas públicas de comportamiento, reforzó un individualismo indómito que anhelaba la creación a través de la imaginación y en el que las sensaciones interiores y las emociones se situaban en la base de la reflexión estética en lugar de conformarse con reproducir los objetos perceptivos. Caspar David Friedrich, uno de los más importantes representantes del Romanticismo alemán, aclaraba que el pintor no debe solamente pintar lo que tiene delante, sino lo que ve en sí mismo. Si no ve nada en su interior, debería dejar de pintar[16]. (Friedrich, 1999, p. 116). Friedrich encontró en la naturaleza el nexo de unión entre lo exterior y lo interior, lo cual influenció a Lois Patiño al apropiarse de la estética romántica en sus películas y dar protagonismo al entorno natural en detrimento de lo humano. Sus encuadres y su punto de vista frecuentemente perpendicular u oblicuo eliminan el horizonte, aunque éste sea un elemento importante para poder ubicarnos en el espacio. Hay una intención de dejarnos sin coordenadas para colocarnos en una situación nueva y sobrecogedora. Además, las montañas naturales, puras y prístinas, representan el pasado de un mundo desaparecido que hoy en día se caracteriza por la eficiencia, la tecnología y la enajenación. Por ende, Patiño nos sitúa en una suerte de utopía premoderna,[17] en el anhelo de unos tiempos preindustriales y místicos cuando el hombre todavía vivía en armonía con la naturaleza a la que respetaba, temía y cuidaba. Aunque las imágenes y el sonido indican un ahora (se ve la técnica moderna de la industria turística como los esquíes, el teleférico y los postes de luz y se escucha una música con elementos electrónicos), se trata de una desaturada glorificación de un pasado no recuperable.

No es la primera vez que películas sobre las montañas han captado la atención de los cineastas y del público. Con el género del *Bergfilm,* películas exclusivamente alemanas situadas en las montañas,[18] empezaba la fascinación de un pueblo, recién derrotado en la Primera Guerra Mundial, por las cumbres y los picos desafiantes, repletos de ascensos peligrosos y abismos mortales. Su representante principal fue el director

16. «Der Mahler soll nicht bloß mahlen was er vor sich sieht, sondern auch was er in sich sieht. Sieht er aber nichts in sich so unterlasse er auch zu mahlen was er vor sich sieht» (Friedrich, 1999, p. 116).

17. Amad explica que la mirada premoderna desde arriba siempre había estado inserta no sólo en un contexto subjetivo sino en un contexto utópico de otro mundo. Su punto de observación designaba el imposible no-lugar únicamente habitable por los Dioses (Amad, 2012, p. 69).

18. Destacan las obras del director Arnold Fanck como *La Montaña sagrada* (1926) y *Prisioneros de la montaña* (1929), la segunda codirigida por Arnold Fanck y el infalible G.W. Pabst.

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

Arnold Fanck que inició su carrera con la filmación de películas de carácter documental como *La maravilla del esquí* (1920), *En la lucha con la montaña* (1921) y *Caza de zorros en la Engandina* (1923), para dedicarse luego a la ficcionalización de sus historias, combinando precipicios y pasión, cumbres inaccesibles y conflictos humanos indisolubles (Kracauer, 1966, p. 110). Sigfried Kracauer, que postuló la profunda relación entre el cine alemán realizado durante la República de Weimar y el ascenso del nazismo, describe aquellas obras de la siguiente manera:

> Quien las haya visto recordará el blanco brillante de los glaciares contra un cielo oscuro en contraste, el magnífico juego de nubes formando montañas sobre las montañas, [...], extrañas estructuras de hielo despertadas a la vida iridiscente por las luces de las antorchas de un grupo de rescate nocturno. (Kracauer, 1966, p. 111)

Todos estos elementos enriquecen el largometraje *La montaña sagrada* de *Fanck (1926*) que, consciente o inconscientemente, sirve de referente estético de *Montaña en sombra* de Lois Patiño (Figuras 25 a 28). Las figuras de los pequeños esquiadores inmersos en un paisaje gigante monocromático o en las pistas de esquí, así como las luces de las antorchas iluminando la nieve nocturna, aparecen como momentos climáticos de las dos películas. Ambas buscan la espectacularidad visual y sonora para enfatizar la belleza del ambiente, de tal manera que la narrativa y la historia quedan relegadas a un segundo plano como elementos residuales.



Figura 25. Fotograma de *Montaña en sombra* (Patiño, 2012).

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV



Figura 26. Fotograma de *La montaña sagrada* (Fanck, 1926).



Figura 27. Fotograma de *Montaña en sombra* (Patiño, 2012).

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA



Figura 28. Fotograma de *La montaña sagrada* (Fanck, 1926).

El argumento poco sofisticado de la película de Fanck gira alrededor de un triángulo amoroso en que dos escaladores aman a la misma mujer protagonizada por la joven actriz Leni Riefenstahl. En una excursión a las montañas, uno de ellos confiesa su amor frente al otro y cae accidentalmente por un abismo. El rival lo agarra heroicamente sosteniéndolo por una soga y no lo suelta ni siquiera cuando una tormenta se acerca: la amistad entre los dos es más fuerte que la rivalidad por una mujer. Es un tipo de heroísmo que —aunque muy excéntrico— se basaba en una mentalidad afín al espíritu nazi, en el que la camaradería y la conciencia de grupo —de masa— eran siempre más importantes que el individuo aislado. En ese sentido, las montañas expresan un misticismo y una conexión mágica entre los hombres. Tienen una función espiritual que es sintomática de un antirracionalismo al que los nazis pudieron sacar provecho (Kracauer, 1966, p. 112).

La película de Patiño opta sin embargo por una narrativa más sutil que no cuenta con personajes más allá de la naturaleza, convertida en protagonista por excelencia de la obra. Y aunque no glorifica ningún ser humano, se rige por una mistificación similar y un antirracionalismo cuyo objetivo no es otro que el espectador se sumerja en la belleza del entorno. La acumulación de paralelismos con el *Bergfilm* como el juego de las nubes, la imagen monocromática, la mirada desde la altura, junto al horror y la belleza de las montañas, remiten a aquellas películas que

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

revelaban la fusión última entre el culto a las montañas y el culto a Hitler (Kracauer, 1966, pp. 257-258). Además, la construcción compositiva desde la altura puede contribuir a un desequilibrio, una asimetría y conlleva siempre cuestionamientos de poder sobre quién mira y desde dónde se mira. Enredarse en la fascinación por estos códigos, en la alegoría de temas oscuros como el anhelo, la pureza y la muerte supone caer en las trampas sensoriales que ya han sido analizadas por Susan Sontag en su artículo *Fascinating fascism* (Sontag, 1980), más actual que nunca en el presente.

No obstante, hay una cuestión esencial que puede marcar una diferencia clara entre la obra de Patiño y las películas anteriormente citadas: el punto de vista y el lugar de enunciación. A través de varias técnicas cinematográficas, Patiño busca modos de crear una identificación del público con el paisaje más allá de escoger un punto de vista desde la altura. Por un lado, emplea el sonido de manera inusual, combinando una cercanía auditiva con una visualidad desde la distancia. Por otro lado, trabaja en la postproducción de la imagen, el etalonaje, para generar un mayor dramatismo. Además, añade una música extradiegética envolvente y tecnorromántica. Estas estrategias apuntan a la creación de un espacio estético cerrado, sin distracción, que cuenta con la participación imaginativa del espectador que se puede entregar emocionalmente a los sucesos. En pocas palabras, *Montaña en sombra* no convoca tanto a un sujeto que se abre al mundo circundante como otro sujeto fascinado que se mantiene en su exterioridad. El mundo representado se muestra como algo que se puede adorar, místico y aún metafísico, pero inalcanzable: no invita a habitarlo, a pisarlo y transitarlo corporalmente.

La elección del punto de vista enunciativo inscribe entonces un campo dialéctico entre identificación y distanciamiento. El sonido de jadeo de los excursionistas es envolvente y crea la sensación de esfuerzo y de agotamiento desde cerca, pero no corresponde a la distancia visual o a la verticalidad. Observamos un juego semejante de tira y afloja en la posproducción de la imagen, en que el etalonaje refuerza los contrastes entre blanco y negro de un modo deliberadamente artificioso, antinatural e inverosímil, elementos que crean un claro distanciamiento de la mirada. A la vez, resalta texturas que no se han visto antes y que absorben al público en la pantalla hasta el punto de aceptar nuevas realidades en que el cielo es negro o la nieve brillante resplandece apenas en un gris opacado. Pero, de nuevo, el director cuestiona nuestra percepción cuando algunos objetos rojos destacan en la pista de esquí monocromática, dejando entrever las estrategias que insinúan un proceso de manipulación. Es un juego sofisticado y una tensión dialéctica entre un espacio

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

estético cerrado y un espacio estético abierto (Prange, 2010, p. 136) que lleva a una autorreflexión del espectador y a una consciencia de su propia posición. Este posicionamiento también se expresa en el referente principal de Patiño ya señalado: el Romanticismo alemán de Caspar David Friedrich.

En las obras del pintor, la naturaleza distante frecuentemente está contemplada por una figura vista de espaldas (*Rückenfigur*) desde un punto elevado. Friedrich construye así un espacio discontinuo de dos capas: la cercanía y la lejanía y eleva esta construcción a su principio estético (Prange, 2010, p. 151). Como señala el filósofo Argullol (2000), es de esa manera que expresa «la consciencia de la escisión entre la naturaleza y el hombre [...] irreparable para los románticos» (p. 22). La figura del espectador representado es un mediador entre estos dos polos y puede convertir una melancolía interna en un anhelo visible que se plasma en el segundo término de la imagen. Prange (2010) lo expresa de la manera siguiente:

> La visión distante de la figura desde atrás trasciende el contenido introvertido de la melancolía. La transforma en anhelo, proyectándola hacia algo externo, algo distante, que es a la vez objeto de la visión y, al mismo tiempo, se presenta como algo ausente, una pérdida del mundo.[19] (p. 156)

Al igual que ante una obra de Friedrich, en *Montaña en sombra* nosotros como espectadores también tomamos el lugar y sustituimos a las contempladoras románticas,[20] aventureros espiritualistas[21] o caminantes sobre los mares de nubes[22] que nos dan de manera ensimismada la espalda (*Rückenfigur*). Aunque nunca los vemos, el abismo en la imagen marca la separación entre el *yo* y la naturaleza en la distancia, entre el observador (nosotros) y la otredad.

Podría opinarse que las figuras de Friedrich representan el sujeto que mira o incluso personifican el pintor mismo. Sin embargo, para Michael Fried dicha equiparación resulta imposible: no son solamente

19. Traducción propia. Cita original: «Die Fernsicht der Rückenfigur überschreitet den introvertierten Gehalt der Melancholie. Sie wendet die Melancholie zur Sehnsucht, projiziert sie auf ein Äußeres, Fernes, das Objekt des Sehens ist und sich zugleich als Abwesendes präsentiert, als Verlust von Welt» (Prange, 2010, p. 156).

20. Por supuesto, las mujeres en la obra de Caspar David Friedrich están ubicadas en alturas menos elevadas: *Mujer frente a la puesta de sol* (1818), *Mujer en la ventana* (1822) o *Las hermanas en una terraza en el puerto* (1820).

21. Como *Monje a la orilla del mar* (1808-1810).

22. *Caminante sobre el mar de nubes* (1818).

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

«observadores» sino «seres cognoscitivos»,[23] condición que determina la capacidad de un ser humano de experimentar el mundo sensible (Fried, 2014, pp. 118-119). En un profundo análisis, el autor explica que encuentra una falta de simetría estricta en las figuras y que su punto de vista diverge del punto de vista del espectador, por lo cual el espectador del cuadro no contempla la naturaleza retratada en primer lugar, sino que se ve enfrentado a una pintura.

> Acabo de referirme una vez más al «espectador», pero en un sentido fundamental el lienzo de Friedrich no es en absoluto una «vista» de una escena montañosa [...]. El «espectador» tampoco ocupa lo que normalmente entendemos como un «punto de vista» en relación con la escena en su conjunto, lo que implica que la propia estructura de esta última depende de la adopción de una posición ocular particular respecto al mundo de las apariencias; como si el «espectador» se moviera ligeramente hacia la derecha o la izquierda, la composición tal como la tenemos se desmoronaría, perdería coherencia y carecería de sentido artístico. [...] Lo que reemplaza al «punto de vista», en otras palabras, es la verdad de la orientación —más ampliamente, diría yo, del «conocimiento»— que, como insiste Kant, comienza en la sensación corporal.[24] (Fried, 2014, pp. 145-146)

He aquí un juego de quién mira a quién, desde dónde y hacia dónde, un mecanismo de espejo que nos ubica fuera de la película, una referencialidad fuera del contenido del encuadre. Nos apartamos de la mera observación de la naturaleza y nos centramos en esta mirada tan inusual desde la altura. Oscilamos entre una identificación con la naturaleza y nuestro distanciamiento con la escena. La *scopofilia* (Freud citado en Mulvey, 1999, p. 835), es decir, nuestro placer de mirar el ajetreo y el bullicio en el valle desde una distancia cómoda, roza con un cuestionamiento ético sobre esta mirada. Esta complejidad va más allá de lo que afirma Berger (2001, p. 17) al escribir que cuando «vemos» un paisaje nos situamos en él.

23. Fried habla de *beholder* y *cognizer* que traduzco siguiendo a Hernández (2014) como «ser cognoscitivo».

24. Traducción propia: I have just referred yet again to the «viewer» but in a fundamental sense Friedrich's canvas is not a «view» of a mountain scene at all [...]. Nor does the «viewer» occupy what we normally understand as a «point of view» relative to the scene as a whole, with its implication that the very structure of the latter is a function of the taking up of a particular ocular position vis-à-vis the world of appearances - as if were the «viewer» to move just a bit toward the right or left, the composition as we have it would fall apart, lose coherence, become artistically meaningless. [...] What replaces «point of view» in other words, is the truth of orientation - more broadly, I would like to say, of «cognizing» - which as Kant insists begins in bodily feeling. (Fried, 2014, pp. 145-146).

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

En este caso, nos quedamos firmes en un abismo, en un umbral físico y filosófico más allá del entendimiento y de la posibilidad de una comprensión más profunda. La cámara está fija, no se mueve y nos posiciona en el Olimpo como entidades todopoderosas con tanto dominio que podemos oír a las personas de cerca. Escucha y mirada divergen y, no obstante, se apoyan mutuamente, correlacionándose hacia un falso realismo. Las respiraciones fuertes de cada uno de los aventureros se convierten en un mantra repetitivo y se solapan con el viento artificioso. Las sombras de las rocas son profundas y no permiten percibir ninguna textura, pero causan intriga. La nieve y el hielo, que suelen tener una luminancia cegadora, están bajados a un nivel que permite leer la superficie y entrar a un juego de reconocer huellas humanas y formas creadas por los elementos naturales. Los encuadres y el tiempo nos dejan analizar líneas y figuras inscritas en el blanco e hipnotizados nos perdemos en la discusión sobre la relación del ser humano con una naturaleza prístina.

La falta de un horizonte en la imagen debida a su eliminación en el encuadre o con el cielo artificialmente oscurecido en el etalonaje evoca lo sublime.[25] Es difícil orientarse, aunque no completamente imposible gracias a indicadores en la imagen que responden a las leyes físicas de la gravedad y a un punto de vista fijo. Si detectamos y reconocemos la forma de un ser humano, podemos ubicarnos en tierra firme. Desde su inicio *Montaña en sombra* nos ofrece imágenes espectaculares, pero reconocibles en su estructura, textura y contenido. En una película más reciente, el director hace uso de la cámara desde las alturas también, pero, esta vez, cambia el lugar de enunciación. Sin suelo, sin horizonte, sin orientación o sin hitos reconocibles, se hace imposible saber dónde estamos.

La perspectiva perpendicular en *Lúa Vermella*

En una evolución inevitable y, en cierta manera consecuente, dieciocho años después de filmar *Montaña en sombra* Patiño opta por el uso de un vehículo aéreo no tripulado (VANT) para realizar algunos planos espectaculares desde las alturas en *Lúa Vermella* (Patiño, 2020). En una escena emblemática del minuto 31:39 al minuto 32:57 vemos una imagen con una textura cuya materialidad no podemos identificar. Se trata de líneas que aparentan ser hilos de sangre, una asociación con la escena anterior en que se apuñala la sombra de una persona con un cuchillo. El sonido extradiegético inhibe la orientación y el movimiento a cámara lenta nos

25. También Enríquez (2014) afirma que «Patiño retoma del romanticismo la búsqueda de lo sublime mediante recursos como la contemplación paisajística de espacios vastos o la pequeñez del individuo frente a la inmensidad natural» (p. 98).

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

hace flotar en un espacio inestable en lugar de conocer nuestro paradero: la falta absoluta de profundidad solo nos permite observar una superficie de diferentes formas y figuras. Lo que vemos nos recuerda más a una pintura abstracta que un espacio-tiempo concreto. En cuanto mirada incorpórea, permanecemos intrigados y fascinados por esta sensorialidad envolvente hasta que el director resuelve el enigma. En el marco inferior de la imagen aparece una pequeña puerta de la cual sale una persona que se mueve en una construcción metálica. Gracias a las leyes físicas de la gravedad y de nuestra experiencia sobre cómo es un ser humano de pie, entendemos de manera inductiva que se trata del muro gigante de una presa seca. A partir del reconocimiento del detalle y de lo particular, el espectador puede comprender que las líneas irreconocibles eran marcas de agua y la textura el hormigón de la construcción. La ambigüedad desaparece y el espectador vuelve a emplazarse en un mundo homólogo al suyo.

El cineasta hace uso así de una de las funciones estéticas esenciales de la fotografía: la revelación. Como señaló Susan Sontag en *Sobre la fotografía*, es un juego artístico de la fotografía revelar la identidad de las cosas: «El pintor construye, el fotógrafo revela. Es decir, la identificación del sujeto de una fotografía siempre domina nuestra percepción de ella, algo que no ocurre necesariamente en una pintura» (Sontag, 2005, p. 71).

Lo que una fotografía retrata es, por tanto, de una importancia primordial. Se supone que, por su condición de huella, cada fotografía retrata una parte del mundo. Por ende, no sabemos cómo reaccionar ante una fotografía si la imagen que nos ofrece es visualmente ambigua (por ejemplo, si se ve demasiado cerca o demasiado lejos) hasta que sepamos de qué parte del mundo se trata (Sontag, 2005, p. 72). Tal es la complejidad fenomenológica de la fotografía y su capacidad para hacernos formar parte del mundo. En ese territorio opera el uso del VANT en *Lúa Vermella*: su perspectiva vertical estimula la sensorialidad y funciona como una excelente herramienta para el juego de velar y revelar en un mismo plano.

En el clímax de la misma película vemos, a partir del minuto 01:12:30 y nuevamente con los mismos ingredientes (sonido extradiegético, uso del VANT, cámara lenta, etalonaje extremo y un punto de vista vertical desde la altura), un plano en el que masas inmensas de agua blanca se derraman bajo una intensa presión. La presa se abrió y el líquido vuela desde el borde inferior del encuadre hacia arriba, una direccionalidad que reta las leyes físicas. Los humanos —en *Montaña en sombra* todavía diminutos— ahora son empoderados para dominar la naturaleza y

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

concederle su libertad cuando consideren oportuno. Durante cuatro minutos el movimiento de la cámara extremadamente ralentizada acompaña al agua en su camino de liberación.

Junto a la desorientación operada por este plano experimentamos también una falta de la noción de tiempo. Steyerl (2011) expresa dicha confusión de la siguiente manera:

> Paradójicamente, mientras caes, probablemente te sentirás como si flotaras, o incluso como si no te movieras. Caer es relacional: si no hay nada hacia dónde caer, puede que ni siquiera te des cuenta de que estás cayendo. Si no hay suelo, la gravedad podría ser baja y te sentirás ingrávido. Los objetos permanecerán suspendidos si los sueltas. Sociedades enteras a tu alrededor podrían estar cayendo igual que tú. Y, de hecho, podrías sentirte como en un estancamiento perfecto, como si la historia y el tiempo hubieran terminado y ni siquiera pudieras recordar que el tiempo haya avanzado. Esta desorientación se debe en parte a la pérdida de un horizonte estable. Y con esta pérdida de horizonte también se produce la desaparición de un paradigma estable de orientación, que ha situado a lo largo de la modernidad los conceptos de sujeto y objeto, de tiempo y espacio.

Desorientados, en caída libre, sin derecha e izquierda, inmersos y sin noción de tiempo, observamos un clímax en los tonos rojo, negro y blanco —un éxtasis visual, espectacular— que resulta, no obstante, al igual que en la primera obra citada, problemático. Son muestras de alguna tendencia del cine actual que buscan una gradual eliminación de la perspectiva lineal que contaba con un punto fijo, sea una línea de fuga en el horizonte, una estrella polar o el sol. Amad (2012, p. 83) argumenta que en la fotografía de reconocimiento aéreo de la Primera Guerra Mundial los intérpretes añadían comentarios y explicaciones escritas a los cientos de fotos hechas desde el avión. La complejidad estructural de estas imágenes sin norte era demasiado ambigua para los militares, pero podría servir para experimentaciones en el arte.

No obstante, hay algo inquietante en la fotografía desde las alturas y que tiene que ver con el lugar de creación y de la interpretación, es decir, el posicionamiento. El posicionamiento ético, político y social. Un posicionamiento que permite tener espacio para la interpretación compleja y plural. En su texto «La persistencia de la visión» Donna Haraway (2002) lo formula así:

> Estoy defendiendo políticas y epistemologías de ubicación, posicionamiento y situación, donde la parcialidad, y no la universalidad, es la condición para ser escuchado y hacer afirmaciones de conocimiento racional. Estas afirmaciones se refieren a la vida de las personas; la

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

> perspectiva desde un cuerpo, siempre complejo, contradictorio, estructurante y estructurado, frente a la perspectiva desde arriba, desde la nada, desde la simplicidad. Solo el truco divino está prohibido. He aquí un criterio para decidir la cuestión científica en el militarismo, esa ciencia/tecnología soñada de lenguaje perfecto, comunicación perfecta y orden final.[26] (p. 683)

La visión desde las alturas ha sido caracterizada por un modelo panóptico en que el acto de ver se ha vuelto un sinónimo de controlar. Lo que principalmente ha sido un invento de estado-naciones occidentales sirve para regular cuerpos de una Otredad social, colonial, racial y de género (Amad, 2012, p. 66). Tal es el núcleo argumental de *Vigilar y Castigar*, la reconocida obra de Michel Foucault que conecta a través del panóptico de Bentham la mirada con el poder. A través de la inducción de un estado consciente y permanente de visibilidad se garantiza el funcionamiento automático del poder (Foucault, 2002, p. 185). El filósofo describe una maquinaria que garantiza la asimetría, el desequilibrio y la diferencia.

No obstante, habría que preguntarse si todas las miradas desde los estratos altos responden a la vigilancia, al control y a una relación de poder. Amad advierte que la perspectiva aérea puede contribuir a tener una historia enriquecida rompiendo las asociaciones comunes de la fotografía aérea con poder puro, maestría y control. Según ella hay una plasticidad que oscila entre distancia y cercanía, entre contextos militares y estéticos, entre el ojo y el cuerpo y existen aspectos fluidos (Amad, 2012, p. 86).

Después del análisis de *Montaña en sombra* y *Lúa Vermella* queda la duda sobre la característica de su mirada. ¿Es controladora y desde el poder? La primera obra se encuentra en una zona gris, porque opta por un punto de vista fijo y sensorialmente se puede sentir el esfuerzo del equipo de haber subido a la cima de la montaña para encontrar estas imágenes espectaculares. Inconscientemente se revela un proceso de producción propio que nace de una conexión entre la cámara y la naturaleza. No obstante, la impersonalización de los esquiadores los convierte en partes de formaciones orgánicas y en paisaje mismo. Tienen una

26. Traducción propia: «I am arguing for politics and epistemologies of location, positioning, · and situating, where partiality and not universality is the condition of being heard to make rational knowledge claims. These are claims on people"s lives; the view from a body, always a complex, contradictory, structuring and structured body, versus the view from above, from nowhere, from simplicity. Only the god-trick is forbidden. Here is a criterion for deciding the science question in militarism, that dream science / technology of perfect language, perfect communication, final order». (Haraway, 2002, p. 683).

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

finalidad estética y lo que prevalece es *el todo* por encima del individuo. Entre los esquiadores y exploradores no hay consciencia de ser observados, lo cual no absuelve a la asimetría y al desequilibrio, sino los refuerza.

La intención de ejercer una mirada de poder se marca con más claridad con el uso del VANT en *Lúa Vermella*. Con las imágenes en movimiento en cámara lenta extrema, el realizador ubica su propio cuerpo en una zona de privilegio con una mirada distante y remota, deshumanizante y desde el poder. El uso de esta máquina con su historial bélico conlleva intrínsecamente una «violencia epistemológica» caracterizada por su propósito de mirar, vigilar, apuntar y disparar (Kaplan, 2019, p. 31; Kindervater, 2016, p. 1) profusamente descrita por Chamayou (2016).

En *Lúa Vermella* con su cámara controlada remotamente y filmando desde distancias seguras nos alejamos de esa «perspectiva desde abajo» que, según Haraway, es íntima, corporal (*embodied*) y representa una perspectiva local de personas subyugadas (*Haraway, 2001*).

Es una mirada desentendida desde una zona de confort que evita involucrarse y ser vulnerable, aunque la selección de una locación y tomar posición desde una vulnerabilidad pueda resistir a conclusiones cerradas, aferrarse a un conocimiento racional y final.

Como se ha dicho antes, *Montaña en sombra* o *Lúa Vermella* representan apenas una pequeña muestra de una tendencia creciente hacia un nuevo cine de las verticalidades en el que se filma desde la lejanía, la comodidad y de una manera asimétrica. Si regresamos a la cita inicial de Patiño sobre la búsqueda de una «experiencia táctil», habría que preguntarse si no es una contradicción hablar del tacto cuando nos encontramos a grandes distancias de los objetos retratados. Sin embargo, es la desorientación dentro del juego visual entre la percepción y la decepción (Amad, 2012, p. 83) la que produce la idea de que el tacto podría ayudarnos a descifrar la imagen. Cuando la visión nos decepciona, requerimos de otro sentido para reconocer. El sonido extradiegético aumenta aún más la desubicación y nos guía a un misticismo en lugar de entender y saber. Este es el momento en que empezamos a flotar y a aceptar un estado de incomprensión, un momento que paradójicamente puede llevar a las conclusiones complejas, contradictorias y plurales antes mencionadas por Donna Haraway.

Pero, en el punto del desencantamiento, es decir, el instante de poder descifrar una imagen sin ambigüedades interpretativas, el sentido de la visualidad ha ganado sobre el entendimiento multifacético táctil. El reconocimiento visual vuelve a ponernos en el lugar de comprender las cosas visualmente. La visión táctil se convierte en lo que llama Haraway

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

el truco divino (*God's trick*) (Haraway, 2002, p. 683), una mirada universal, objetiva y controladora. El ojo vuelve a reinar, juzga e impone su criterio por encima del tacto.

Conclusiones

A lo largo del capítulo, ha podido constatarse cómo el Romanticismo se ha erigido en una importante fuente de inspiración y un referente para cierto cine contemporáneo que explora nuevos modos de ver y que ha demostrado un éxito considerable en los circuitos de festivales. Gracias a una elaborada construcción formal, atrae y envuelve al público en una experiencia próxima al sueño, el anhelo y el misticismo, y da rienda suelta a su deseo de escapar a otro mundo alejado de su realidad directa y auténtica. Sin embargo, en tiempos socioculturales y políticos tan complejos como los actuales, se hace cada vez más necesario cuestionar y analizar estos modos de narración que, a través de estéticas que apelan a una sensorialidad envolvente, seducen con demasiada facilidad.

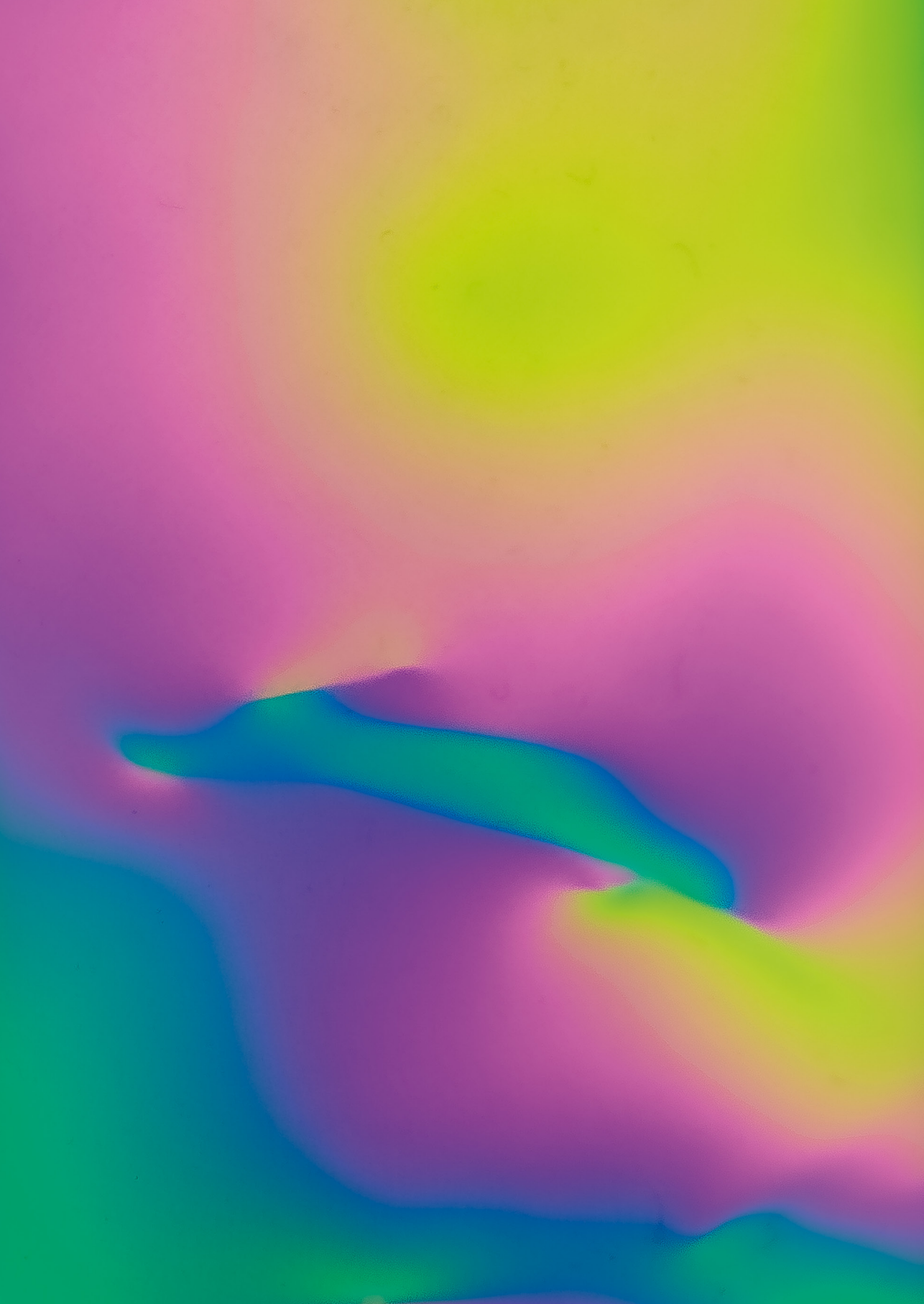
El nuevo régimen visual que opera desde la altura afecta inevitablemente a la experiencia de nuestro entorno y se contrapone a aquellos hábitos y modos visuales que habían definido nuestra conciencia del mundo hasta el momento. En la teoría fenomenológica el ser humano está incluido en el mundo y desde esta perspectiva explora y comprende su alrededor. En el marco más concreto de la experiencia cinematográfica, el espectador se situaba como cuerpo en torno del cual se constituía una representación de la realidad homóloga a su espacio real. El mundo ficticio se basaba entonces en la percepción cotidiana y la constitución de un punto de vista corpóreo y real, derivado del sistema perspectivo instaurado en el Renacimiento. Por el contrario, con su mirada desde las alturas, Lois Patiño no solo propone una distancia y una contemplación desde la lejanía en la que el ojo deviene entidad incorpórea, sino que nos priva además de profundidad espacial y, por tanto, de una concreta noción de tiempo: ante una imagen sin perspectiva, sin horizonte y sin punto de fuga, el tiempo cronológico se diluye en otro tiempo de corte mítico y atemporal. Es por eso que la disolución de la perspectiva lineal lleva entonces a la representación de un mundo místico y aún metafísico que puede ser adorado, pero que los humanos no pueden habitar, pisar o transitar corporalmente. El cuerpo es reemplazado por un dron con su visión universal y controladora, ajena a los afectos y los valores somáticos implicados en el acto de mirar. No hay una concordancia entre el ojo y la imagen, entre el sujeto y el mundo circundante, sino todo lo contrario, diferencia y oposición entre uno y otro.

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

Esa es la principal consecuencia del uso de un punto de vista vertical y perpendicular: la pérdida de una orientación espaciotemporal que es imprescindible, sintomática y simbólica, en una época de desigualdad social creciente. En el ámbito del arte puede ser una relevante e interesante herramienta para criticar modos de ver caducos y estereotipados y comprender el multifacético estado de las cosas, pero en la mayoría de las ocasiones el acto de mirar desde arriba, especialmente con el indiscriminado uso del VANT, es utilizado para aparentar una falsa objetividad universal y así poder naturalizar el ejercicio de control y poder, reforzando el desequilibrio inherente entre el que mira y lo que es mirado.

Un somero vistazo a nuestra contemporaneidad más inmediata confirma que se ha perdido definitivamente aquella inocencia del Romanticismo que representaba la pintura de Caspar Friedrich, así como que la perspectiva vertical no puede liberarse de su carga histórica y su función controladora. La simbiosis entre los dos elementos puede resultar demasiado seductora y terminar por guiarnos hasta lugares tan oscuros y gélidos como las sombras de una montaña.

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV



ENTRE LA ELECTROACÚSTICA, EL PAISAJE SONORO Y LA MÚSICA EXPERIMENTAL EN ALGUNOS EJEMPLOS DEL CINE CONTEMPORÁNEO

Joan Gómez Alemany, *Artista*

Introducción y *Chillida, Esku Huts*

En las últimas décadas, se ha discutido en el ámbito cinematográfico la noción de un giro sensorial y centrado en la materia; de manera análoga, en el campo musical se ha planteado la existencia de un giro sonoro. Un «cambio de paradigma como el equivalente a una reducción fenomenológica» (Solomos, 2025, p. 16). Ambos «giros» se encuentran unidos en varias de las películas que se citarán a lo largo de este texto. En estas la noción de «música» resulta insuficiente porque deviene «una subcategoría de los ámbitos más amplios del sonido, el tacto y el espacio [...] la cultura auditiva, la acústica arquitectónica y las geografías auditivas» (Auner, 2017, p. 357). Por eso los campos de la electroacústica (Perales Cejudo, 2011), el paisaje sonoro (Schafer, 2013) y la música experimental (Nyman, 2007; Barber y Palacios, 2009; Iges *et al.*, 2016) pueden resultar mucho más útiles y acertados para analizar la banda sonora del cine sensorial, matérico o fenomenológico.

La expansión de la «música» se daría primeramente en el proceso de la conquista del total sonoro (Marco, 2002, pp. 259-309), para luego desbordarse hacia otros medios y prácticas artísticas (Ciciliani, 2016; Bernal, 2024), e incluso conjugarse y fundirse con otros sentidos: «Los estudios sensoriales se pueden dividir en: cultura visual, cultura auditiva (o estudios del sonido), cultura del olor, cultura del gusto y cultura del tacto» (Howes, 2014, p. 15). Para concretar el tema sonoro, podemos observar en las últimas décadas:

> Un creciente interés en los «estudios del sonido», un campo de estudio que aborda el papel de lo auditivo en la cultura y la sociedad. Los estudios del sonido se entienden mejor como un amplio abanico de enfoques críticos para el estudio del sonido, una categoría que se considera aquí tanto en su dimensión física como cultural. Los escritos filosóficos de R. Murray Schafer y Walter Ong, así como las teorías del musicólogo Jacques Attali sobre el potencial político del ruido, proporcionaron algunos de los primeros trabajos más influyentes sobre los estudios del sonido. (Llano y Whittaker, 2019, p. 199)

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

Esta mayor atención hacia lo sonoro en las últimas décadas no afectó únicamente a la esfera de lo auditivo, sino que tuvo también una importante repercusión en los fenómenos audiovisuales. Desbordando su tradicional subordinación a la banda de la imagen, el sonido ha encontrado nuevas funciones plásticas y estéticas que lo sitúan en igualdad de condiciones con la imagen. Entre dichas funciones, cabe destacar una marcada tendencia por lo sensorial y la materialidad sonora, que es de lo que se hablará en las siguientes páginas. Con el fin de ejemplificar lo discutido sobre el giro sonoro y ver la importancia de este para un cine contemporáneo que prima lo sensorial y lo matérico, podemos analizar un primer caso en la película *Chillida, Esku Huts* (2017), dirigida por Juan Barrero y con sonido de Xabier Erkizia. Aquí, el audio-visual se une e hibrida de una manera paradigmática. Tal y como nos comentó Xabier (2025):

> Revisando material de archivo de Chillida encontramos un pequeño vídeo en el que aparecía Chillida con un ayudante terminando una escultura. Al acabarla el ayudante le dijo: «Bueno, pues ya está». Era una escultura metálica de unas dimensiones considerables, obra pública. En un momento dado, Chillida golpeaba con la mano la escultura, ponía el oído y decía: «No, todavía no está». Y ese pequeño detalle a mí me pareció revelador.[27]

El autor de la banda sonora concibió el sonido de la película como una capa independiente de la imagen, para que funcionara como una obra electroacústica. Esto se relaciona a su vez con la idea del sonido como escultura, una práctica que puede verse en las instalaciones sonoras, y en cierta manera se materializa en *Chillida, Esku Huts.* Por ejemplo, cuando Luis Chillida Belzunce (hijo de Eduardo Chillida) coloca un micrófono en una escultura de su padre, la frota con las manos y la escucha por medio de auriculares (Figura 29). Varios elementos del sonido fueron extraídos directamente de las vibraciones de las esculturas de Chillida, con las que Xabier Erkizia interactúo y pudo grabar sus vibraciones de noche en total silencio. Se ha de tener en cuenta que el escultor colaboró con Martin Heidegger, quien estuvo muy influenciado por su maestro, el gran fenomenólogo Edmund Husserl.

27. Videollamada del 17 de septiembre de 2025 entre Xabier Erkizia y el autor del presente texto.

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA



Figura 29. Fotograma de *Chillida, Esku Huts* (Barrero, 2017).

Otra película donde trabaja Erkizia y se constata una manera rica y matérica de concebir el sonido en el cine, es en *Negu hurbilak* (2023), del Colectivo Negu. Como explica el propio Erkizia: «*Negu hurbilak* tiene un trabajo muy sutil, de muchas capas de silencio, que van apilándose hasta el punto de que la música se convierte en una capa más, no una capa extra, sino una capa más».[28]

Una vez introducido la temática general, se procederá al análisis concreto de un cortometraje de Jaione Camborda, cineasta de larga trayectoria experimental que ganó la concha de San Sebastián con *O corno* (2023), y de un largometraje de Lois Patiño, reconocido cineasta gallego que, desde *Costa da Morte* (2013) ha tejido una obra audiovisual reconocida internacionalmente. Para comprender mejor lo que proponen estos dos ejemplos y su distancia respecto a la habitual relación entre sonido e imagen cinematográfico, se contrastarán con otras películas que presentan características similares.

Análisis sonoro del cortometraje *Rapa das bestas*

En el tratamiento sonoro de *Rapa das bestas* (Camborda, 2017) realizado por Juan Carlos Blancas, podemos detectar en algunos momentos cómo el sonido diegético (gritos, sonidos de caballo, etc.) se une a una base rítmica musical que no es diegética, sino un tratamiento electrónico que añade una pulsión repetitiva al ritual que se ve en la imagen: el rapado de

28. *Íbid.*

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

las bestias (*Rapa das bestas*, Figura 30). Lo interesante es que realmente no se debería separar aquí entre sonido ambiente y «música», ya que todo está interconectado y resulta muy híbrido. El resultado sería como una obra electroacústica propia de la música experimental, donde todo el material sonoro es digno de ser trabajado en igualdad y sin jerarquías. Juan Carlos Blancas también se aproxima de la misma manera a la banda sonora de otros dos cortometrajes de cine sensorial, como *Sin Dios ni Santa María* (2015) y *Montañas ardientes que vomitan fuego* (2016), ambos realizados por Samuel M. Delgado y Helena Girón. Desde esta misma perspectiva se puede citar la interesante banda sonora que tiene *Dead Slow Ahead* (Herce, 2015) con una presencia importante de música electrónica que se fusiona con el sonido diegético. Es relevante destacar que el trabajo sonoro fue realizado por un equipo de varias personas: José M. Berenguer, Daniel Fernández, Carlos E. García y Alejandro Castillo. La visión holística del sonido y la banda sonora como si fuese una composición electroacústica es similar a la que podemos leer en Schafer (2013), cuando explica que «solo una apreciación total del entorno acústico nos puede otorgar los recursos para mejorar la orquestación del paisaje sonoro mundial» (p. 20).



Figura 30. Fotograma de *Rapa das bestas* (Camborda, 2017).

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

En *Rapa das bestas* no existe un sonido directo explícito, pero antes de pensar que esto es un problema o carencia, más bien, habría que entender este posicionamiento como una manera más de reflexionar sobre lo grabado y ser consciente de su materia. Respecto a esto ha reflexionado Schaeffer (1988):

> La «materialización» del sonido bajo forma de grabación (fragmento de cinta o surco de disco) debería haber atraído singularmente la atención sobre el objeto sonoro. De hecho, en estas experiencias el sonido no era nada evanescente y tomaba sus distancias con relación a su causa, adquiriendo una estabilidad. Se le podía manipular, multiplicar y variar sus dimensiones energéticas, sin estar ya ligado a las contingencias iniciales. (p. 49)

El tratamiento del sonido podría tener un significado parecido al uso del blanco y negro en la imagen, como también a su registro con una cámara analógica (no digital). Obviamente estos tratamientos «anacrónicos» en la imagen buscan despertar en quien observa este cortometraje otro tipo de visualización y, en el caso del sonido, una escucha diferente a la habitual. No se trata de entrar de manera realista en la imagen gracias al sonido directo, sino que, gracias a su tratamiento especial, se opta por una posición meditativa que entienda la materialidad de lo observado. Por eso, Moral Martín y del Caz Pérez (2024) comentan sobre *Rapa das bestas*:

> De ahí el recurrente extrañamiento de la pantalla que adopta la forma de encuadres imposibles, borrosos o abstractos, así como el elaborado trabajo en la banda del sonido y su función distanciadora, estrategias que buscan sortear la significación de la pantalla para centrar la mirada en su superficie perceptiva, en aquellos valores puramente plásticos y sensitivos que son anteriores al reconocimiento y legibilidad de las formas. (p. 49)

Para comprender mejor la operación reflexiva que propone la pieza de la cineasta, resulta interesante compararla con otros dos ejemplos que también han utilizado la banda del sonido como instrumento contrario al acompañamiento realista. Es el caso de *Lejos de los árboles* (Esteva, 1972) (Figura 31) y *Las Hurdes, tierra sin pan* (Buñuel, 1933), que ha sido puesta en relación con la película de Jacinto Esteva en numerosas ocasiones. En la primera, resulta esclarecedor observar otra escena de la *Rapa das bestas* (la fiesta cultural gallega que consiste en cortar las crines de los caballos) donde el tratamiento del sonido es muy diferente a la película de Camborda, pero no lo es tanto el trabajo con la imagen y el montaje. En el film de Esteva se opta por un sonido ambiente como antes (con gritos y sonidos de caballos), pero la gran diferencia es que se junta con una música *jazz* típica de la época, que obviamente marca una clara diferencia

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

con el sonido anterior y con la imagen. Las capas no resultan unificadas y el tratamiento final es claramente artificioso, incluso dando un efecto cómico a la secuencia, produciendo una aproximación sonora muy diferente a la película de Jaione Camborda.



Figura 31. Fotograma de *Lejos de los árboles* (Esteva, 1972).

En lo que respecta a *Las Hurdes, tierra sin pan* (Buñuel, 1933), aquí simplemente se recurre a una voz en *off* al estilo documental, sin sonido diegético y una banda musical decimonónica, la cuarta sinfonía de Johannes Brahms. Un elemento sonoro en las antípodas estéticas y políticas de la película, pero que responde a la convención estilística de aquellos tiempos.

En definitiva, al analizar los tres ejemplos se constata que la banda sonora realmente es la que produce un efecto diferenciador y (re)significa la imagen, ya que esta se construye en las tres películas desde presupuestos bastante similares (obviamente en su contexto y particularidad histórica). Es pues en la construcción de la banda de sonido donde se sitúa gran parte del potencial discursivo, y también político, de las tres películas.

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

3. Análisis sonoro del largometraje *Lúa Vermella*

En *Lúa Vermella* (2020) dirigida por Lois Patiño, el trabajo con el sonido resulta también muy interesante y se aleja, al igual que la anterior, del uso subordinado de la imagen. El diseño sonoro está realizado también por Juan Carlos Blancas, el sonido directo lo hace Óscar Cajide Paz, y en la película hay fragmentos de música de Alberto Posadas, como su composición *Nebmaat* (2003)[29] (Figura 32). La película realiza un prodigioso y elaborado trabajo con el sonido. Como nos contó Juan Carlos Blancas,[30] se llegan a montar más de cien pistas para la mezcla, algo habitual en el cine «industrial o comercial», pero no tanto en el cine experimental y de los márgenes. La importancia de lo sonoro se revela ya desde el mismo inicio del film, donde se puede leer el siguiente texto: «*Na noite do naufraxio do Rubio*, / *un ruxido inundou a nosa vila*. / *Un son envelenado entra en nós*». Este breve poema nos sirve como metáfora para indicar que un rugido y un sonido envenenado («*son envelenado*») invaden la película, demostrando que lo sonoro es fundamental para un cine contemporáneo que prima lo fenomenológico y la sensación: más que ilustrar lo que ocurre en la imagen, sumerge al espectador en una experiencia que prima la extrañeza y el desconcierto. Esto se vuelve incluso literal en el último plano del largometraje, donde un pez «monstruoso» apunta al objetivo de la cámara con su gran boca para engullirlo mientras suena un estruendoso sonido, que lleva la pantalla directamente al negro para que salgan los créditos finales.

Retomando el comienzo de la película, en los mismos créditos iniciales aparece un mapa de islas, barcos y peces fantásticos, acompañados de un sonido de mar fusionado con la composición *Nebmaat* (Posadas, 2003). Podría decirse que a su vez nos encontramos ante una «cartografía de los sonidos», porque estos parecen flotar ante la imagen visual del mapa. Además, el ruido del mar se fusiona con una música especial, ya que no tiene una dirección progresiva y parece estar en un continuo errar, dado que no existe una melodía o textura musical que ayude a crear este tipo de discurso. Aunque la composición esté escrita para instrumentos tradicionales, como son un quinteto formado por un clarinete, saxofón, violín, viola y cello, el oyente no parece percibirlos de manera nítida, ya que no se reconocen las fuentes sonoras, y sus particularidades tímbricas quedan mezcladas por el uso de técnicas instrumentales especiales, propias de la música actual.

29. Esta obra está editada en el disco: Posadas, A. (2010). *Oscuro abismo de llanto y de ternura / Nebmaat / Cripsis / Glossopoeia* [CD]. Ensemble Intercontemporain; Kairos. Cat. no. 0013112KAI.

30. Llamada telefónica del 15 de septiembre de 2025.

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

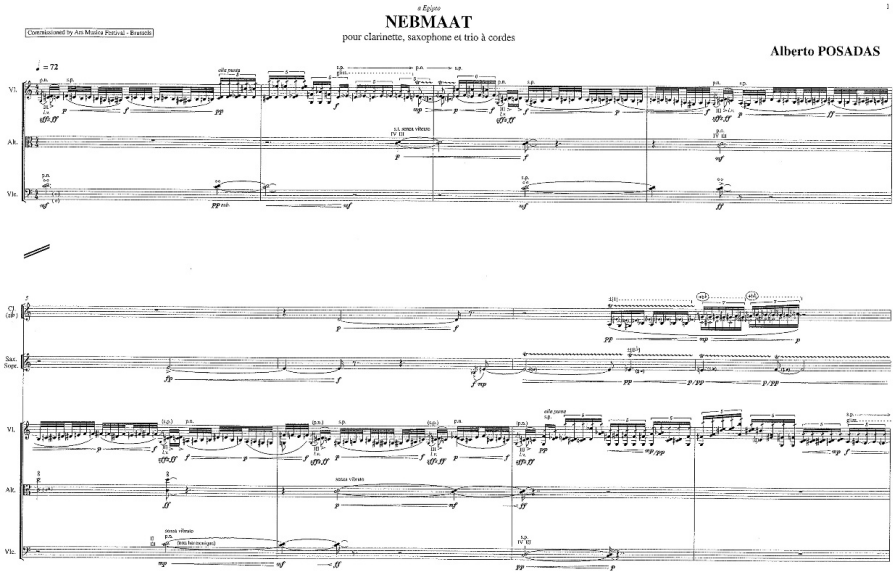


Figura 32. Alberto Posadas *Nebmaat* © 2003. Editions Durand, part of Universal Music Publishing Classics & Screen. Todos los derechos reservados. Reproducida con permiso de Hal Leonard Europe BV.

El trabajo tímbrico de Alberto Posadas en *Nebmaat* explora precisamente la materialidad sonora de los instrumentos, sus cualidades intrínsecas y características, no sus «parámetros» ideales, como es propio de la música clásica y las bandas sonoras convencionales. En *Nebmaat* se busca que la configuración física del instrumento (con sus mecanismos idiosincráticos) sean realmente los productores de sonido, no que la música sea «transmitida o ejecutada» por diversos instrumentos que podrían intercambiarse entre sí. Desde este punto de vista, lo más relevante del sonido serían sus alturas (frecuencia medida por hercios) y dinámicas (volumen medido por decibelios), no tanto la cualidad y materia tímbrica. Precisamente, este parámetro acústico es imposible de medir con la precisión de los anteriores, lo que resulta ambiguo en sí mismo:

> El hecho de que, tanto a nivel musical como científico, apenas se puedan ordenar los timbres de una manera unívoca, a la manera de continuo de alturas (o de ritmos), significa que difícilmente se podrá crear un *juego de diferencias* tímbricas —es decir, un lenguaje—, como se podía hacer con las alturas. (Solomos, 2025, p. 49)

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

Resultaría posible afirmar «dos paradigmas» que se resumirían en una música matérica (de timbres) frente a una música discursiva (de alturas), equiparables, respectivamente, al cine sensorial-fenomenológico y al cine de discurso-texto. Algo de esto hay en la siguiente cita de Chion (1993): «Si el cine y el vídeo emplean los sonidos, es, parece, sólo por su valor figurativo, semántico o evocador, en referencia a causas reales o sugeridas o a textos, pero pocas veces en cuanto formas y materias en sí» (p. 32).

La composición de Posadas funciona muy bien a lo largo de la película de Lois Patiño, porque ambos creadores conciben su trabajo desde cualidades matéricas. La música va punteando momentos especiales en una especie de archipiélago sonoro. Esta fragmentación musical se relaciona directamente con la fragmentación temporal-espacial de la película, con muy pocos *raccords* tradicionales al estilo del cine comercial. En una entrevista el compositor trata algunas de estas ideas:

> Los materiales de mis piezas son bastante ambivalentes porque pueden crear relaciones muy complejas; por eso uso extensiones más dilatadas. Me gusta componer de esta forma, pero también necesito que algunas de las secciones de mis ciclos puedan funcionar como organismos autónomos, que puedan ser escuchados en ocasiones al margen del contexto en el que se insertan. (Cabral, 2020)

La noción de «organismo autónomo» se hace evidente en una secuencia de la película, donde la música de Alberto Posadas y la imagen se combinan en una simbiosis material y textural muy intensa. En un plano fuera de contexto, lo que es algo casi sistemático a lo largo del largometraje, se visualiza un gran muro lleno de bellas rugosidades y manchas (Figura 33). Esta imagen resulta bastante abstracta (casi al estilo de una pintura matérica de Antoni Tàpies), ya que es un plano detalle y no vemos el conjunto. La imagen se mueve muy lentamente en un largo plano secuencia (31:42 – 33:01)[31] que tiene una cualidad táctil, como si los ojos tocaran lo observado. Esto se debe al interés por la textura de la superficie filmada y por la belleza plástica de la pared, la cual puede entenderse como una metáfora de la propia proyección cinematográfica. En la película se busca un tratamiento sensorial de todos los recursos expresivos empleados. Solo al final de la secuencia el espectador puede intuir que esta «pintura en movimiento» es, en realidad, la pared de una presa. El sonido que se mezcla en ese momento resulta muy acertado porque refuerza aún más la cualidad plástico-táctil de la imagen, pero ahora por medio del sentido del oído. En el libro titulado *A la escucha*, Nancy (2008) apuntaba: «Se

31. En la versión que se visualizó en la plataforma Filmin: *https://www.filmin.es/pelicula/lua-vermella*

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

piensa o se aprehende desde el comienzo en el orden visual. Lo sonoro, al contrario, arrebata la forma» (p. 12). Una música convencional, o sonido ambiente que explicitara lo acuífero en la escena, hubiera roto toda la magia de la abstracción, por eso escuchamos una música instrumental (el citado quinteto), pero que por medio de técnicas especiales genera lo que podría denominarse una «sonoridad electrónica». Esta ambigüedad entre lo acústico y lo electrónico provoca en la persona oyente el mismo «interregno inestable» que se produce con la imagen (entre la abstracción y la concreción figurativa). Como resultado, podríamos decir que la percepción participa de aquello que Kant (2007) denominaba, al experimentar la belleza, un libre juego entre la imaginación y el entendimiento.



Figura 33. Fotograma de *Lúa Vermella* (Patiño, 2020).

Una de las características más interesantes de *Lúa Vermella* que ayuda a enriquecer la banda sonora es que, como Juan Carlos Blancas nos contó, ya en el momento de la preproducción cuando se reunió con Lois Patiño, le comentó que el film presentaba una relación diferente y especial entre lo sonoro y lo visual. Esto se debe a que hay escasos momentos en donde existe un sonido directo, dado los planos aéreos, en lugares difíciles, la atmósfera íntima, etc. Se trata de un procedimiento presente también en otras películas de cine sensorial producidas en el Estado español, que buscan explícitamente disociar imagen y sonido, para ser conscientes de su materialidad. Un ejemplo de ello son los cortometrajes *O arrais do mar* (2019), de Elisa Celda, y *El sembrador de estrellas* (2022), de Lois Patiño, ambos rodados íntegramente de noche y con muy poca luz, lo que dificulta

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

identificar las fuentes sonoras y vincularlas con la imagen. Un recurso análogo puede observarse en numerosas secuencias de *Longa Noite* (2019), de Eloy Enciso; en *La sangre es blanca* (2019), de Óscar Vincentelli, donde el empleo de una cámara térmica oscurece toda la imagen, salvo los cuerpos vivos, que aparecen en blanco; o en *La ciudad oculta* (2018), de Víctor Moreno, que, por filmarse en el subsuelo de Madrid, rompe con el «confort» de lo convencional y crea una experiencia abierta para la reflexión. En sus propias palabras:

> Me sentía como un explorador en un territorio desconocido. [...] La cámara está siempre en movimientos suaves y ondulantes y el montaje juega a desubicar al espectador. De esta forma quería trabajar cierto imaginario del sueño, convirtiendo las escenas en una danza fluctuante entre lo real y lo imaginario, entre el documental y la ciencia ficción, entre lo consciente y lo inconsciente. (Moreno, 2018)

En *Lúa Vermella,* cuando se escuchan voces de personas, siempre se proyectan como voz en *off*, aunque curiosamente veamos el rostro de ellas, pero con la boca cerrada. Esto genera una clara desconexión entre la imagen y el sonido, lo que acentúa su consciencia y materialidad, pues la persona espectadora/oyente se ve llevada a reflexionar constantemente sobre lo que percibe de un modo distinto al habitual. La grabación directa de los movimientos de labios, las expresiones del rostro y sus gestos pueden distraer de la plena consciencia del sonido. Por el contrario, el uso de planos estáticos en los que se muestran caras petrificadas mientras se escuchan sus voces de manera detallada, genera una nueva forma de percepción sonora, más plural, abierta y alejada de la rutina de lo monótono y lo convencional:

> La aceptación de la existencia de múltiples escuchas encierra en sí misma una crítica de la cual no quiero escapar. Pues para reconocer dicha multiplicidad, ha de reconocerse que también ha existido una forma de audición que se ha considerado universal y homogénea, con la pretensión de dar cuenta de todos los fenómenos musicales. Esta última escucha a la que me refiero en realidad da cuenta del proyecto universalista de la modernidad, que ha sido naturalizada por la práctica común y de la cual aún nos cuesta escapar. (Camacho Castellanos, 2014, p. 9)

En *Lúa Vermella* es recurrente la estrategia de desvincular la fuente sonora de la imagen; no solo se desarrolla con las voces, sino también cuando se oye el estruendo de un jarrón al romperse sin que la acción aparezca en pantalla (16:50), o se escuchan pasos de una persona sin ver quién está andando (casi parecería remitirnos a la práctica del *soundwalk*). Además, todo esto ocurre en planos con apenas movimiento, ya que el ritmo general de la película es muy lento, lo que potencia aún más la importancia

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

del gesto sonoro. Frente al enmascaramiento del sonido por un cúmulo abigarrado de eventos (como en las calles de la ciudad), el oído agudiza su percepción cuando los sonidos son escasos y están dispersos (por ejemplo, en un campo vacío). Por eso Luigi Russolo en su *Manifiesto Futurista, el arte de los ruidos*, explicaba: «La vida antigua fue todo silencio» (Russolo, 1996, p. 8). En *Lúa Vermella* la potencialidad sensorial del silencio y la acusmática adquieren un gran sentido, y se relacionan con lo místico (Garriga Inarejos, 2015, p. 290). Debe tenerse en cuenta que las *meigas*, envueltas en «silentes velos» de color blanco, ocupan un papel muy protagónico en la película, y encarnan un mundo particular, tal y como explica el director: «En la película transitamos por un limbo: entre vida y muerte, entre imaginario y real. Y es ese aspecto liminar el que me interesaba rescatar de las figuras arquetípicas de la *meiga*» (Patiño, 2020).

En *Samsara* (2023), otro film de Patiño con diseño sonoro de Xabier Erkizia, lo místico y lo matérico se vinculan de manera profunda con lo sonoro. En este sentido, el sonido presente en la película puede asociarse con el concepto de «escucha profunda» de Oliveros (2019):

> Al practicar la *Deep Listening* seremos capaces de concentrarnos en un sonido o secuencia de sonidos concretos dentro de ese *continuum* y percibir los detalles de un sonido o una secuencia de sonidos y su evolución. Esa focalización en un fenómeno concreto no tiene por qué impedirnos poder volver al *continuum* espacio-temporal al que pertenece (el contexto) y considerarlos parte del mismo. Esa ampliación sensorial implica conectarse con la totalidad del entorno e incluso más allá de él. (Oliveros, 2019, p. 34)

El mismo Xabier nos contó su metodología de trabajo, donde prima la escucha y lo acusmático. Incluso relatando que investigó algunas culturas donde el centro del saber pasa por el oído y la oralidad, y no por la escritura y lo visual. Esta idea resulta muy pertinente en una película como *Samsara* que potencia una descolonización de nuestros pensamientos y sentidos, alejándose del logocentrismo occidental. El respeto al lugar y la disposición a que se manifieste en su propia materialidad constituyen un aspecto fundamental del trabajo, según explica Erkizia:

> Para mí el trabajo de sonido parte siempre, y esto sé que suena tópico, de un proceso de escucha. Por ponerte un ejemplo, que se podía aplicar también al de *Chillida, Esku Huts*, en *Samsara* yo exigí a la productora que me dejara estar 15 días en el lugar donde se iba a rodar la película antes de que se empezara, antes de que llegara la cámara.[32]

32. Videollamada del 17 de septiembre de 2025 entre Xabier Erkizia y el autor del presente texto.

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

Retomando *Lúa Vermella*, la música electrónica es relevante en dos secuencias que involucran el agua. Una primera que se situaría al terminar el minuto 19 donde la cámara de manera errática y pausada graba un bosque. En este momento, y casi de manera imperceptible mezclado con el sonido ambiente, aparece una especie de música *drone* minimalista, lenta e inmersiva. Este componente sonoro, creado por Juan Carlos Blancas, va subiendo progresivamente de volumen fusionándose posteriormente con el sonido del agua de un río, que le sucede al plano del bosque. Finalmente, vuelve cíclicamente al punto de partida, es decir, al silencio, y en ese instante en la imagen vemos el cielo nublado (agua evaporada) y la presa (21:30). Es interesante remarcar que el sonido diegético-acústico y el sonido electrónico acaban por fusionarse generando una pieza electroacústica. Da la impresión de que uno invita al otro, metamorfoseándose, algo que visualmente podría simbolizarse por los diversos estados del agua (líquida y vaporosa). Ambos materiales sonoros realizarían un *crossfade* (en terminología electroacústica), constatando la «musicalidad» de toda la banda sonora (sonido ambiente, electrónica, ruidos, etc.). Una idea que también se relaciona con la imitación de «sonoridades electrónicas» por parte de instrumentos acústicos, en la música de Alberto Posadas.



Figura 34. Fotograma de *Lúa Vermella* (Patiño, 2020).

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

La segunda secuencia donde la música electrónica resulta esencial y está estrechamente relacionada con los elementos anteriores del agua y la presa, es justamente cuando esta se abre (1:12:34) y sale un torrente de energía acuática (Figura 34). En esta secuencia culminante, casi al final del film, la toma se realiza desde el aire como si la cámara adoptara la mirada de un ave, con el fin de suscitar una percepción distinta y reflexiva. Esto se realiza seguramente gracias a un *drone* (vehículo aéreo no tripulado), una palabra que, casualmente o no, es la misma para denominar la música *drone* que antes se mencionaba. Si la imagen se graba de manera diferente y original, lo mismo sucede con el sonido. En vez de escuchar un clímax sonoro cuando se abre la presa, percibiendo una gran explosión de energía, ocurre todo lo contrario. Al ver la inmensa cascada de agua, de nuevo volvemos a oír la música electrónica de Juan Carlos Blancas, concretamente su obra *To Shift and Purify.*[33] Esta se escucha en un volumen muy suave, lo que produce un contraste muy fuerte entre lo visual y lo sonoro. De todas maneras, la imagen al proyectarse a un ritmo muy lento sincroniza en *tempo* con el sonido, que es muy relajado y envolvente. Poco a poco la electrónica va creciendo y se le añaden contrapuntos o capas de sonido que le otorgan una cualidad muy polifónica y compleja, en claro símil con la corriente de agua. Pero otra vez, a este *crescendo* le sigue un *diminuendo* (en terminología musical) que lleva la electrónica a *dal niente* (la nada). Para preparar esta secuencia y otorgarle mayor potencia expresiva y dramática, justo antes veíamos en la imagen el interior de la presa con sus máquinas. Lo destacado es que en ese momento el sonido es realmente fuerte y saturado, molestando casi a los oídos, como ocurre en los lugares de gran contaminación acústica. Esto nos lleva a replantearnos la escucha casi desde un punto de vista fenomenológico, porque «un material sonoro muy complejo se encarga de volver apreciables y perceptibles fuerzas de otra naturaleza -duración, tiempo, intensidad, silencios- que no son sonoras en sí mismas» (Polo Pujadas, 2020, p. 119).

Hay que remarcar que el sonido fuerte y saturado de *Lúa Vermella* no se escucha como si fuera directo, ya que queda en un terreno ambiguo al ver imágenes muy estáticas que no producen un movimiento visual (y sonoro) fuerte. La densidad ruidista y su materialidad en bruto adquieren una gran fuerza sensorial en sí, porque no observamos explícitamente su causa o fuente. Esto recuerda la llamada «música saturada» que se ha desarrollado en las últimas décadas, y en cierta manera es paralela al cine sensorial. Algunos compositores como Raphaël Cendo, Franck

33. Puede encontrarse en Blancas, J. C. (2010). *Distante 3* [CD]. Coeval; CON-V. Cat. no. CNV58.

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

Bedrossian, Yann Robin y otros, han practicado esta música que bien se puede relacionar con algunas ideas de este texto. El propio Cendo (2012) señala, en relación con la música saturada, conceptos que ya aparecían en la cita de Alberto Posadas:

> La materia es más compleja y la desorientación es total. Es imposible determinar precisamente —en la escucha— los instrumentos y sus registros. Los ataques se contestan entre sí de forma anárquica, la materia está en constante evolución sin que exista una trayectoria definida. (Cendo, 2012, p. 10)

En definitiva, *Lúa Vermella*, así como *Rapa das bestas* y muchas de las películas citadas revelan cómo el trabajo sonoro dialoga estrechamente con lo visual, configurando un cine sensorial que trasciende lo narrativo para situarse en un territorio fenomenológico, donde imagen y sonido se experimentan como materia viva y autónoma.

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV



UNA POÉTICA INSURRECTA: IMÁGENES COMESTIBLES Y SONIDOS COSIDOS A MANO EN EL CINE DE ELENA DUQUE Y VALENTINA ALVARADO MATOS

Orisel Castro López, *Universitat Politècnica de València*

Introducción

Para recoger en un recipiente las impresiones sueltas de una espectadora, este capítulo apuesta por la colección como método y como tema. La actividad femenina contiene listas de tareas domésticas y listas de placeres, libros de recetas, alusiones al sabor, al olor y al tacto. Desde *El diario de la Dama Murasaki*[34] y *El libro de la almohada,*[35] en el Japón medieval, las autoras han aportado nuevos colores sugestivos y observaciones sensuales al crisol de la ficción.

Ursula K. Le Guin tiene una famosa teoría sobre la bolsa de la ficción de las mujeres, que pone en cuestión la primacía de la narrativa del combate o conflicto y muerte sobre la natural actividad cotidiana, acumulativa y material de la ficción. Contrapone a la alegoría del arma punzante como centro del relato, la alegoría del recipiente o contenedor, de carácter femenino, para cuestionar la historia dominante que ha excluido otras perspectivas. Reivindica la recolección como actividad en contraste con la deshumanizante guerra y el trabajo alienante que están en el corazón del relato heroico del progreso. Habla del conflicto como elemento necesario de su propuesta de narrativa en forma de bolsa, pero que no debería ser la característica principal ni central de un todo que está en proceso y continuo movimiento, no en resolución ni estático (Le Guin, 1986, p. 4).

¿Y si en lugar de un conflicto, un arma y un viaje principal, los relatos se compusieran como una colección de objetos y situaciones sin jerarquías predeterminadas?

34. Se trata del diario de la dama de la corte, Murasaki Shikibu, en el siglo xi. Murasaki es la autora de la que se considera la primera novela de la historia de la literatura: *Genji Monogatari.*

35. *El libro de la almohada* o libro de cabecera ha sido adaptado al cine por Peter Greenaway y citado por Chris Marker en *Sans Soleil*, precisamente a propósito de las listas de «cosas que aceleran el corazón», que firma Shônagon (2002) en su célebre libro escrito en el siglo x.

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV



Figura 35. Fotograma de *El mar peinó la orilla* (Alvarado Matos, 2019).



Figura 36. Fotograma de *Colección privada* (Alvarado Matos, 2020).

Elena Duque y Valentina Alvarado Matos son dos artistas visuales que se establecieron en España en las últimas décadas como referentes insoslayables del cine experimental, de animación y expandido. Forman parte de una comunidad de cineastas interdisciplinares que combina actividades

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

de creación, reflexión, curaduría y formación, contribuyendo al fortalecimiento de una escena alternativa y transnacional. Han ido recolectando sus obras compuestas por materiales encontrados, guardados, añejados y pasados por sustancias químicas, operados sobre la mesa de luz, bajo la lente macro, detrás de una pantalla de cristal o delante de un proyector. Por mares, ríos, selvas y libros de texto, las manos siempre se revelan en la masa, en acción, actuando infraganti sobre los materiales.

> El ojo objetualiza la realidad, la desmiembra. La mano no puede separarse de ella porque la realidad es como una gran mano que no se puede ver a sí misma, que conoce de manera visceral, confundiéndose con lo que toca. El ojo pone una distancia en medio, lejaniza, abstrae la realidad y la torna finita. (García Marruz, 1946, p. 42)

La mirada del cine dominante opera una distancia entre la cámara y los personajes, así como entre el espectador y el cuadro, de manera que pueda acercarse como un *voyeur* desde la oscuridad e identificarse emocionalmente, pero a salvo de confusiones incómodas y de ser descubierto. Hay otro cine, experimental, expandido, que se desborda y alcanza al espectador como esa gran mano que describía Fina García Marruz, que lo toca físicamente. Este texto se propone pensar en ese cine como una respuesta a la fetichización que oculta las relaciones de poder y la fuerza de trabajo detrás de las películas. Un cine que aparece por contacto, pero no solo en la retina, sino en la piel y de ahí se contagia a todo el cuerpo. Que se comunica por un torrente subcutáneo de las realizadoras a las espectadoras mediante una invocación mágica de los sentidos y los recuerdos.

Películas cortas, cortadas, entrecortadas

Las manos en el centro del cuadro, los objetos, los mapas, los materiales. El cine de Elena Duque y Valentina Alvarado Matos se encuentra en varios puntos, dentro y fuera de la pantalla. Interlocutoras de las ancestras del experimental, exploran la percepción descentrada y táctil de la que habla Marks (2000) cuando explica la visualidad háptica y la búsqueda de un nuevo lenguaje ante la incapacidad de los archivos existentes para representar la memoria intercultural. Ambas han sido extranjeras, no solo porque vienen de Venezuela, sino porque se enmarcan en una tradición subversiva y contrahegemónica. Ambas coinciden en la voluntad de invocar y producir memoria a contrapelo, de interpelar las formulaciones dominantes, acercando la textura a la lente, por contacto.

Marks (2000) en su conocido texto sobre percepción háptica se concentra en el cine intercultural y cómo este busca en los archivos de la historia, pero no encuentra la propia memoria más que en los agujeros

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

entre esas imágenes registradas, en los intersticios. De ahí aparece una necesidad de experimentación, de una visualidad táctil que se apropia de los silencios, de los materiales y revela en sus obras el proceso que las representaciones más convencionales mantienen oculto.

Aquella noción de la percepción háptica como una combinación de funciones táctiles, kinestésicas y propioceptivas, tanto en la superficie y en el interior de nuestro cuerpo (Marks, 2000) permite concebir a la imagen más como un objeto con el que interactuar que como una ilusión a la que entrar. Marks llama la atención sobre la capacidad del cine para activar una memoria que involucra a todos los sentidos a pesar de considerarse un medio audiovisual solamente. Pensar en un acercamiento que desconfía del ojo y privilegia otros sentidos abre la puerta a dar cuerpo a memorias inalcanzables a la visión y a encontrar otros caminos en el cine para conseguirlo.

En esa dirección se halla el giro del que habla David Howes en *El creciente campo de los estudios sensoriales* (2014), como un cuestionamiento sobre el orden de los sentidos que se produce en relación directa con el orden social imperante. «La contingencia histórica y cultural de cualquier taxonomía de los sentidos» (Howes, 2014) lo lleva a la imaginación de las capacidades de un sujeto que fuera «de dos sensibilidades a la vez». Encuentro esa posibilidad en las artistas migrantes o mestizas, en las que conviven varios sistemas sensoriales al mismo tiempo y que, al no identificarse únicamente con una representación y una jerarquía de sentidos, proponen una ambigüedad o una confusión de la experiencia que se rebela ante las prescripciones del significado y la interpretación por encima de las sensaciones corporales.

Mona Hatoum, artista palestina exiliada en Europa que trabaja con el tema de la sexualidad femenina en relación con el territorio y el desarraigo, habla de los problemas que tenía para encontrar en sí misma los gestos, rasgos y actitudes que la identificaran con un origen, hasta que la migración la obligara a sentir su diferencia como persona del «tercer mundo» en una cercanía con el cuerpo que veía desconectado en sus alrededores británicos (Archer *et al*., 2001).

Esos motivos pueblan también las piezas de las directoras tratadas aquí y las impulsan a una apropiación de textos ajenos desde la ironía y la desacralización de los documentos solemnes, como cuando Valentina usa los diarios de viaje a América desde Europa y resemantiza las palabras poniendo en cuestión y de cabeza el discurso científico y el proyecto de «descubrimiento» colonial. En *¿Se puede deletrear la hoja?* (Alvarado Matos, 2022) la artista se sumerge en archivos del Real Jardín Botánico de Madrid y recontextualiza los textos encontrados en diarios

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

de exploradoras europeas en Latinoamérica, dentro de un tejido que incorpora páginas de herbarios consultados, plantas vivas y muertas, y los combina con su propia voz que interpela y pregunta sobre la representación en curso.

Esa reflexividad de la forma que empieza a trazarse coincide con una descripción del tercer cine y del cine imperfecto (García Espinosa, 1995): la incorporación, la hibridación, la visibilización del proceso y las marcas en la superficie de la imagen que revelan su construcción y contacto directo con la autora, así como su presencia insurrecta. El hilo y el rastro de la aguja se tornan aparentes a diferencia del cine industrial que los oculta en el sistema de producción hegemónico. El ir y venir entre Latinoamérica y España queda impreso constantemente en el corpus de Valentina Alvarado Matos y Elena Duque. Esas rutas de movimiento marcadas en los mapas, conformadas como *collages* de paisajes o a través de los motivos tropicales reubicados en museos y colecciones, se intercala con la huella del propio cuerpo de las cineastas en su paso a través del Atlántico y a través del tiempo, en el proceso reflexivo de la construcción o enunciación de las películas. Una de las ideas principales de la visualidad háptica es la mimesis como incorporación, una toma continua y afectiva de la realidad, no separada del cuerpo del que observa.

Taussig (1993) asocia la mimesis a la magia simpática[36] en su texto *Mimesis and Alterity: A Particular History of the Senses,* que según extrae de Frazer, se consigue por dos vías: por contacto o por imitación. A Taussig le importa la facultad mimética por su capacidad de combinar lo sensorial con la copia, porque posibilita la inmersión necesaria en lo concreto para romper definitivamente con el fetichismo de la mercancía que invisibiliza las relaciones detrás de los objetos desvinculados de su modo de producción. Al final del libro, propone que la noción de «exceso mimético, como capacidad humana potenciada por la postcolonialidad, provee la oportunidad de vivir no como objeto o sujeto de la historia, sino como ambos a la vez»[37] (Taussig, 1993, p. 254). El exceso estaría marcado en la producción de las artistas mencionadas, por una preocupación por indicar la propia presencia y la coagulación de la memoria individual y colectiva en objetos que han estado en contacto con otros cuerpos que les dan significado.

36. Frazer (1981, p. 33) explica la idea de magia por asociación, que lo semejante atrae lo semejante y lo que ha entrado en contacto se contagia de la esencia que lo ha tocado y mantiene en sí las propiedades transferidas.

37. Traducción propia: «Mimetic excess as a form of human capacity potentiated by post-coloniality provides a welcomed opportunity to live subjunctively as neither subject nor object of history but as both, at one and the same time» (Taussig, 1993, p. 254).

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

Al respecto, resulta oportuna la propuesta de Laura U. Marks y su reflexión sobre la idea de la imagen fósil que retoma de Walter Benjamin a partir de la analogía con el proceso fotográfico y con la propuesta de fósiles radiactivos: inquietantes y perturbadores con la capacidad de revivir memorias. Son imágenes misteriosas o ambiguas, que se han cargado de sentido por un contacto originario (Marks, 2000). También en esta línea, cita a Béla Balázs cuando habla de los primeros planos como revelaciones dramáticas de algo oculto bajo la superficie de las apariencias. «Balázs atribuía a la imagen el poder de materializar fenómenos invisibles y ponerles cara. Un plano detalle de un objeto inanimado o espacio es capaz de capturar el reino sutil de la vida inorgánica»[38] (Marks, 2000, p. 94).

Ese poder otorgado a los objetos como contenedores de la historia que se despierta al contacto con otro proceso de fosilización, el de la película en Super 8 mm, es el dispositivo central en *Colección privada* (Duque, 2020). En palabras de la propia artista para la sinopsis: «El inventario filmado de una colección privada (...) El catálogo emocional de una vida convertido, a su vez, en ítem coleccionable.»



Figura 37. Fotograma de *Colección privada* (Duque, 2020).

38. Traducción propia: «Balázs attributed to the image the power to materialize invisible phenomena, to put a face on them. A close-up shot of an inanimate object or space, he suggests, is capable of capturing the subtle realm of nonorganic life» (Marks, 2000, p. 94).

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

El carácter radiactivo de los objetos no solo aparece por el contacto físico de la luz con su reflejo capturado en la emulsión sensible del celuloide, sino que está sugerido por el montaje, tanto la yuxtaposición acumulativa a modo de inventario como la animación literal cuadro a cuadro de aquellas piezas inertes del pasado, cargadas de emoción por las huellas de una subjetividad y una memoria en crecimiento. Esa memoria es la de la propia Elena, a veces visible en las fotos de los pasaportes, a veces capturada en movimiento por las películas-objeto que se intercalan a modo de diario con inscripciones y marcas en la superficie granulada. La caligrafía rescatada en las libretas de la escuela y en las listas de direcciones (presumibles mudanzas de la familia de Elena, entre España y Venezuela) es otro de los rastros fósiles que, junto a la mano, sinécdoque del cuerpo de la directora, conduce este recorrido por la bolsa de la memoria. El sentido del tacto sirve aquí, letra por letra, para corporeizar memorias más inaccesibles a la visión, como recomendaba Laura U. Marks en su tercer capítulo (2000), o como lo enuncia en un pasaje de su *Fenomenología de la percepción* Merleau Ponty (1975):

> El objeto que se ofrece a la mirada o a la palpación despierta cierta intención motriz que apunta no a los movimientos del propio cuerpo, sino a la cosa misma de la que, por así decirlo, cuelgan. Y si mi mano sabe de lo duro y lo blando, si mi mirada sabe de la luz lunar, es como cierta manera de unirme al fenómeno y de comunicar con él. Lo duro y lo blando, lo granulado y lo liso, la luz de la luna y del sol en nuestro recuerdo se dan, ante todo, no como contenidos sensoriales, sino como cierto tipo de simbiosis, cierta manera que tiene el exterior de invadirnos y el recuerdo no hace aquí más que derivar la armadura de la percepción de la que él ha nacido. (Merleau Ponty, 1975, p. 331)

Pero es la visión la que produce una ilusión sinestésica de volver apetecibles las imágenes de Elena Duque. Al estar insertados en un contexto sensual, lúdico, bañados por el aura dorada de la película en color y filmados desde muy cerca para exaltar la textura aterciopelada o gomosa, los objetos se ofrecen al contacto directo y en una confusión sensorial que interpela al gusto de forma misteriosa. Sucede algo semejante con las imágenes de la naturaleza que filma Valentina Alvarado Matos en piezas como *Trópico desvaído* (2016) o *El mar peinó la orilla* (2019), tal vez por la incidencia de la mano que repasa el horizonte, que organiza los trozos de papel de paisaje, que sostiene el pincel que da contorno y empasta con azul y amarillo. Son esas las manos con las que nos llevaríamos a la boca lo que ensayamos con varios acercamientos sensoriales al mismo tiempo. Se dispone todo el cuerpo a un estado en el que el recuerdo del sabor

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

de una magdalena o el olor de un borrador mordido está conectado a una memoria envolvente capaz de transformar la experiencia y transportar en el tiempo y el espacio, en una simultaneidad de los sentidos.

Las manos en la masa: *Ojitos mentirosos* (Duque, 2023) y *¿Se puede deletrear la hoja?* (Alvarado Matos, 2022)

Desde el título en *Ojitos mentirosos* (Duque, 2023), una mano ajusta ojos artificiales, de muñeco, sobre el texto, que termina personificándose y adquiriendo un rostro cómico. Las manos tocan ojos y corrigen el proceso imperfecto de colocarlos. El error queda registrado como parte integral de la acción y anticipa así el concepto de la propuesta: este cortometraje recoge impresiones fílmicas de la ciudad de Madrid haciendo hincapié en los detalles que delatan lo engañoso de las apariencias y en atravesar el muro hacia lo interior.

Varias capas de trampantojo se presentan a la mirada: el dispositivo consiste en revelar una tras otra ilusión óptica y enfatizar el proceso de desenmascaramiento. Algo radiactivo yace bajo el quieto estar de los edificios. La ciudad que aparece ante la cámara fragmentada entre arquitectura y cielo contiene algunos rastros de un pasado colonial que irradian el presente desde una placa conmemorativa «Aquí vivió Diego Velázquez», entre inscripciones alegóricas para calles con nombres de árboles.

La ciudad que aparece pintada en las paredes, incluyendo trozos de cielo, a veces se desenfoca y resulta una foto sobre otra pared. Los hombrecitos en el balcón podrían parecer dibujados sobre la lona, pero los edificios arropados esconden personas reales que trabajan en la construcción detrás del velo y entre escombros. La imagen se reencuadra y aparece la sombra de la mano gigante que juega a comerse los balconcillos. La misma mano con uñas esmaltadas de carmín arranca la superficie de papel de lo que lucía como una imagen proyectada. El juego de escala y de punto de vista se completa con el sonido que viene como de lejos, diegético, de la ciudad y va colándose en el montaje rítmico. Es una cumbia muy contagiosa y nostálgica que además de entrar por otra vía en el cuerpo, marca el título y el único texto oral de este film: «Ojitos mentirosos no me miren / Tu mirada tierna me enloquece / Ese tu mirar se parece / al radiante sol que amanece» (Duque, 2023). El «radiante sol» ya nos hacía pensar que la ciudad a la vista terminaba cegándonos, confundiéndonos en el juego de las apariencias. La bicicleta dibujada en el asfalto, los coches y los árboles moteados de rojo bailan al ritmo de la música. El tren se acerca a la estación del metro bajo la tierra y se electriza con destellos de mar soleado.

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

La canción sigue su entrar y salir, acercarse y alejarse hasta que se toma la pista con el estribillo: «Mienten, mienten tus ojitos / miran, miran tan bonitos / y mi corazón se hace pedacitos» (Duque, 2023). Tropicalísimo Apache perfora con sonido latinoamericano el tejido de la ciudad europea y Elena pincha con sus hilos de colores entre los trozos. Termina completando la sensación de estar en la sala de cine o en la mesa de montaje: la imagen sale de la pantalla y se me acerca a mí. El espejo revela el truco de la mirada y luego el espacio doméstico, a las amigas, a la madre con el niño que también marca el ritmo con las manos y, por último, a la cineasta sosteniendo la cámara. Los pedacitos se difuminan en el cielo y con la veladura final.



Figura 38. Fotograma de *Ojitos mentirosos* (Duque, 2023).

La textura de la película de pequeño formato y el movimiento son claves en la tactilidad de la representación en este caso como en el de *¿Se puede deletrear la hoja?* (2022) de Valentina Alvarado Matos, que ha filmado con la Bólex en 16 mm. La voz también tiene textura y las palabras adquieren materialidad al ser constantemente descompuestas y recompuestas en un gesto de énfasis de su polisemia. Hay una personificación de lo vegetal por su afinidad nominal con el cuerpo humano o con lo lingüístico. La hoja podría ser la hoja de la planta o la hoja del texto. Los dedos escriben

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

palabras invisibles, deletreadas, conformadas en la retina/memoria por acumulación. La palma de la mano o la palma tropical. El cuerpo es un paisaje tropical. El lenguaje es la piel herida.

En *La risa de la Medusa*, Cixous (1995) reclama una poética «insurrecta» para la escritura femenina. La reafirma en su imposibilidad de definición por oposición al discurso falocéntrico, desde una sensualidad difusa o «cósmica», fragmentaria y corporal:

> La feminidad en la escritura creo que pasa por un privilegio de la *voz: escritura y voz* se trenzan, se traman y se intercambian, continuidad de la escritura/ritmo de la voz, se *cortan* el aliento, hacen jadear el texto o lo componen mediante suspenso, silencios, lo afonizan o lo destrozan a gritos. En cierto modo la escritura femenina no deja de hacer repercutir el desgarramiento que, para la mujer, es la conquista de la palabra oral - «conquista» que se realiza más bien como un desgarramiento, un vuelo vertiginoso y un lanzamiento de sí, una inmersión. (Cixous, 1995, p. 54)

La película de Valentina Alvarado Matos se declara texto, un texto como tejido que hace patentes las partes materiales de las que se compone. El acto de componer está presente y las sustancias del pasado y en distintos estados de agregación entran en contacto con las manos que se alternan con los órganos vegetales para dar cuerpo a la voz.

El archivo no se recoge en un montaje probatorio como el que define Bill Nichols (1997) dentro del canon documental expositivo. Las hojas de libros de botánica, las viejas ilustraciones y páginas de herbarios son encontradas por los dedos que auscultan curiosos todas las superficies, sin miedo a pincharse o a sangrar. «La cosa y la imagen» como repite la voz reverberante se suceden indiscriminadamente mientras la lengua apunta y descose las palabras y los preconceptos. ¿Dónde está la raíz que no deja rastro visible? ¿La raíz de la planta, de la autora, de la investigación?

> Deja hablar la otra lengua de las mil lenguas, que no conoce ni el muro ni la muerte. No le niega nada a la vida. Su lengua no contiene, transporta; no retiene, hace posible. Su enunciación es ambigua —la maravilla de ser varias—, no se defiende de sus desconocidas de las que se sorprende de percibiéndose ser, gozando de su don de alterabilidad. Soy Carne espaciosa que canta: en la que se injerta nadie sabe qué yo (femenino, masculino) más o menos humano, pero, ante todo, vivo por su transformación. (Cixous, 1995, p. 49)

Valentina se pregunta si el brazo diminuto de la flor tiene ganas de entrar a su cámara y sigue empujando los bordes del cuadro y del lenguaje en una selva tropical de hojas verdes, húmedas y aromáticas. Su apuesta es una puesta en duda de las palabras y de la representación en una transformación constante y estimulante que enciende la imaginación a las

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

posibilidades infinitas de recombinación de los materiales de la historia. La voz de la autora va llamando uno a uno a los sentidos y las partes de la piel para ir tocándolos remotamente con su timbre rugoso, transmitiendo el calor, la tela mojada, el dolor de un pinchazo y el sabor de la sangre que brota *ipso facto* de la memoria afectiva al contacto con el dedo herido. La cortina de inicio está hecha de hojas que tiritan al viento, la palabra lo nombra «tirita» y la lengua se enreda antes del cierre en un amasijo de bichitos aterciopelados como la voz que repite el trabalenguas / lista de seres minúsculos.



Figura 39. Fotograma de *¿Se puede deletrear la hoja?* (Alvarado Matos, 2022).

Conclusiones

Como respuesta a la narrativa dominante del relato único y de supremacía mental, el acento en lo fenomenológico o sensorial ofrece una alternativa en la que el cuerpo y la propiocepción son correlatos indistinguibles e inseparables en la creación. Estos casos ejemplares ponen de manifiesto un acto femenino o subalterno de renombrar, reapropiarse del lenguaje

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

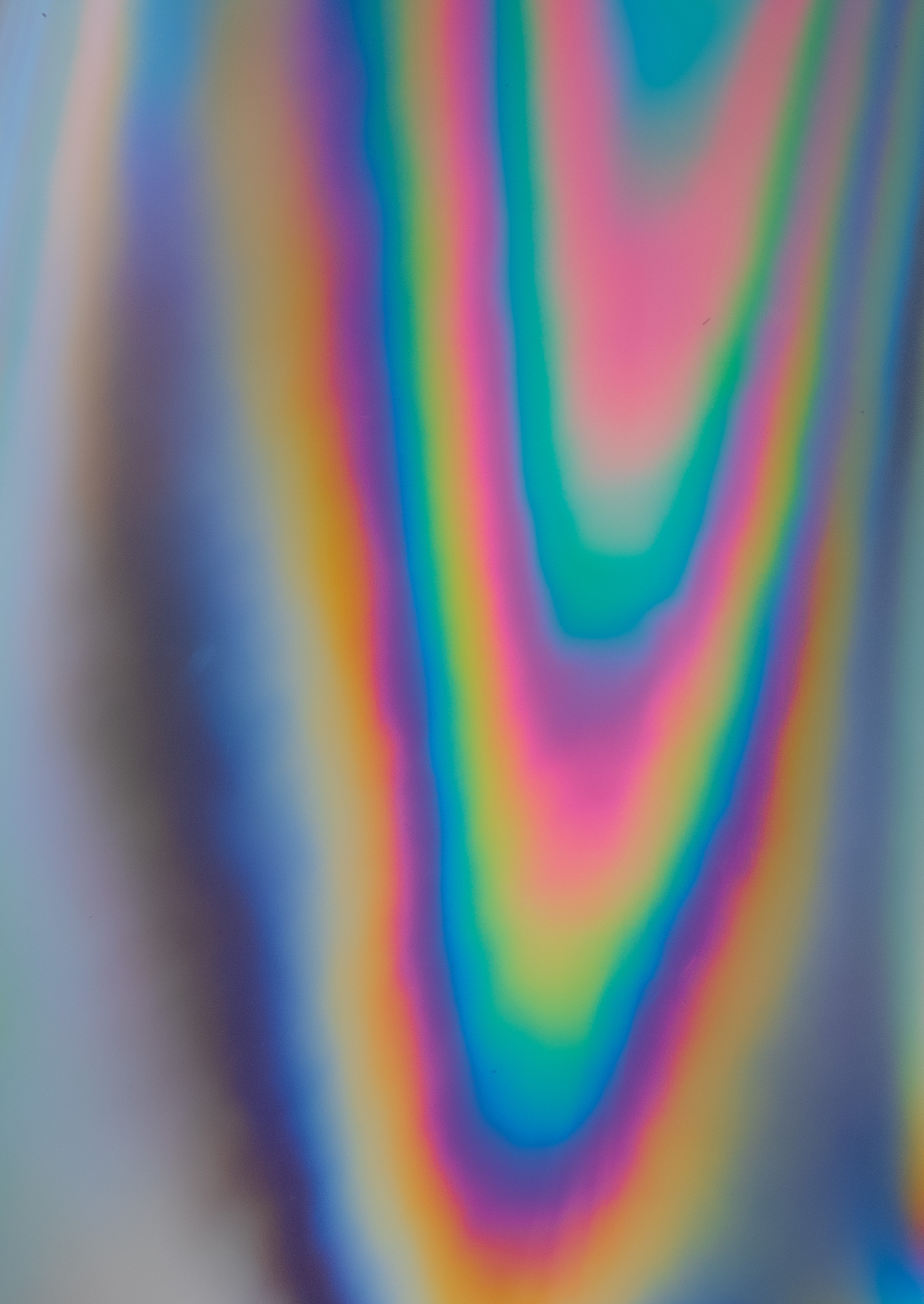
y de los archivos para subvertirlos y encontrar un terreno propio y no exclusivo, como sujetos y objetos simultáneos de la representación. Están constantemente desmontando la narración canónica que privilegia la visión racional y distanciada sobre la cercanía corporal y desbordada. La atención se pone en el objeto que ha sido testigo de la historia y tiene sensaciones que transmitir por contagio, con la intervención directa de las manos en primer término.

Se puede ver a estas películas como un acto de fosilización: se fija en el rastro que deja el objeto material, que deja la mano y el paso del tiempo como evidencia del proceso de creación y huella de los gestos humanos y propios. Lo fosilizado escapa al control del relato del genio masculino porque abraza al azar y al error, a la erosión natural y al proceso delicado de excavación minuciosa o recolección paciente y cotidiana.

La imagen, que se ha formado por contacto artesanalmente, perturba por ser de dos sensibilidades a la vez y por irradiar un encanto misterioso. Coincide con la idea de una escritura descentrada, regada, cósmica y con la propuesta de una narración horizontal, en forma de bolsa. Exige del espectador un esfuerzo por redescubrir las relaciones entre imagen y sonido, entre las palabras y su significado y entre los sentidos con un orden nuevo y desestabilizador de la propia memoria y percepción.

Este cine desprende la ilusión, la denuncia y la pone en cuestión para entrar en otra relación con la audiencia porque no se identifica con el tratamiento de la memoria existente en los archivos y discursos disponibles. Recupera la magia simpática por contacto y así impugna a la visión y la comodidad de las ideas claras y delimitadas del discurso evolucionista, esencialista y civilizatorio. La mimesis de la incorporación se enfrenta a la mimesis automatizada y deshumanizada de los artificios generativos. El cine de estas mujeres es un encantamiento que reconecta con el cuerpo y se atreve a activar el pensamiento con los artefactos que tiene más a mano, que le son naturales y, por eso mismo, inéditos y sorprendentes, radiactivos y antijerárquicos.

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA



AFECTOS DE SUPERFICIE: GRANO, RITMO Y CUERPO EN PANTALLA

Joana Burd, *IE University, Madrid*

Introducción

Hay imágenes que no se dejan mirar; se dejan sentir. Imágenes que tocan antes de pensarse, que vibran en la piel, que tiemblan en el umbral entre el ver y el sentir. En ellas, la luz no solo ilumina: palpa. Y el ojo, acostumbrado a la distancia, aprende a aproximarse, a acariciar lo visible. Esa es la promesa, y también la provocación, de la estética háptica: pensar la imagen no como superficie o ventana, sino como materia viva, zona de contacto, interfaz sensible entre el cuerpo y el mundo.

Desde la modernidad occidental, la cultura visual se ha sostenido en una lógica ocularcentrista: una fe cartesiana en la distancia, la perspectiva y una idea de claridad entendida como transparencia y control. Ver, en ese marco, ha significado dominar, ordenar, poseer. Tocar, en cambio, implica exposición, reciprocidad e implicación. Como señala Merleau-Ponty (1945), en el acto de tocar siempre somos tocadas y tocados: el gesto no es unidireccional, sino reversible. El tacto disuelve la frontera entre sujeto y objeto, entre quien percibe y aquello que se ofrece a la percepción.

De esa reversibilidad emerge una sensibilidad estética, en la que el cuerpo deja de ser un mero receptor pasivo para volverse campo expandido de percepción. Laura Marks (2000) denominó a esta experiencia *visualidad háptica*: una manera de ver que evoca el tacto, donde el ojo recorre la imagen como si recorriera una piel, sintiendo su grano, su vibración, su humedad. Esta mirada táctil no busca reconocer ni representar, sino aproximarse afectivamente a lo visible.

En el contexto del arte y del audiovisual contemporáneo, esta propuesta adquiere una densidad poética y política particular. La actual proliferación de tecnologías inmersivas, pantallas táctiles y dispositivos hápticos parece, paradójicamente, intensificar la pérdida del contacto: un «tacto sin tacto» (Plotnick, 2017), domesticado por la interfaz digital. Frente a ello, el arte háptico se erige como una forma de resistencia: una reinvención sensorial que reclama el cuerpo como lugar de conocimiento, de memoria y de encuentro.

Este capítulo propone pensar el audiovisual háptico como un giro perceptivo dentro de la expresión artística contemporánea. No se trata únicamente de incorporar el sentido del tacto a la teoría de la imagen,

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

sino de reconfigurar la relación entre percepción, cuerpo y tecnología. Desde Salvador Dalí hasta José Val del Omar, pasando por Marcel·lí Antúnez Roca o Moon Ribas, los artistas aquí analizados invitan a sentir las imágenes más que a mirarlas: a entrar en contacto con su vibración material, su temperatura emocional y su respiración invisible.

Desde esta perspectiva, el tacto no es solo una cuestión estética, sino también una política del cuerpo, una ética de la atención que desafía jerarquías sensoriales y epistemológicas. Así, *tocar con la mirada* se convierte en un gesto de resistencia y de cuidado. Una invitación a repensar la imagen no como objeto distante, sino como presencia que nos toca, que nos afecta, que nos transforma.

La imagen expandida. Estética háptica y percepción encarnada

Desde un imaginario de curiosidad primordial, el proyecto *Sensorama* (1962) de Morton L. Heilig nos ofrece el sueño de una percepción expandida. El espectador se sentaba en una silla y acoplaba todo su cuerpo a una máquina inspirada en el lenguaje audiovisual. Más que un experimento técnico, proponía una experiencia perceptiva total: imágenes tridimensionales, sonido envolvente, vibraciones, olores, movimiento. El cuerpo dejaba de ser un espectador pasivo para incorporarse al acontecimiento fílmico. En esa cabina inmersiva, la imagen dejaba de ser superficie para volverse atmósfera: un espacio sensorial que se habita de manera individual. Así, el *Sensorama* (1962) no solo expande el campo del cine, sino que inaugura una manera de pensar la imagen desde la corporeidad.

En los últimos años, los estudios científicos y somáticos sobre el tacto se han expandido con notable rapidez, impulsados por el uso cotidiano de tecnologías digitales (Parisi, 2018). Con ello, se ha intensificado el debate en torno a las experiencias somáticas capaces de involucrar a todo un cuerpo sensible. Es en este panorama que la estética háptica se abre como una fisura en la historia de la percepción. Frente a siglos de hegemonía visual, devuelve al tacto su potencia cognitiva y afectiva.[39] En

39. Entendemos el afecto como la capacidad de afectar y ser afectado: una fuerza relacional y corporal que antecede a la emoción y prepara la forma en que los cuerpos se vinculan con el mundo. A diferencia de la emoción —que supone una respuesta subjetiva y consciente—, el afecto opera en un nivel prerreflexivo, vibrátil y somático, activando el cuerpo antes de que la experiencia adquiera un nombre o una forma pensada. Desde la filosofía de Henri Bergson (1911), donde el afecto aparece como intervalo entre percepción y acción, hasta las teorías contemporáneas de Brian Massumi (1995), el concepto designa una potencia del movimiento y de la sensibilidad, una energía que antecede a toda representación y sostiene la dimensión corpórea de la experiencia.

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

contraposición a la tradición occidental que ha privilegiado la visión y el oído como sentidos «superiores», lo háptico emerge como una apertura hacia las dimensiones táctiles, afectivas y relacionales de la experiencia.

Como subrayan Paterson (2007) y Marks (2014), lo háptico no se reduce al acto de tocar, sino que abarca la condición de ser tocado, un gesto que implica tanto la proximidad física como la resonancia emocional. Desde esta perspectiva, la estética háptica conlleva un desplazamiento epistemológico y político: reinstala el cuerpo y la piel como centros de la experiencia artística, integrando lecturas feministas y decoloniales que reivindican la multisensorialidad y la interdependencia como modos de conocimiento (Puig de la Bellacasa, 2009; Cranny-Francis, 2013). Así, lo háptico se configura como un puente entre materia y emoción, una forma de sensibilidad que amplía el horizonte de lo estético hacia una experiencia encarnada, situada y expandida.

Aproximaciones al vídeo háptico

La investigación de Marks (2002) acerca de la visión háptica propone un modo de compromiso visual que trasciende la mera contemplación a distancia y convoca al tacto a través de lo visual. Frente a la *visualidad óptica*, basada en la delimitación clara de formas y en la separación entre sujeto y objeto, la *visualidad háptica* se define por la proximidad, la textura y la intimidad perceptiva. En este marco, los ojos del espectador funcionan como órganos de tacto, recorriendo la superficie de la imagen y explorándola con una sensibilidad que aproxima el ver al sentir. Marks (2002) subraya que no existe una separación absoluta entre lo háptico y lo óptico: ambas dimensiones conviven en una oscilación constante que nos mueve de la distancia a la cercanía, de la abstracción visual a la inmersión multisensorial.

Encontramos ejemplos especialmente explícitos de una experiencia audiovisual y táctil en la obra de Jan Švankmajer, en particular en *Dimensions of Dialogue* (1982). El artista presenta a sus personajes mediante la técnica del *stop motion*; sus manos nunca aparecen, pero su gesto táctil sí. Al presionar los dedos sobre los cuerpos de las figuras de barro, las transforma, las deforma, incluso las funde. Nos sumergimos así en montañas de arcilla que fluyen entre diálogos y tensiones sobre las relaciones, el amor y los objetos cotidianos.

En este horizonte, proyectos como el *Tactile Television System* (1970), de Paul Bach-y-Rita, resultan especialmente reveladores: este dispositivo de sustitución sensorial transformaba imágenes de vídeo en patrones vibratorios transmitidos a la piel o a la lengua del usuario, permitiendo a

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

personas ciegas percibir formas y profundidades. Más allá de su funcionalidad, este experimento desestabilizó la concepción tradicional de la imagen en movimiento al demostrar la plasticidad del cerebro humano y su capacidad para traducir lo visual en experiencia táctil.

Encontramos la intención de desarrollar con mayor profundidad el vídeo háptico en diversos artistas españoles. El propio interés de Salvador Dalí por lo háptico se manifiesta de manera visionaria en su propuesta de *Cine táctil* (1942), un dispositivo concebido para sincronizar la percepción visual con la experiencia directa del tacto. Dalí imaginaba un sistema en el que los espectadores pudieran acariciar seda, hundir las manos en arena o entrar en contacto con objetos diseñados para despertar reacciones emocionales intensas, desde el placer hasta el disgusto, incluso provocando frustración o ira. Aunque su proyecto fue recibido con escepticismo y considerado poco viable en términos comerciales, y que tenemos pocos dibujos de este proyecto, evidencia un gesto pionero al situar el cuerpo y sus reacciones en el centro de la experiencia cinematográfica.

Esta búsqueda anticipa la estética háptica al romper con la pasividad de la contemplación óptica y proponer un cine encarnado, capaz de activar al espectador no solo como mirada, sino también como piel, carne y memoria. En este sentido, obras clásicas como *Un Chien Andalou* (1929), realizada junto a Luis Buñuel, ya dejaban entrever esta sensibilidad táctil en sus escenas cargadas de contacto físico y perturbadora proximidad, revelando cómo Dalí vinculaba lo visual con lo háptico para desplazar el centro de la experiencia cinematográfica del ojo al cuerpo y esbozar una poética del tacto que hoy podemos reconocer como antecedente directo del vídeo háptico.

En el imaginario audiovisual podemos hablar de momentos en los que la pantalla parece atraparnos, pero el artista que llevó esa experiencia a un plano tangible fue Douglas Davis con su obra *The Last Nine Minutes* (1977). Esta pieza marca un punto de inflexión en la relación entre cuerpo, tecnología y medios de comunicación. Al invitar al público a colocar las manos sobre la pantalla del televisor, Davis transforma el dispositivo —tradicionalmente pasivo y unidireccional— en un espacio de contacto simbólico. Dentro de la transmisión, su gesto de extender las manos hacia el vidrio encarna el deseo de superar la distancia física y temporal, rompiendo la «cuarta pared» televisiva para convertir la experiencia visual en una interacción háptica. De este modo, la obra no solo cuestiona la pasividad del espectador frente a los medios masivos, sino que también anticipa la centralidad de la futura pantalla táctil como interfaz de relación con el mundo.

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA



Figura 40. Imagen generada por la autora mediante DALL·E 3 (OpenAI, 2024) a partir de descripciones y bocetos de Salvador Dalí para un proyecto de cine táctil.

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

En esta misma línea de exploración crítica del tacto mediado, encontramos la obra *Touch Screen* (1986) de Claus Blume, una pieza seminal de videoarte que aborda con ironía la interacción entre los seres humanos y las interfaces digitales emergentes. En el vídeo, el artista presiona y golpea repetidamente una pantalla blanca, simulando el gesto de tocar una pantalla táctil inexistente. A través de esta acción insistente, Blume construye una sátira del entusiasmo tecnológico de su tiempo, revelando la frustración y la superficialidad de una interacción que promete contacto, pero ofrece distancia. Al igual que *The Last Nine Minutes* de Davis, la obra de Blume reflexiona sobre el deseo de conexión y el fracaso del tacto digital, anticipando de forma crítica la cultura háptica contemporánea.

En el ámbito del arte mediático, algunas obras transforman la pantalla en una superficie sensible, donde el acto de tocar se despliega en una forma de relación y conocimiento. Este giro háptico en el audiovisual propone una experiencia que desborda la visión para incorporar el cuerpo, la afectividad y la presencia compartida. Dos ejemplos paradigmáticos —*Telematic Dreaming* (1992) de Paul Sermon y *Tavoli (Perché queste mani mi toccano)* (1995) de Studio Azzurro— y permiten trazar una genealogía del vídeo háptico en la que la imagen deja de ser ventana para convertirse en interfaz, en zona de contacto entre cuerpo y tecnología.

En *Telematic Dreaming* (1992), Paul Sermon introduce el concepto de telepresencia como experiencia sensorial. Mediante la proyección en tiempo real de su cuerpo sobre una cama situada a 5000 kilómetros, el artista convierte un objeto íntimo en una interfaz háptica. El público, al interactuar con la imagen proyectada, experimenta la ilusión de un tacto recíproco, una suerte de «toque a distancia» que encarna la reversibilidad descrita por Merleau-Ponty: tocar y ser tocado simultáneamente. De este modo, la obra desestabiliza las fronteras entre presencia y ausencia, proponiendo una nueva forma de intimidad digital que anticipa las dinámicas corporales de la cultura conectada.

Siguiendo esta exploración del cuerpo como interfaz, *Tavoli (Perché queste mani mi toccano)* (1995) del colectivo italiano Studio Azzurro amplía la experiencia háptica hacia un entorno instalativo y cotidiano. En una sala compuesta por seis mesas que funcionan como superficies de proyección, las imágenes permanecen inmóviles hasta que el espectador las toca: en ese momento, los cuerpos proyectados reaccionan, revelando fragmentos de memoria y emoción. La obra transforma la pasividad del vídeo en una relación táctil y participativa, en la que el espectador deja de ser observador para convertirse en coautor de la experiencia. Aquí, el tacto actúa como mediador de la memoria y de la narración, demostrando que el conocimiento sensorial puede emerger del contacto más que de la mirada.

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

Cuerpo y tecnología en el arte háptico español contemporáneo

En España, esta fuerza se hace patente en obras pioneras como *Fuego en Castilla (Táctilvisión del páramo del espanto)* (1966) de José Val del Omar, que inaugura un cine sensorial en el que la «visión táctil» deviene en un ensayo sobre la percepción encarnada. Su tratamiento de la luz, las esculturas religiosas, el fuego y la materia plástica proyecta una experiencia donde la mirada palpa y la escucha vibra, desdibujando los límites entre objeto y sujeto.

De manera paralela, el trabajo de Lugán, con piezas como *Computadora de desguace sensible al tacto humano* (1969) y *Mano térmica de artista* (1973), abre un diálogo radical entre máquina y piel, entre arte y tecnología. En la primera, un ensamblaje de materiales electrónicos reutilizados —cables, transistores, placas y motores extraídos de desechos industriales— reacciona al contacto directo del público, haciendo que la obsolescencia tecnológica cobre una nueva vitalidad. Su estructura, a medio camino entre escultura y circuito, convierte la interfaz en superficie sensible, donde el tacto activa sonidos, luces y vibraciones, anticipando la lógica interactiva que caracterizaría al arte digital décadas más tarde.

En *Mano térmica de artista*, el cuerpo del propio creador se transforma en sensor: una escultura metálica realizada en aluminio, hierro y resistencias que responde al calor y la proximidad del espectador. La mano fundida, rígida y brillante, funciona como una prótesis térmica capaz de registrar la presencia humana, disolviendo la frontera entre sujeto y objeto, entre organismo y máquina. Ambas obras ensayan una experiencia táctil y perceptiva en la que el gesto físico se integra en dato y el circuito electrónico en extensión háptica del cuerpo. En sus esculturas sonoras y dispositivos interactivos, Lugán traslada la abstracción tecnológica hacia una práctica sensorial expandida, que no solo apela a la participación activa del espectador, sino que también explora la cenestesia como forma de conocimiento: una percepción interna del cuerpo que conecta la sensibilidad maquínica con la conciencia somática del ser humano.

En este marco, el trabajo de Marcel·lí Antúnez Roca ocupa un lugar central al situar el cuerpo como espacio de experimentación tecnológica y háptica. A través de su concepto de *Sistematurgia*, el artista propone una dramaturgia de los sistemas computacionales en la que el cuerpo deviene un interfaz biotecnológico capaz de generar imagen, sonido y movimiento en tiempo real. Lo orgánico se somete a la mediación electrónica y, a la vez, la tecnología se encarna en la piel y en la materia sensible. En este proceso, la imagen deja de ser una proyección externa para volverse un fenómeno táctil, un flujo que atraviesa al *performer* y al espectador

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

por igual. La Sistematurgia establece así un modelo de composición escénica en el que lo visual se piensa como experiencia háptica, anticipando el paradigma del vídeo interactivo y del audiovisual encarnado.

En *Afasia* (1998), esta poética se manifiesta como una *performance* mecatrónica donde el artista, único intérprete en escena, utiliza un *dreskeleton*, un exoesqueleto de metal y plástico que traduce sus movimientos corporales en impulsos digitales. Cada gesto activa robots musicales, imágenes virtuales y sonidos que configuran un relato fragmentario basado en *La Odisea*, en el que la palabra cede su protagonismo al cuerpo. La proyección de vídeo, controlada en directo por la acción física del artista, se convierte en una extensión sensorial de su piel: la imagen late, se distorsiona y responde al movimiento, produciendo una sensación de proximidad táctil. El vídeo deja de ser una superficie plana y se vuelve un tejido pulsante, una materia viva que respira con el cuerpo del *performer.*

Esta misma lógica se amplifica en *Human Machine* (2006), instalación interactiva que desplaza la experiencia audiovisual controlada por el espectador. La obra consiste en una gran máquina metálica, similar a una tragaperras, que activa secuencias de vídeo mediante un cilindro táctil. En la proyección, los cuerpos se besan, se lamen y se entrelazan, reeditando fragmentos de escenas grabadas previamente. La imagen táctil se transforma en juego de deseo y repulsión, donde el público participa del contacto a través de la máquina. Lo háptico se experimenta aquí como intercambio afectivo mediado: el tacto no ocurre entre cuerpos, sino entre piel y metal, entre emoción y circuito.

En contraposición a la marginación histórica del tacto, Antúnez lo revaloriza como medio privilegiado para pensar la subjetividad encarnada en la era tecnológica. Así, su práctica abre un horizonte en el que lo háptico deviene un lenguaje crítico y poético para interrogar las relaciones entre cuerpo, memoria y máquina.

Narrativas hápticas y poéticas del tacto en la estética del presente

En el audiovisual sensorial e inmersivo contemporáneo, donde la imagen se percibe también con la piel, la narrativa se extiende más allá de la visión para situar el cuerpo como superficie de percepción y memoria. El *haptic storytelling* coloca la experiencia táctil en el centro del proceso estético: contar ya no es representar, sino activar resonancias, vibraciones y afectos que se inscriben en la carne. Más que una estrategia formal, esta narrativa háptica desafía las jerarquías de la cultura

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

ocularcentrista y reinscribe el cuerpo como archivo sensible, donde el tacto, la textura y la vibración se vuelven lenguajes capaces de hacer sentir y recordar historias.

Moon Ribas y el temblor del planeta

La artista catalana Moon Ribas lleva la estética háptica al territorio del bioarte con su *performance: Waiting for Earthquakes* (2016). Implantada con un sensor sísmico conectado a internet, percibe en su cuerpo los movimientos telúricos que ocurren en tiempo real en cualquier punto del planeta. Cada temblor activa una respuesta física: su piel vibra al compás de la Tierra. En esta obra, la tecnología deja de ser mediadora para volverse un órgano sensorial ampliado que enlaza el cuerpo humano con la geología del mundo. Desde una lectura curatorial, la pieza se concibe como una coreografía sísmica, una danza de resonancias entre materia y conciencia. En clave fenomenológica, podría decirse que el cuerpo de Ribas encarna la reversibilidad merleaupontyana: al sentir el temblor del mundo, el mundo la siente a ella.



Figura 41. Moon Ribas, *Percusión sísmica* (2016, 16 de junio).

En *Percusión Sísmica* (TEDxMéxicoCity, 2016), Ribas exterioriza esa percepción interna y la comparte con el público (Figura 41). En la proyección se muestran los años y magnitudes de los sismos mientras la artista golpea un tambor, transformando los datos sísmicos en ritmo y pulsación. Cada impacto convierte la vibración geológica en sonido y movimiento, y la

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

escena adquiere la forma de una narrativa háptica, donde la historia del planeta se cuenta a través del pulso del cuerpo. Así, Ribas actúa como una traductora sensorial entre la Tierra y la audiencia, expandiendo la experiencia del vídeo hacia un acontecimiento táctil y colectivo.

Eva Fàbregas y la blandura del afecto

Siguiendo esta exploración del cuerpo como superficie sensible, Eva Fàbregas propone en *Pumping* (2019) una instalación escultórica y sonora que apela a la intimidad táctil de lo blando (Figura 42). Sus estructuras inflables, orgánicas y palpitantes, respiran y se expanden lentamente en el espacio, generando una atmósfera de calma y latencia. La artista trabaja con materiales translúcidos y suaves que recuerdan la textura del cuerpo desde dentro, convocando una relación de empatía somática entre la obra y quien la habita. En esta instalación, el sonido y el movimiento actúan como caricias materiales: frecuencias graves, respiraciones y pulsaciones que invitan a una escucha corporal, desplazando la experiencia estética hacia un territorio afectivo y sensorial. Lo háptico se manifiesta aquí como un pulso compartido, donde la obra y el espectador parecen respirar al unísono.

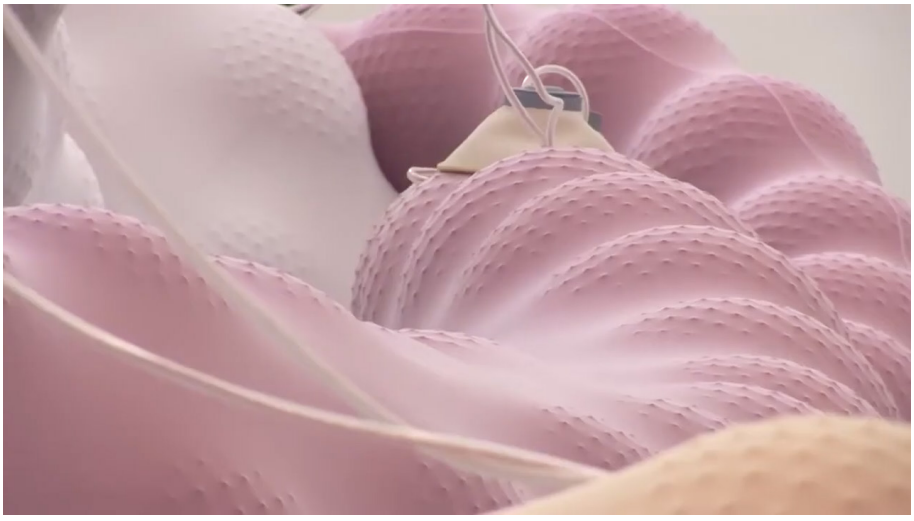


Figura 42. Eva Fàbregas, *Pumping* (2019).

En la documentación de *Pumping* (2019), presentada en la exposición *Those Things Your Fingers Can Tell* en el Kunstverein München, Fàbregas profundiza en esta poética del contacto. Grandes esferas inflables,

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

conectadas a un sistema de aire y sonido, se mueven al ritmo de una composición producida por Equiknoxx y mezclada en ocho canales por Chris Fitzpatrick, en colaboración con Sabel Gavaldon. Las formas se inflan, se pliegan y se aproximan entre sí, generando una coreografía lenta y respirante que ocupa todo el espacio expositivo. La escala envolvente de la instalación desorienta la percepción: el cuerpo del espectador se pierde entre los volúmenes pulsantes, fundiéndose con la obra en una experiencia inmersiva que oscila entre lo escultórico y lo cinematográfico. Fàbregas convierte así el espacio en un organismo sensorial, una piel común donde el tacto se vuelve un modo de conocimiento y de relación con el entorno.

Anaisa Franco y Lot Amorós: la vibración colectiva

Por último, *Love Synthesizer* (2020), de Anaisa Franco y Lot Amorós, amplía esta línea de investigación al campo de las ecologías digitales del afecto (Figura 45). La instalación utiliza sensores biométricos para traducir las pulsaciones y el ritmo cardíaco de los visitantes en vibraciones y luces. El contacto físico entre personas activa una sinfonía lumínica compartida que transforma la emoción en energía visible. En términos curatoriales, la obra propone una ecología del tacto digital en la que la tecnología actúa como mediadora empática: la interfaz se convierte en un órgano emocional colectivo, una extensión del cuerpo social a través de la vibración y la reciprocidad sensorial.

En el espacio expositivo, el público se toca, se aproxima, y sus cuerpos iluminados coreografían la instalación misma. Cada movimiento genera una variación cromática y sonora, componiendo un tejido visual que reacciona al ritmo del pulso humano. *Love Synthesizer* funciona, así como un instrumento audiovisual inmersivo que sintetiza sonidos y luces a partir del contacto de la piel. En un contexto histórico marcado por el distanciamiento físico (COVID-19), la obra ofrece una experiencia de reencuentro sensorial: un espacio donde el tacto vuelve a ser vínculo y lenguaje, donde la vibración opera como una metáfora de comunidad.

En conjunto, las obras aquí analizadas trazan una genealogía del arte háptico en el contexto español reciente, donde la tecnología deja de ser herramienta para convertirse en materia sensible y relacional. No es casual que muchas de estas propuestas provengan de creadoras que abordan la percepción desde una sensibilidad situada, feminista y empática, cuestionando las jerarquías de la mirada y reivindicando el tacto como forma de conocimiento y de cuidado. En ellas, la vibración deja de

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

ser metáfora para volverse método: un lenguaje compartido que une materia, emoción y tecnología, abriendo un espacio común donde la experiencia artística se siente tanto como se ve.



Figura 43. Anaisa Franco y Lot Amorós, *Love Synthesizer* (2020).

Conclusiones: hacia un cuerpo como horizonte sensorial

Pensar los futuros del arte háptico y audiovisual implica imaginar escenarios en los que la tecnología y la sensibilidad corporal se entrelazan en nuevas ecologías perceptivas. Más allá de reproducir el tacto como efecto, las interfaces emergentes —realidad virtual, *biofeedback*, inteligencia artificial somática o dispositivos vibratorios— abren posibilidades para expandir los sentidos y reconfigurar nuestra relación con las imágenes. Estos desarrollos no deben entenderse como simples innovaciones técnicas, sino como detonantes de preguntas éticas y políticas sobre la subjetividad, la mercantilización de la experiencia y la urgencia de una sensibilidad más empática, situada y relacional.

El arte háptico contemporáneo plantea una política del cuerpo que reivindica la vulnerabilidad, la cercanía y el afecto. Al resistir el ocularcentrismo, restituye la piel como territorio de conocimiento y el contacto como forma de pensamiento. En diálogo con perspectivas feministas

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

y decoloniales, lo háptico recupera modos de atención históricamente subalternos, transformando la percepción en un espacio de cuidado y reciprocidad. Las prácticas que privilegian la vibración, la blandura o la resonancia corporal evidencian cómo la tecnología puede ser simultáneamente instrumento de control y posibilidad de vínculo.

En última instancia, la reciprocidad táctil deviene motor de una estética del cuidado y de la interdependencia. No se trata de producir un tacto más realista, sino de preservar la dimensión poética del contacto frente a su tecnificación. El futuro del audiovisual será háptico no por la sofisticación de sus dispositivos, sino por su capacidad de restaurar la presencia y el sentido de coexistencia. Tocar con la mirada, escuchar con la piel, pensar con el cuerpo: estos gestos delinean una ética del contacto y una estética de la reciprocidad, donde ver equivale a sentir y la imagen se integra en un acontecimiento compartido. En esa vibración común se vislumbra la promesa de un arte que nos devuelve al cuerpo como lugar de conocimiento, deseo y empatía.

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

REALIDAD VIRTUAL Y SENSORIALIDAD. EL CUERPO COMO INTERFAZ

Joan Soler-Adillon, *Universitat Oberta de Catalunya*

Introducción. Lo real y lo virtual

En la conceptualización de la virtualidad, inicialmente en contraposición a la realidad, la cuestión del cuerpo, y por ende de los sentidos, se ha reducido a menudo a una visión básicamente utilitaria de la interacción. Por razones prácticas, por norma general se conceptualizan los modos de interacción sin necesariamente entrar en consideraciones que aborden la dimensión sensorial más allá del mero contacto —pulsar un botón, mover el ratón, etc.— para estudiar los resultados de dichas acciones desde el paradigma de la usabilidad. Naturalmente, hay excepciones, como el diseño para el estímulo, que busca proponer acciones de descubrimiento y curiosidad (Ribas, 2001) o la interacción poética, que habita en el espacio limítrofe entre lo controlable y lo aleatorio (Penny, 2011).

Es precisamente en otro espacio limítrofe, el que hay entre lo real y lo virtual, donde esta interacción, este contacto entre uno y otro, se puede explorar de forma fructífera para entender de qué maneras esta interfaz se expande mucho más allá del simple gesto de control. Cabe notar aquí que este espacio híbrido que hay entre lo físico y lo digital se aborda sobreentendiendo que se propone una mirada intuitiva, obviando por razones de fluidez del discurso las muchas contradicciones de una dicotomía más que inexacta, tal y como han puesto de manifiesto muchos académicos y también artistas como por ejemplo Joana Moll y Mario Santamaría en su obra artística y de investigación sobre la fisicalidad del mundo digital (ver p. ej. *Internet Tour*, Santamaria, 2018; *CO2GLE*, Moll, 2014; *Carbolytics*, Moll, 2022).

Se trata, pues, de un híbrido que podemos entender como espacio de intersección, de fusión, entre lo real y lo virtual. No es ya un mero punto de contacto, como sucedía en las interfaces de los años 90, cuando se concebían los dos mundos como completamente separados, sino de un solapamiento en el que ambos espacios se tocan, interactúan, y los elementos de uno y otro se confunden hasta ser uno solo. Esta manera de entenderlo se basa en autores como Lovink (2019, p. 38), que argumentan que lo real y lo virtual no son ya dos esferas separadas, sino que están fuertemente integradas en una experiencia híbrida, superando de

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

esta manera lo que Jurgenson (2011) había identificado como dualismo digital, en referencia al sesgo de considerar, precisamente, que ambos mundos existen el uno separado del otro.

El concepto de espacio híbrido, en referencia a estos dos mundos que se fusionan, suele atribuirse a De Souza y sus escritos en el contexto de la computación ubicua a principios de los 2000 —un momento al que Penny (2012) se refiere como el paso de la década de la virtualidad a la década de la ubicuidad—. De Souza (2003) habla de un espacio híbrido que es nómada, pues lo crea la movilidad constante de las personas que llevan consigo dispositivos constantemente conectados a Internet. Se crea, así, un ámbito que transforma nuestra experiencia cotidiana, al estar siempre en modo accesible (De Souza, 2006). Aunque la autora no lo expresa con estos términos, se le reconoce el haber propuesto el espacio híbrido como un tipo de espacio que combina el mundo tangible de lo real con el mundo intangible de la virtualidad en un mismo entorno (Rahimi *et al*., 2018), un espacio que, a pesar de ser mediado por la tecnología, es eminentemente social (Saker y Fritz, 2018).

A pesar de esta atribución, cabe destacar que, fuera del contexto de la computación ubicua otras investigaciones ya habían apuntado hacia la misma idea. Schulz (1993), por ejemplo, a principios de los 90 ya habla de un espacio híbrido al colapsar el real y el virtual en uno solo, creando el *virtu-real space*. Harrisson y Dourish (1996) también proponen la idea del espacio híbrido, que se crea mediante la conexión remota de dos o más espacios reales, de manera que ya no pueden entenderse de forma independiente el uno del otro, ni de la conexión que se ha establecido entre ellos.

Otras propuestas apuntan hacia el mismo concepto, utilizando la idea de la difuminación de las fronteras entre el mundo físico y el virtual (Jordan, 2009) o la creación de la subjetividad digital, de la mano del híbrido con lo digital que lo abarca todo hasta el punto de hacer redundante el calificativo mismo (Goriunova, 2019). Se trata de una disolución de los límites reconocida por varios autores, que teorizan, en este sentido, sobre lo postdigital, donde lo digital y lo real, y también lo público y lo privado, son cada vez más indiscernibles (Monteiro y Barranha, 2018; Lovink, 2022).

Podemos, pues, entender el concepto de lo híbrido desde la superación de la dualidad entre lo real y lo virtual como un paso adelante respecto a una dualidad que efectivamente existía en los primeros años de la tecnología digital. Si bien es cierto que hoy ambos aspectos han colapsado en un mismo espacio, en algunos casos seguir imaginando la separación puede ser conceptualmente útil para entender la manera cómo

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

funcionan dichos espacios híbridos en los que el encuentro no es, pues, un mero contacto, sino en un espacio interactivo donde, en ocasiones, uno de los dos aspectos puede tener más presencia o fuerza que el otro.

Cuerpo, inmersión y sensorialidad

En esta confluencia que resulta en el espacio híbrido entre lo real y lo virtual, el término *embodied interaction* (Dorish, 2001) aparece como un descriptor muy útil para superar las limitaciones anteriormente mencionadas de una mirada excesivamente simplista de la interacción. Se trata de una propuesta que encuentra sus raíces en la tradición fenomenológica, poniendo el foco en el fenómeno de la experiencia y el entorno y contexto donde ésta ocurre, abriendo así la mirada mucho más allá de la computación como hecho aislado y controlable (Ehn y Linde, 2004). Según Dorish, 2001), la base de la idea está en la relación entre acción y significado que extrae del estudio de la fenomenología, de manera especial de aquella fenomenología de lo corporal puesta en valor por el filósofo francés Merleau Ponty. Superando la interacción textual y la gráfica, afirma, las aproximaciones sociales y tangibles a la computación abren nuevos escenarios al acercarse más adecuadamente a cómo funciona y experimentamos el mundo a nuestro alrededor. Se trata pues de pensar la relación con la computación no en términos abstractos sino concretos, reconociendo que los artefactos con los que actuamos diariamente pueden tener roles muy distintos a través, precisamente, de su arraigo en lo concreto a través del *embodiment* (Dorish, 2001).

Desde la introducción de la idea, muchas investigaciones han desarrollado *embodiment* y *embodied interaction* en varias direcciones. Entre ellas, hay algunos ejemplos que, de forma más o menos explícita lo han hecho en relación con los sentidos y la sensorialidad. Así, algunas se apoyan en las teorías del *embodiment* para plantear nuevas maneras de acercarse al diseño de interacción y la interacción persona-ordenador, a partir de poner más énfasis en los sentidos proponiendo una aproximación fenomenológica a este campo de estudio (ver p. ej. Klemer *et al*., 2006; Loke y Schiphorst, 2018; Spiel, 2021; Giomi, 2023). Otras investigaciones cuestionan más directamente la relación entre la experiencia inmersiva y los sentidos (Harley *et al.*, 2018) o el rol del cuerpo como sensor (Tholander, 2025).

Partiendo de este posicionamiento, las tecnologías inmersivas, y particularmente la realidad virtual (RV), se presentan como un contexto con puntos en común muy destacables con los estudios de lo sensorial, especialmente a partir de tres de sus características principales: su

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

capacidad para acaparar toda la atención del usuario, la posibilidad de afectar no solo su punto de vista sino también el movimiento del cuerpo en su totalidad y la posibilidad de convertir los objetos virtuales en algo casi tangible.

Así, si bien es cierto que muchas experiencias de RV distan de poder ser calificadas como experiencia audiovisual sensorial tal y como se concibe esta categoría (Moral y Caz, 2024), algunas experiencias inmersivas sí que tienen evidentes puentes en común con las mismas. En concreto, nos referimos a la sensación de presencia (el *being there* o «estar ahí»), el uso de modos no visuales de experiencia, y la creación del entorno o ambiente (*atmosphere*) como aglutinador de la experiencia multisensorial y del cuerpo.

La sensación de presencia, el «estar ahí», es una de las ideas centrales de la RV (ver p. ej. Sheridan, 1992; Slater, 2009; De la Peña *et al.*, 2010). Esta idea describe la capacidad del medio de transportar psicológicamente al usuario a un espacio que no es el físico, sino otro, pero con una fuerte sensación de habitarlo, hasta el punto de olvidar momentáneamente dónde se encuentra realmente uno. Si bien esto se asocia a menudo con la simulación o con el vídeo 360, que se fundamenta en una representación realista del espacio virtual en tanto que simulación, hay muchos ejemplos, tanto del mundo del juego como de otras experiencias más artísticas donde incluso con un imaginario que busca la abstracción y la simplicidad son capaces de generar igualmente una fuerte ilusión de presencialidad (Soler-Adillon, 2022; 2023).

En el caso de los estudios sobre la sensorialidad, tanto Howes (2013) como Ginsburg (2018) destacan la capacidad de crear esta sensación de presencia al poner el foco en los sentidos como conjunto. Ginsburg lo menciona en relación con las capacidades tecnológicas de grabación sonora y visual, que en la misma forma que lo hace la RV al aislar sensorialmente al usuario de su entorno real son capaces de crear una «inmersión fuerte», lo que acaba generando la sensación de «estar ahí» desde un punto de vista etnográfico. Por su parte, Howes lo relaciona con la geografía de los sentidos, es decir, con el transportarse, de nuevo en términos parecidos a los discursos que se elaboran en relación a la presencia en RV.

En cuanto a los modos no visuales de experiencia, Howes (2013) menciona la necesidad, o la intención, en los orígenes de la antropología de los sentidos, de investigar modos no visuales de experiencia. Aquí, a pesar de la aparente paradoja de la RV como medio eminentemente visual, podemos en realidad interpretar la interacción como una forma no necesariamente visual de experiencia. Pero más allá de esto, la

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

combinación de elementos sonoros, espaciales y hápticos que podemos poner en danza en una experiencia de RV —especialmente en formato *room-scale*, que permite el movimiento y la libre exploración en un espacio determinado— pueden sin duda desarrollar la capacidad de estas experiencias de expandirse mucho más allá de lo meramente visual.

Finalmente, una idea muy interesante que, de nuevo, menciona Howes (2013), conecta muy claramente con la creación de experiencias virtuales: el ambiente o entorno (*atmosphere*) entendido como el efecto conjunto que provoca la disposición de los distintos elementos sonoros, visuales, etc., en un entorno. Así, como en el diseño arquitectónico de un espacio físico, la persona que diseña una experiencia virtual en RV tiene en sus manos, aquí con mucho más control de todos los elementos en juego, la creación de un ambiente que guíe la experiencia o, al menos, establezca su tono.

El cuerpo como interfaz: audiovisual inmersivo y sensorialidad

Los entornos de realidad virtual, pues, y más si lo entendemos desde el prisma de la sensorialidad, extienden la interacción con el cuerpo incluso más allá de lo que habitualmente se entiende como interacción a cuerpo entero —que se basa en la detección de quien interactúa mediante visión por ordenador— convirtiendo más bien el cuerpo como tal en la interfaz misma. El listado de obras que podríamos analizar para ejemplificar lo expuesto hasta aquí es amplio. Escogemos aquí cuatro que sirven para ejemplificar algunos aspectos clave de esta idea: *Cuerpo transceptor* (Hernández, 2019), *BHDD* (Parés, 2019), *Memoria: stories of La Garma* (Pavón, 2019) y, con algo más de detalle, *The Smallest of Worlds* (Brunner *et al.*, 2021).

Cuerpo transceptor

Cuerpo transceptor (2019) es una obra performativa de la Citlali Hernández, una artista mexicana afincada en Barcelona, donde forma parte del colectivo artístico Axolot. A pesar de no ser una obra de realidad virtual, esta *performance* experimental es muy interesante en relación a la relación simbiótica entre interfaz y cuerpo. Se trata de una pieza que explora la relación entre el cuerpo físico y su proyección digital, cuestionando cómo la tecnología moldea nuestra identidad. *Cuerpo transceptor* (Hernández, 2019) se desarrolla simultáneamente en un espacio físico y online, donde el cuerpo se fragmenta en múltiples emisiones de vídeo y audio en tiempo real. Estas emisiones se distribuyen en distintas salas de chat, generando una experiencia de presencia dispersa y descentralizada.

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

Uno de los elementos clave de la pieza es su interactividad: los usuarios pueden alterar el comportamiento del cuerpo físico mediante pedidos escritos en la web, creando un diálogo activo entre el cuerpo y el código. Además, la *performance* pone en evidencia el concepto de desnudo digital, exponiendo no sólo el cuerpo sino también el entramado tecnológico que lo hace visible y manipulable. De esta forma, y con reminiscencias a la obra de 1993 *Ping Body*, de Stelark, la pieza busca redefinir la noción de presencia e identidad en la era digital, mostrando un cuerpo que es, a la vez, físico y mediático, real y modificable, orgánico y cibernético. Aquí el cuerpo se convierte muy literalmente en el soporte de múltiples interfaces, tanto de emisión como de recepción de datos. Imagen, sonido y *feedback* háptico se combinan para realizar las conexiones de ida y vuelta, pero también en el sentido performativo, cuestionando el papel del cuerpo físico en un contexto muy marcado por la hibridación antes mencionada con lo digital y lo virtual, y la expansión de este cuerpo, y por lo tanto de los sentidos, hacia este ámbito digital, y como las afectaciones se retroalimentan.

BHDD

Más cercano a una experiencia de realidad virtual, aunque también lejos de los parámetros convencionales, *BHDD* (2019) de Roc Parés es una instalación que presenta varios elementos destacables respecto a estos puntos de contacto entre la RV y sensorialidad. De hecho, es una pieza que ejemplifica muy bien la idea de creación de una atmósfera y de un modo no únicamente visual de experiencia. Y lo hace casi de forma paradójica, pues la base del experimento es precisamente visual: la rivalidad binocular que ocurre cuando se presenta a cada ojo una imagen distinta y cómo nuestra percepción visual intenta reconciliar esta discrepancia.

BHDD (Parés, 2019) viene de *beheaded* que significa decapitado. Esta instalación de Parés presenta al visitante, en palabras del artista, la posibilidad de experimentar su propia decapitación. En una tarima a modo de patíbulo se encuentran un bloque de madera y una cesta, como si de recoger cabezas se tratara. Cuando la persona sube, verá un visor de RV en la parte superior del bloque. La posición de los elementos provoca que, para verlo correctamente, tendrá que agacharse, arrodillarse incluso, para poder ver correctamente lo que hay en el visor. Así consigue el artista que la persona se coloque en la posición del condenado.

Esta posición (Figura 44), ya de por sí vulnerable, se acentúa cuando quien sube a la tarima se ve bajo vigilancia, pues en el visor lo que se ve es a sí misma desde una posición superior, a unos tres o cuatro metros, donde una cámara le está grabando a tiempo real. A partir de aquí, se

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

activa la parte virtual. Mientras en realidad es solo uno de los ojos el que ve la imagen en vivo, en el otro ojo, acompañado del sonido de unos pasos en la sala, lo que se ve es al artista, hacha en mano, en una grabación hecha con la misma cámara exactamente en la misma posición. Aquí se mezclan, pues, los estímulos de un ojo y otro. La imagen en vivo y la del artista que sube al patíbulo, alza el arma y la deja caer justo donde la persona que se arrodilló tiene el cuello. La idea es en esta situación de rivalidad binocular, donde un ojo y otro compiten para confeccionar la imagen percibida, en el momento de peligro se pasará de la indefinición hacia la preeminencia de la imagen del ataque.



Figura 44. Una visitante en la instalación. A la derecha, el hacha que Parés utiliza en el vídeo. *BHDD* (Parés, 2019).

A pesar de basarse en un experimento visual, ciertamente *BHDD* expande la experiencia mucho más allá de la vista. Por un lado, se añade un elemento sonoro: los pasos del artista y el caer del hacha, que por las características de la pieza amplifican mucho la experiencia y la hacen marcadamente más inmersiva. Por otro, la coreografía que la pieza marca a las personas que se prestan a la experiencia hace que éstas tengan que involucrar, de forma muy literal, todo su cuerpo en el sentido que no es suficiente mirar o accionar actuadores sin más. Aquí hay que moverse y ponerse en una situación de indefensión que marca la posición corporal, el tacto del bloque al apoyar ahí las manos e incluso el ruido de la madera cuando uno se mueve por el patíbulo hasta arrodillarse. Es un ritual

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

performativo que, junto con el sonido y vídeo del ejecutor, intensifica en gran manera la sensación de estar ahí, hasta el punto de que puede resultar difícil no hacer al menos el gesto de apartarse cuando cae el hacha virtual.

Memoria: Stories of La Garma

En un registro audiovisual totalmente distinto, y ya dentro de los parámetros comúnmente aceptados como experiencia inmersiva, *Memoria: Stories of La Garma* (Pavón, 2019) es un proyecto de realidad virtual ligado al patrimonio cultural. Su misión es presentarnos la cueva de La Garma, en Cantabria, que cuenta con muestras muy destacables de arte rupestre paleolítico. Así, después de una breve presentación del entorno mientras una voz en *off* comienza la narración, la persona que visita la cueva virtual pasa a estar directamente dentro de la misma, donde en unos segundos ve cómo se derrumban las piedras en la entrada. A partir de aquí, y dentro del espectacular escenario del interior de la cueva, la historia se desarrolla de forma lineal. A medida que la voz va narrando, la persona visitante se irá transportando a distintos puntos del enclave para contemplar algunos de los dibujos rupestres, ver representaciones de quienes hubieran habitado la cueva (Figura 45), y examinar de cerca algunos objetos.



Figura 45. Las siluetas de dos cazadores dentro de la cueva. *Memoria: Stories of La Garma* (Pavón, 2019).

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

La interacción es simple. El primer modo es de activación: mirar hacia un punto y activar el controlador para acercar un objeto o transportarse a la escena siguiente cuando es el momento. El segundo, exploratorio, es mucho más interesante en lo que respecta a la relación entre sensorialidad e inmersión. Es un modo que aprovecha la capacidad que tienen algunas experiencias de RV —las que se conocen como *room-scal*e— de no solamente poder mirar a 360 grados en todas direcciones, sino también de moverse por un espacio delimitado mientras a tiempo real su posición exacta se mapea también en el espacio virtual. Así, en este caso uno puede acercarse a la pared, agacharse o asomarse a un límite, con lo que se amplifica sobremanera la sensación de «estar ahí». Además, dentro de la cueva se puede ver, en la mano donde se tiene el controlador, un pequeño sistema de partículas que representa el fuego. Esto permite acercar la mano al suelo, la pared o las pinturas rupestres e iluminarlos para poder observar los detalles.

En conjunto, la experiencia crea una potente sensación de ambiente o atmósfera en los términos que describe Howes (2013). Esto se da visualmente por la delimitación del espacio por las paredes de la cueva, que hacen que en algunos momentos quien está en la experiencia pueda incluso ignorar la narrativa y disfrutar, simplemente, de la inmensidad del espacio, tumbándose y mirando hacia arriba. Y se da también gracias a la sutil localización de los sonidos en el espacio tridimensional, de manera que se mapean en el estéreo de los auriculares según su posición relativa a la persona usuaria. Así, en la escena del fuego, o cuando aparece un león que atraviesa su posición para desaparecer por otro lado, imagen y sonido tienen claramente su lugar en contraposición a la de quien lleva las gafas de RV. Es el conjunto de estímulos sensoriales lo que genera esta fuerte sensación de «estar ahí» y de atmósfera envolvente, que solamente rompen los créditos finales, indicando el final de la experiencia.

The Smallest of Worlds

The Smallest of Worlds (Brunner *et al.*, 2021) es una obra sobre el significado del espacio doméstico y el cambio de percepción del mismo durante la pandemia. El proyecto empezó con una llamada a la participación: enviar un vídeo de entre uno y dos minutos escaneando un espacio privado. Se invitaba también a contribuir con un fragmento de audio en el idioma que cada persona prefiriera. A partir de estas contribuciones, y en algunos casos también con un diálogo posterior con quienes habían aportado contenido para conseguir más testimonios auditivos y visuales, se creó la base de la obra, creando así un archivo de piezas a disposición del equipo de artistas. En el caso de los vídeos, los espacios que aparecían

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

en ellos se convirtieron en objetos tridimensionales mediante un *software* de fotogrametría. El resultado fue un elenco de contribuciones de más de treinta países, y en decenas de idiomas distintos.

A partir de aquí, se construyeron una serie de espacios virtuales con estas piezas, combinándolas no según su origen, sino siguiendo el criterio artístico. Usando, como la obra anterior, la técnica de *room-scale* VR, sonidos, piezas visuales y elementos interactivos se situaron meticulosamente en distintos ambientes combinando los fragmentos seleccionados a veces de manera relativamente racional y realista, y otros jugando con escalas y posiciones que se acercaban más a la creación de mundos imposibles, aunque siempre con el anclaje en la realidad gracias al origen de cada una de las piezas del puzzle. Detrás de este juego de fragmentos sonoros y visuales, había una voluntad explícita de experimentar con la micronarrativa —fragmentos cortos y aparentemente inconexos para que el público realice sus propias conexiones e interpretaciones— que se ha comentado con detalle en publicaciones anteriores (Soler-Adillon, 2022; Soler-Adillon *et al.*, 2023).

Una característica destacable de *The Smallest of Worlds* es la no-linealidad. Es una obra donde la interacción no sirve simplemente para avanzar, como pasa en un número importante de experiencias inmersivas, sino que permite experienciarla cada vez de forma distinta. Los espacios que conforman la pieza no se ven uno detrás de otro, sino que es la persona que realiza la experiencia quien decide donde ir en cada momento, de manera que en una sesión verá 11 de los 17 espacios disponibles. A su vez, en la mayoría de los espacios hay elementos sonoros y visuales que activará con su mano, de manera que tiene libertad para decidir, por ejemplo, si escuchar los testimonios de audio uno a uno, con calma, o activar varios a la vez para crear una cacofonía de voces ininteligibles.

Esta interacción da un control sobre la experiencia que, en combinación con la mencionada técnica del *room-scale* VR, genera una fuerte sensación de agencia que acentúa el «estar ahí» de la realidad virtual. Curiosamente, el hecho de estar en un entorno no realista, incluso abstracto en algunas ocasiones, no debilita para nada esta sensación de presencia. De hecho, en combinación con la micronarrativa, la abstracción visual, o al menos el no-realismo, puede incluso enfatizar aún más esta percepción de situación física (Soler-Adillon, 2022).

Se puede argumentar que es esta aproximación no realista, creada a partir de imágenes tan fragmentadas como los audios, lo que permite una experiencia sensorial que va mucho más allá de lo sonoro y auditivo. La inmersión y la posibilidad de caminar por dentro del entorno virtual hacen que el cuerpo entero, no solo la visión binocular y el mando en la

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

mano, sea la interfaz. Cada elemento se sitúa cuidadosamente para que la persona dentro de la experiencia quede empequeñecida por una escala enorme, o agigantada por las miniaturas, pero siempre con elementos donde poder acercarse a ver un detalle, o incluso pasar a través, o entrar dentro, incluso del fragmento de un cuerpo ajeno, pues hay casos donde las contribuciones videográficas incluían a personas que pasaban a ser una pieza más del espacio fragmentado. El *embodied interaction* es aquí un componente central de una experiencia inmersiva donde la imagen se convierte en textura, casi táctil, del espacio virtual (Figura 46).



Figura 46. El espacio como textura. *The Smallest of Worlds* (Brunner *et al.*, 2021).

Las composiciones de cada uno de los espacios, también muy distintas entre sí, invitan a explorar, a escuchar y mirar de formas distintas, a moverse, tumbarse en el suelo, mirar hacia arriba, agacharse, etc. pero no simplemente porque el entorno tecnológico lo permite, sino para poder aprovechar al máximo los matices y rincones de cada espacio de *The Smallest of Worlds*.

Finalmente, la pieza presenta un trabajo muy elaborado respecto al ambiente (*atmosphere*) anteriormente mencionado. Como se ha apuntado, el recorrido por los espacios de la obra no es lineal. Sin embargo, tampoco es un recorrido aleatorio. Una de las decisiones clave en el diseño de la experiencia fue agrupar los espacios, precisamente, por ambientes: por tono ambiental. Así, hay espacios sobrios y ordenados, otros caóticos, otros muy cargados de elementos interactivos, u otros bien simples

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

con poca combinación de imágenes y una sola locución de voz. La agrupación significa que el recorrido será marcado por estos tonos. El usuario empezará por un espacio sobrio —uno entre tres que escogerá a partir de una simple miniatura, a modo de pista— luego irá a un espacio más cargado, con elementos interactivos también visuales, luego a un espacio caótico, luego íntimo, etc.

La experiencia es, pues, una cadencia que va de lo simple a lo complejo y hacia lo simple otra vez, como si de un concierto se tratara donde cada ambiente es un número musical distinto. Y como en la música, hay un trabajo muy cuidado en la duración de cada uno de estos espacios, para que se desvanezcan en el momento justo, para poder luego escoger el siguiente paso, y así hasta el final de una experiencia que dura unos veinte minutos.

Durante este tiempo, dentro de cada uno de estos espacios es la composición del espacio virtual lo que determina el tono. Los fragmentos de espacios, las escalas, la música de fondo, la posición de cada pieza, unas accesibles y otras demasiado alejadas, y como elemento fundamental, los testimonios sonoros. Primero, porque el tono de estos se vierte sobre el espacio: la tristeza, el agobio, la ironía o la nostalgia, por ejemplo, marcan mucho la percepción del espacio donde se escuchan. Y, en segundo lugar, y aquí hay otra decisión clave en la creación de la propuesta experiencial de la obra, porque un gran número de audios se dejaron sin traducir. Así, si bien hay un cierto predominio del inglés, y algunos audios clave se tradujeron por contexto expositivo al francés o al chino en algún momento, hay un gran número de testimonios en otros idiomas. Hasta tal punto, que es virtualmente imposible que nadie pueda entender todo lo que se dice en las decenas de idiomas que se escuchan en *The Smallest of Worlds*. De esta forma, la voz —especialmente la voz que no se entiende— se convierte también, como el espacio roto, en una especie de textura más del tono ambiental, pues sin duda la experiencia sensorial de oír una voz sin entender el significado de lo que dice es muy distinta a la narración que se puede seguir.

Conclusión

Si bien raramente se hace explícita, la relación entre la inmersión y la sensorialidad va mucho más allá de lo anecdótico. A pesar de su aparente dominio de lo visual, tal y como se ha argumentado la realidad virtual, como paradigma de inmersión interactiva, ofrece un campo muy amplio donde el cuerpo y los sentidos cobran mucha más importancia que en la mayoría de las prácticas digitales. En concreto, y tal y como ilustran las cuatro obras analizadas, hay tres grandes puntos iniciales de conexión.

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

En primer lugar, el «estar ahí», a lo que los discursos sobre la RV también se refieren como presencia. La riqueza sensorial, el incluir un punto de vista más allá del fotograma o sonido envolvente, por ejemplo, permite acentuar esta sensación de lugar que comparten las experiencias sensorialmente ricas.

En segundo lugar y con relación a esto, la capacidad de estas propuestas inmersivas de crear experiencias que van mucho más allá de lo visual. Aquí es donde podemos entender el *embodied interaction* como activador del cuerpo como interfaz. De forma muy evidente en *Cuerpo transceptor*, pero de un modo aparentemente mucho más sutil en *BHDD*, o en las piezas de RV donde el gesto, el movimiento y el cambio de punto de vista forma una parte esencial de la experiencia. El reto es aquí precisamente saberlo incorporar con todas sus dimensiones y con una mirada no estrictamente visual.

Finalmente, esta combinación de elementos permite profundizar en la idea del entorno, la atmósfera, que no es otra cosa que el contexto en el que se encuentra este cuerpo en relación con toda su dimensión sensorial. Aquí de nuevo la relación es casi de paradoja, pues la RV se nos presenta a menudo precisamente como un entorno de aislamiento, de desconexión con el contexto real. Pero es precisamente al hacer esto, al sacarnos a nivel sensorial del sitio donde estamos realmente, lo que nos permite habitar con más intensidad lo virtual, a través de un «estar ahí» acentuado por la acción de todo el cuerpo, interfaz también de forma literal —es decir, punto de contacto— entre un mundo y otro.

Agradecimientos

Este texto es parte del proyecto de I+D+i PID2021-128875NA-I00, financiado por MCIN/AEI/10.13039/501100011033/"FEDER Una manera de hacer Europa".

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Amad, P. (2012). From God's-eye to Camera-eye: Aerial Photography's Post-humanist and Neohumanist Visions of the World. *History of Photography*, *36*(1), 66-86. http://dx.doi.org/10.1080/03087298.2012.632567

Archer, M., Bret, G. y Zegher, C. (2001). *Mona Hatoum.* Phaidon Press Inc.

Ardenne, P. (2006). *Un arte contextual: Creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación.* Cendeac.

Argullol, R. (2000). *La atracción del abismo. Un itinerario por el paisaje romántico.* Ediciones Destino.

Augé, M. (2003). *El tiempo en ruinas*. Gedisa.

Auner, J. (2017). *La música en los siglos* XX *y* XXI (J. González-Castelao Martínez, Trad.). Akal.

Barber, L. y Palacios, M. (2009). *La mosca tras la oreja: De la música experimental al arte sonoro en España*. Ediciones Autor.

Berger, J. (2001). *Modos de ver*. Editorial Gustavo Gil.

Bergson, H. (2007). *Matter and memory* (N. M. Paul y W. S. Palmer, Trad.). Cosimo Classics. (Obra original publicada en 1911).

Bernal, A. (2024). *Fuera de tono: La música de nueva creación ante su desbordamiento* (P. Ablinger, Prólogo). EdictOràlia.

Bishop, C. (Ed.). (2006). *Participation*. Whitechapel; The MIT Press.

Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo.

Bourriaud, N. (2008). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo.

Bürger, P. (2000). *Teoría de la vanguardia*. Península.

Cabral, I. G. (2020, 3 de noviembre). *«Un compositor tiene que ganar un territorio mental, no físico»: Entrevista con Alberto Posadas*. El Compositor Habla. https://www.elcompositorhabla.com/es/biblioteca-entrevistas/alberto-posadas_545.zhtm

Camacho Castellanos, N. (2016). *Una nueva música, una nueva escucha: tiempo, espacio y escucha en la música contemporánea* [Trabajo de maestría, Pontificia Universidad Javeriana]. https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/16418

Casebier, A. (1991). *Film and phenomenology: Toward a realist theory of cinematic representation*. Cambridge University Press.

Casebier, A. (2009). *Film and Phenomenology. Toward a Realist Theory of Cinematic Representation*. Cambridge University Press.

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

Cendo, R. (2012). *Por una música saturada* (P. Ordóñez Eslava, Trad.). Sul Ponticello. https://2epoca.sulponticello.com/wp-content/uploads/2012/01/20120102_PDF_por-una-musica-saturada_rafael-cendo.pdf

Chamarette, J. (2012). *Phenomenology and the Future of Film. Rethinking Subjectivity beyond French Cinema*. Palgrave Macmillan.

Chamayou, G. (2016). *Teoría del drone*. Nuevos Emprendimientos Editoriales.

Chion, M. (1993). *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido* (A. López Ruiz, Trad.). Paidós.

Christiansen, S. L. (2017). *Drone Age Cinema: Action Film and Sensory Assault.* I.B.Tauris.

Ciciliani, M. (2016). Music in the expanded field: On recent approaches to interdisciplinary composition. En M. Rebhahn y T. Schäfer (Eds.), *Darmstädter Beiträge zur Neuen Musik* (Vol. 24, pp. 23–35). Schott Music.

Cixous, H. (1995). *La risa de la Medusa. Ensayos sobre escritura.* Editorial Anthropos.

Collado, E. (2012). *Paracinema: La desmaterialización de la película en las prácticas artísticas*. Trama Editorial.

Cranny-Francis, A. (2013). *Technology and Touch: The Biopolitics of Emerging Technologies*. Palgrave Macmillan.

Csordas, T. (1994). *Embodiment and Experience. The Existential Ground of Cultura and Self*. Cambridge University Press.

Daney, S. (2012). A Morals of Perception. About *Dalla Nube alla Resistenza* by Straub-Huillet. *Diagonal Thoughts*. https://www.diagonalthoughts.com/?p=1529

De la Peña, N., Weil, P., Llobera, J., Giannopoulos, E., Pomés, A., Spanlang, B., Friedman, D., Sanchez-Vives, M. V. y Slater, M. (2010). Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 19*(4), 291–301. https://doi.org/10.1162/PRES_a_00005

Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento*. Paidós.

Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo*. Paidós.

Deleuze, G. y Guattari, F. (2002). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Pre-textos.

De Souza, A. (2003). From Simulations to Hybrid Space: How Nomadic Technologies Change the Real. *Technoetic Arts 1*(3), 209–221. https://doi.org/10.1386/tear.1.3.209/1

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

De Souza, A. (2006). From Cyber to Hybrid. Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces. *Space and Culture, 9*(3), 261–78. https://doi.org/10.1177/1206331206289022

Domínguez, Ch. y Gallego, N. (2017). Oído Cinema! Programa del Instituto de Formación e Investigación Cinematográfica. https://programadecine.com/portfolio_page/oido-cinema/

Domínguez, Ch. y Gallego, N. (s.f.) *Brillante*. Orquestina de Pigmeos. https://www.tea-tron.com/orquestinadepigmeos/blog/brillante/

Domínguez, Ch. y Sola Pizarro, B. (2018). *LAAV_. Una experiencia de creación e investigación en el DEAC del MUSAC*. https://laav.es/laav_-una-experiencia-de-creacion-e-investigacion-en-el-deac-del-musac-chus-dominguez-y-belen-sola/

Dorsky, N. (2003). *Devotional cinema*. Tuumba Press. https://www.tumbapress.com

Dourish, P. (2001). *Where the Action Is. The Foundations of Embodied Interaction*. Bradford Book. MIT Press.

Dufrenne, M. (1982). *Fenomenología de la experiencia estética* (Vols. 1 y 2). Fernando Torres.

Eco, U. (1992). *Obra abierta*. Planeta-Agostini.

Ehn, P. y Linde, P. (2004). Embodied Interaction - Designing Beyond the Physical-Digital Divide. *Futureground - DRS International Conference 2004* (Melbourne, Australia). https://doi.org/10.21606/drs.2004.96

Enríquez Veloso, G. (2014). Aproximación a una crítica espacial de Costa da Morte, de Lois Patiño. *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural, 6*(1), 97-110. http://dx.doi.org/10.5209/rev_ANRE.2014.v6.n1.45325

Foucault, M. (2002). *Vigilar y Castigar.* Siglo XXI.

Frazer, J. (1981). *La rama dorada: magia y religión.* Fondo de Cultura Económica.

Fried, M. (2014). *Another light: Jacques-Louis David to Thomas Demand.* Yales University Press.

Friedrich, C. D. (1999). Äußerungen bei Betrachtung einer Sammlung von Gemählden von größtentheils noch lebenden und unlängst verstorbenen Künstlern. En G. Eimer y G. Rath (Eds.), *Kritische Edition der Schriften des Künstlers und seiner Zeitzeugen*. Tomo 1, Kunstgeschichtliches Institut der Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt.

Garcés, M. (2008). Anonimato y subjetividad una lectura de Merleau-Ponty. *Daimon: revista internacional de filosofía*, *44*, 133-142. https://revistas.um.es/daimon/article/view/96441/116941

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

Garcés. M. (2013). *Un Mundo Común*. Edicions Bellaterra.

García Espinosa, J. (1995). *La doble moral del cine*. Editorial Voluntad S.A.

García Marruz, F. (1946). Notas sobre «Espacios Métricos» de Silvina Ocampo. *Orígenes*. *Revista de Arte y Literatura, 3*(11), 42-46.

Garriga Inarejos, R. (2015). *El silencio como límite comprensivo, cognitivo y estructural: una lectura estética en torno al arte contemporáneo* [Tesis doctoral]. Universitat Politècnica de València. https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/55047

Garín Martínez, I. (2018). Artes Vivas: definición, polémicas y ejemplos. *Estudis Escènics*, *43*, 45-60. https://raco.cat/index.php/EstudisEscenics/article/view/354454

Ginsburg, F. (2018). Decolonizing Documentary On-Screen and Off: Sensory Ethnography and the Aesthetics of Accountability. *Film Quarterly, 72*(1), 39–49. https://doi.org/10.1525/fq.2018.72.1.39

Giomi, A. (2023). A Phenomenological Approach to Wearable Technologies and Viscerality: From Embodied Interaction to Biophysical Music Performance. *Organised Sound, 29*(1), 64–78.

Goriunova, O. (2019). The Digital Subject: People as Data as Persons. *Theory, Culture and Society, 36*(6), 125-145. https://doi.org/10.1177/0263276419840409

Gámir Orueta, A. (2012). La consideración del espacio geográfico y el paisaje en el cine. Scripta Nova. *Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales*, *16*(403). Universidad de Barcelona. http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-403.htm

Hanich, J., Fairfax, D. (Eds.). (2019). *The structures of the film experience by Jean-Pierre Meunier: Historical assessments and phenomenological expansions*. Amsterdam University Press.

Haraway, D. (2002). The persistance of vision. En N. Mirzoeff (Ed.) *The Visual Culture Reader*, 677-684. Routledge.

Harley, D., Verni, A., Willis, M., Bozzo, L. y Mazalek, A. (2018). Sensory VR: Smelling, Touching, and Eating Virtual Reality. *TEI «18: Proceedings of the Twelfth International Conference on Tangible, Embedded, and Embodied Interaction*, 386–97.

Harper, G. y Rayner, J. (Eds.). (2010). C*inema and landscape: Film, nation and cultural geography*. Intellect Ltd. http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaupves-ebooks/detail.action?docID=537265

Harrison, S. R. y Dourish, P. (1996) Re-Place-Ing Space: The Roles of Place and Space in Collaborative Systems. *Proceedings of the 1996 ACM conference on Computer supported cooperative work*. https://doi.org/10.1145/240080.240193

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

Heidegger, M. (1993). *El ser y el tiempo*. Fondo de Cultura Económica.

Hernández, F. G. (2014). El criterio de cognoscibilidad en Tomás de Aquino: Entre la intencionalidad y la inmaterialidad. *Revista de Humanidades*, *30*, 11-27. http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=321232867001

Howes, D. (2013). The Expanding Field of Sensory Studies. *Sensory Studies*. https://www.sensorystudies.org/sensational-investigations/the-expanding-field-of-sensory-studies/

Howes, D. (2014). El creciente campo de los estudios sensoriales. *Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad, 6*(15), 10–26. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=273231878002

Husserl, E. (1962). *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica*. Fondo de Cultura Económica.

Husserl, E. (1996). *Meditaciones cartesianas*. Fondo de Cultura Económica.

Husserl, E. (2013). *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica. Libro primero: Introducción general a la fenomenología pura*. Universidad Nacional Autónoma de México y Fondo de Cultura económica.

Iges, J., Maire, J. L. y Fontán del Junco, M. (Eds.). (2016). *Escuchar con los ojos: Arte sonoro en España, 1961-2016*. Fundación Juan March.

Jordan, B. (2009). Blurring Boundaries: The «Real» and the «Virtual» in Hybrid Spaces. *Human Organization, 68*(2), 181–93.

Jurgenson, N. (2011). Digital Dualism versus Augmented Reality. *The Society Pages*, February 27, https://thesocietypages.org/cyborgology/2011/02/24/digital-dualism-versus-augmented-reality/

Kant, I. (2007). *Crítica del Juicio* (M. García Morente, trad.; R. Rovira y J. J. García Norro, prepars.). Tecnos.

Kaplan, C. (2019). Drones and the Image Complex: The Limits of Representation in the Era of Distance Warfare. En A. Pilav et al. (Eds.), *Mediating the spatiality of conflicts - International Conference Proceedings*, 29-43. Borders&Territories.

Keller, P. (2018). Lois Patiño's Landscapes. Aura, Loss, Duration. *Abriu: estudos de textualidade do Brasil, Galicia e Portugal*, *7*, 101-124. 10.1344/ABRIU2018.7.5

Kindervater, K. H. (2016). The emergence of lethal surveillance: Watching and killing in the history of drone technology. *Security Dialogue, 47*(3), 223-238. https://doi.org/10.1177/0967010615616011

Klemmer, S. R., Hartmann, B. y Takayama, L. (2006). How Bodies Matter: Five Themes for Interaction Design. *DIS '06: Proceedings of the 6th Conference on Designing Interactive Systems,* 140–149. https://doi.org/10.1145/1142405.1142429

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

Kracauer, S. (1966). *From Caligari to Hitler. A Psychological History of the German Film.* Princton University Press.

Le Guin, U. K. (1986). *La teoría de la bolsa de transporte de la ficción*. The Anarchist Library.

Llano, S. y Whittaker, T. (2019). Spanish sound studies. *Journal of Spanish Cultural Studies, 20*(3), 199–208. https://doi.org/10.1080/14636204.2019.1653022

Loke, L. y Schiphorst, T. (2018). The Somatic Turn in Human-Computer. *Interactions 25*(5), 54–58. https://doi.org/10.1145/3236675

Lovink, G. (2019). *Sad by Design: On Platform Nihilism*. Pluto Press.

Lovink, G. (2022). *Stuck on the Platform: Reclaiming the Internet*. Valiz.

Lukinbeal, C. (2005). Cinematic landscapes. *Journal of Cultural Geography*, *23*(1), 3–22. https://doi.org/10.1080/08873630509478229

MacDougall, D. (Ed.). (2005). *The Corporeal Image: Film, Ethnography, and the Senses*. Princeton University Press.

Marco, T. (2002). *Pensamiento musical y siglo XX*. Fundación Autor - Sociedad General de Autores y Editores.

Marks, L. U. (2000). *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Duke University Press.

Marks, L. U. (2002). *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*. University of Minnesota Press.

Marks, L. U. (2014). *Haptic Aesthetics*. In M. Kelly (Ed.), Encyclopedia of Aesthetics (2nd ed., Vol. 3, p. 218). Oxford University Press.

Massumi, B. (2015). *The politics of affect.* Polity Press.

Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception.* Gallimard.

Merleau-Ponty, M. (1969). *La prosa del mundo*. Gallimard.

Merleau-Ponty, M. (1971). *La prosa del mundo.* Taurus.

Merleau-Ponty, M. (1975). *Fenomenología de la percepción*. Ediciones península.

Merleau-Ponty, M. (1986). *El ojo y el espíritu*. Paidós.

Merleau-Ponty, M. (1994). *Fenomenología de la percepción*. Planeta-De Agostini.

Monteiro, R. X. y Barranha, H. (2018) What Can and Cannot Be Felt: The Paradox of Affectivity in Post-Internet Art. *Journal of Science and Technology of the Arts 10*(1), 3–14. https://doi.org/10.7559/citarj.v10i1.380

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

Moral Martín, J. y del Caz Pérez, B. (2024). *Los que desean* y *Rapa das bestas*: de la sensorialidad como herramienta política. *Fotocinema: Revista científica de cine y fotografía, 29*, 43–61. https://doi.org/10.24310/fotocinema.29.2024.19631

Moreno, V. (2018). *La ciudad oculta* [Notas del director]. El Viaje Films. https://elviajefilms.com/portfolio_page/la-ciudad-oculta-1-2/

Mulvey, L. (1999). Visual Pleasure and Narrative Cinema. En L. Braudy y M. Cohen (Eds.). *Film Theory and Criticism: Introductory Readings* (pp. 833-44). Oxford UP.

Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental.* Paidós.

Nancy, J. L. (2008). *A la escucha* (H. Pons, Trad.). Amorrortu Editores España.

Nyman, M. (2007). *Música experimental: De John Cage en adelante* (I. Olid Báez y O. Ponsatí-Murlà, Trad.). Edicions A Petició.

Oliveros, P. (2019). *Deep listening: Una práctica para la composición sonora*. EdictOràlia.

Palacios-Ferri, A. (2023). El paisaje como figura retórica: metáforas visuales y resonancias simbólicas. En A. Gómez Gómez, D. Acle y M. R. Carballeda Camacho (coords.), *Manipulación en imágenes visuales y sonoras en ficción y no ficción*. Dykinson. https://elibro.net/es/lc/upv/titulos/250262

Palacios-Ferri, A. (2025). *A este lado Vacas, al otro lado TERRA. La semiótica del paisaje mito-mágico de Julio Medem y reminiscencias en la producción propia* [tesis doctoral, Universitat Politècnica de València]. https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/214737

Parisi, D. (2018). *Archaeologies of Touch: Interfacing with Haptics from Electricity to Computing.* University of Minnesota Press.

Paterson, M. (2007). *The Senses of Touch: Haptics, Affects and Technologies*. Berg.

Patiño, L. (2020). *Lúa Vermella* [notas del director]. Zeitun Films. https://www.zeitunfilms.com/?portfolio-item=lua-vermella-3&lang=es

Patiño, L. (2025, 22 de octubre). *Montaña en sombra - Concepto*. https://loispatino.es/MONTANA-EN-SOMBRA

Penny, S. (2011). Towards a Performative Aesthetics of Interactivity. *Fiberculture, 19*, 72–108.

Penny, S. (2012). Trying to Be Calm. Ubiquity, Cognitivism, and Embodyment. En U. Ekman (Ed.), *Throughout. Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing*. MIT Press.

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

Perales Cejudo, C. D. (2011). *Electroacústica: la expresión del gesto sonoro* [tesis doctoral]. Universitat Politècnica de València. https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/10686

Plotnick, R. (2018). *Power button: A history of pleasure, panic, and the politics of pushing.* The MIT Press.

Polo Pujadas, M. (2020). *Pensamiento musical* (2.ª ed., revisada y aumentada). Editorial Universidad de Cantabria.

Prange, R. (2010). Sinnoffenheit und Sinnverneinung als metapicturale Prinzipien - Zur Historizität bildlicher Selbstreferenz am Beispiel der Rückenfigur. En V. Krieger y R. Mader (Eds.), *Ambiguität in der Kunst: Typen und Funktionen eines ästhetischen Paradigmas,* 125-167. Edición Böhlau.

Puig de la Bellacasa, M. (2009). *Touching technologies, touching visions: The reclaiming of sensorial experience and the politics of speculative thinking.* Subjectivity, *28*(1), 297–315.

Rahimi, F. B., Levy, R. M. y Boyd, J. E. (2018). Hybrid Space: An Emerging Opportunity That Alternative Reality Technologies Offer to the Museums. *Space and Culture, 24*(1), 83–96. https://doi.org/10.1177/1206331218793065

Rangel, S. (2022). *La Imagen Extática. Herzog, Zulawski, Duras, Grandrieux. Patiño*. Universidad Nacional Autónoma de México.

Ribas, J. I. (2001). Difusió Cultural i Comunicació Audiovisual Interactiva. *Temes de Disseny, 18*, 170–204.

Richir, M. (1985). Maurice Wyckaert: L'orée du monde. *Esprit*, *2*, 52–60. Recuperado de https://marc-richir.eu/wp-content/uploads/sites/3/2017/03/86_31-Lorée-du-monde.-Maurice-Wyckaert.pdf

Riegl, A. (1992). *El arte industrial tardorromano*. La Balsa de la Medusa.

Russolo, L. (1996). *El arte de los ruidos* (L. Alas, Trad.). Taller de Ediciones, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Castilla-La Mancha.

Saker, M. y Fritz, J. (2018). From Hybrid Space to Dislocated Space: Mobile Virtual Reality and a Third Stage of Mobile Media Theory. *New Media and Society 21*(1). https://doi.org/10.1177/1461444818792407

Sama Acedo, S. (2019). P*racticar la experimentación en la relación antropológica audiovisual/museo*. https://laav.es/practicar-la-experimentacion-en-la-relacion-antropologia-audiovisual-museo-sara-sama-acedo/

Schaeffer, P. (1988). *Tratado de los objetos musicales* (A. Cabezón de Diego, Trad.). Alianza Editorial.

Schafer, R. M. (2013). *El paisaje sonoro y la afinación del mundo* (V. G. Cazorla, Trad.). Intermedio.

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

Schulz, J. (1993). Virtu-Real Space: Information Technologies and the Politics of Consciousness. *Leonardo, 26*(5), 437–44.

Shaw, S. (2008). *Film. Consciousness. From Phenomenology to Deleuze*. McFarland & Company.

Sheridan, T. B. (1992). Musings on Telepresence and Virtual Presence. *Presence Teleoperators & Virtual Environments, 1*(1), 120–126. https://doi.org/10.1162/pres.1992.1.1.120

Shikibu, M. (2017). *El diario de la dama Murasaki.* Satori Ediciones, Alianza Editorial.

Shônagon, S. (2002). *El libro de la almohada.* Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

Slater, M. (2009). Place Illusion and Plausibility Can Lead to Realistic Behaviour in Immersive Virtual Environments. *Philosophical Transactions of the Royal Society of London*, *364*(1535), 3549–3557.

Sobchack, V. (1991). *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton University Press.

Sobchack, V. (1992). *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton University Press.

Sola Pizarro, B. (2016). *Prácticas artísticas colaborativas. Nuevos formatos entre las pedagogías críticas y el arte de acción la Rara Troupe*. [Tesis doctoral, Universidad de León].

Sola Pizarro, B. (2023). Un laboratorio y no solo. En Domínguez, Ch. y Sola Pizarro, B. (Eds.), *Hostal España, el gesto hospedante, la etnografía hospedante*. LAAV y menoslobos.

Soler-Adillon, J. (2022). Experimenting with Non-Fiction VR Storytelling: Micronarrative, Abstraction and Interactive Navigation. The Case of In Pieces VR. *Digital Creativity*, *33*(4), 349–364. https://doi.org/10.1080/14626268.2022.2154808

Soler-Adillon, J. (2023). Scripting, Space Design and User Movement in Room-Scale VR: Storytelling Strategies to Direct Gesture and Gaze. *Body, Space & Technology 22*(1), 228–237. https://doi.org/10.16995/bst.9750

Soler-Adillon, J., Brunner, U. y Lange, B.K. (2023). The Smallest of Worlds: Participation, Construction of Space and Micronarrative in VR-Based Experimental Documentary. In *Documentary in the Age of COVID*, edited by Sills-Jones, Dafydd and Kääpä, Pietari. Peter Lang Publishing.

Solomos, M. (2025). *De la música al sonido: La emergencia del sonido en la música de los siglos* XX *y* XXI (J. Roma, Trad.). Akal.

Sontag, S. (1980). Fascinating Fascism. En S. Sontag (Ed.), *Under the sign of Saturn,* 73-105. Edición Farrar, Strauss, Giroux.

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

Sontag, S. (2005). *On Photography.* Rosetta Books.

Spiel, K. (2021). The Bodies of TEI – Investigating Norms and Assumptions in the Design of Embodied Interaction. *TEI «21: Proceedings of the Fifteenth International Conference on Tangible, Embedded, and Embodied Interaction*, Art. 32, 1–19. https://doi.org/10.1145/3430524.3440651

Spirn, A. W. (1998). *The language of landscape*. Yale University Press.

Stam, R. (2001). *Teorías del cine.* Ed. Paidós.

Steyerl, H. (2011, 1 de abril). In Free Fall: A Thought Experiment on Vertical Perspective. *e-Flux Journal, 24*. https://www.e-flux.com/journal/24/67860/in-free-fall-a-thought-experiment-on-vertical-perspective/

Taussig, M. (1993). *Mimesis and Alterity. A Particular History of the Senses.* Routledge.

Tholander, J. (2025). The Body as Its Own Best Sensor - An Autoethnographic Study of the Sensitivities of the Body in Long-Distance Running. *CHI «25: Proceedings of the 2025 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Art. 122, 1–16. https://doi.org/10.1145/3706598.3713607

Villarmea Álvarez, I. (2016). Paisagismo Psicogeográfico: As Paisagens Intermitentes de California Copmany Town e Ruínas. En Sampaio, S., Reis, F. y Mota, G. (Eds.) *Atas do V Encontro Anual da AIM*, 133-145. AIM – Associação de Investigadores da Imagem em Movimento.

Virilio, P. (1999). *La inseguridad del territorio*. La Marca Editora.

Vázquez Paz, J. (2016). *Adolf Schulten. Un alemán entre las dunas*. En Actas del III Congreso de Arqueología del Bajo Guadalquivir. https://www.revistagargoris.es/wp-content/uploads/2021/02/ACTAS-III-JORNADAS-ARQUEOLOGIA-BAJO-GUADALQUIVIR_Web.pdf

Waldenfels, B. (1997). *De Husserl a Derrida: Introducción a la fenomenología*. Paidós.

Zuvela, D. (2004). Talking about seeing: A conversation with James Benning. *Senses of Cinema*, *33*. https://www.sensesofcinema.com/2004/the-suspended-narrative/james_benning/

Obras audiovisuales y proyectos artísticos mencionados

242 películas después. (2023). *Entrevista a Lois Patiño* [vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=fNQyB7aDlAI

Altuna, A. (Director). (2015). *Amama* [película]. Txintxua Films.

Alvarado Matos, V. (Directora). (2016). *Trópico desvaído* [película].

Alvarado Matos, V. (Directora). (2019). *El mar peinó la orilla* [película].

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

Alvarado Matos, V. (Directora). (2022). *¿Se puede deletrear la hoja?* [película].

Alvarado Matos, V. (Directora). (2022). *¿Se puede deletrear la hoja?* [película].

Antúnez Roca, M. (1998). *Afasia*. Recuperado de https://www.marceliantunez.com/media/img/work/11AFA_TRACICLOP_Antunez.jpg

Antúnez Roca, M. (2001). *Human Machine*. Recuperado de https://www.marceliantunez.com/work/human-machine/images/

Bach-y-Rita, P., Collins, C. C., Saunders, F. A., White, B. y Scadden, L. (1969). Vision substitution by tactile image projection. *Nature, 221*(5184), 963–964. https://doi.org/10.1038/221963a0

Barrero, J. (2017). *Chillida, Esku Huts* [película]. Marmoka Films / Explora Films.

Barrero, J. (Director). (2017). *Chillida, Esku Huts* [película].

Benning, J. (2004). *Ten Skies* [película]. James Benning.

Blancas, J. C. (2010). *Distante 3* [CD]. Coeval; CON-V. Cat. no. CNV58.

Blume, C. (1986). *Touch Screen*. Stiftung IMAI. Recuperado de https://stiftung-imai.de/en/videos/katalog/medium/0257

Bonetta, J. y Sniadecki, J. P. (2017). *El mar la mar* [película]. Joshua Bonetta y J. P. Sniadecki.

Bruguera, T. (2010–2015). *Movimiento Inmigrante Internacional* [proyecto artístico]. Tania Bruguera.

Brunner, U., Lange, B.K. y Soler-Adillon, J. (2021). *The Smallest of Worlds.* [instalación inmersiva]. https://en.joan.cat/the-smallest-of-worlds/

Buñuel, L. (1933). *Las Hurdes, tierra sin pan* [película]. Ramón Acín / Luis Buñuel.

Buñuel, L. y Dalí, S. (1929). *Un Chien Andalou* [Película]. Les Grands Films Classiques. https://www.moma.org/collection/works/303134

Camborda, J. (2017). *Rapa das bestas* [película]. Esnatu Zinema.

Camborda, J. (2023). *O corno* [película]. Esnatu Zinema, Miramemira, Elastica Films, Bando à Parte, Bulletproof Cupid.

Camborda, J. (Director). (2017). *Rapa das bestas* [película].

CanalSur Media. (2018). *«El mar nos mira de lejos», de Manuel Muñoz Rivas* [vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=MqzrwMeyYJ8&t=109s

Castaing-Taylor, L. y Paravel, V. (2012). *Leviathan* [película]. Arrête ton Cinéma, Arrete Ton Cinema, Harvard Sensory Ethnography Lab y Le Bureau.

Celda, E. (2019). *O arrais do mar* [película]. Una Presencia.

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

Colectivo Negu. (2023). *Negu hurbilak* [película]. Cornelius Films / Maluta Films.

Dalí, S. (1942). *Le Cinéma Tactile*. En *The Secret Life of Salvador Dalí*. Dial Press.

Davis, D. (1977). *The Last Nine Minutes*. Medien Kunst Netz. http://www.medienkunstnetz.de/works/last-9-minutes/video/1/

Delgado, S. M. y Girón, H. (2015). *Sin Dios ni Santa María* [película]. La Banda Negra.

Delgado, S. M. y Girón, H. (2016). *Montañas ardientes que vomitan fuego* [película]. La Banda Negra.

Domínguez, C. y Álvarez, I. (2020). *Hostal España* [película]. Compañía LAAV_.

Duque, E. (Directora). (2020). *Colección privada* [película].

Duque, E. (Directora). (2023). *Ojitos Mentirosos* [película].

Duque, E. (Directora). (2023). *Ojitos mentirosos* [película].

Enciso, E. (2019). *Longa Noite* [película]. Filmika Galaika.

Enciso, E. (Director). (2012). *Arraianos* [película]. Zeitun Films.

Esteva, J. (1972). *Lejos de los árboles* [película]. Filmscontacto / Ricardo Muñoz Suay.

Fàbregas, E. (2019). *Pumping* [Vídeo]. https://www.youtube.com/watch?v=1oF5OOOQ0fg

Fanck, A. (Director). (1920). *Wunder des Schneeschuhs* [película]. Berg- und Sportfilm GmbH.

Fanck, A. (Director). (1921). *Im Kampf mit dem Berge* [película]. UFA. Berg- und Sportfilm GmbH.

Fanck, A. (Director). (1923). *Fuchsjagd im Engadin* [película]. Berg- und Sportfilm GmbH.

Fanck, A. (Director). (1926). *La montaña sagrada* [película]. UFA.

Fanck, A. y Pabst, G. (Directores). (1929). *Prisioneros de la montaña* [película]. H. R. Sokal-Film GmbH.

Franco, A. y Amorós, L. (Artistas). (2020). *Love Synthesizer* [instalación artística]. Recuperado de https://www.anaisafranco.com/lovesynthesizer

Friedrich, C. D. (1808-10). *Monje a la orilla del mar* [óleo sobre lienzo]. Alte Nationalgalerie, Berlín, Alemania. https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Caspar_David_Friedrich_-_Der_M%C3%B6nch_am_Meer_-_Google_Art_Project.jpg

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

Friedrich, C. D. (1818). *Caminante sobre el mar de nubes* [óleo sobre lienzo]. Hamburger Kunsthalle, Alemania. https://es.wikipedia.org/wiki/El_caminante_sobre_el_mar_de_nubes#/media/Archivo:Caspar_David_Friedrich_-_Wanderer_above_the_sea_of_fog.jpg

Friedrich, C. D. (1818). *Mujer frente a la puesta de sol* [óleo sobre lienzo]. Museo Folkwang en Essen, Alemania. https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Caspar_David_Friedrich_-_Frau_vor_untergehender_Sonne.jpg

Friedrich, C. D. (1820). *Las hermanas en una terraza en el puerto* [óleo sobre lienzo]. Eremitage, St. Petersburgo, Rusia. https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Caspar_David_Friedrich_034.jpg

Friedrich, C. D. (1822). *Mujer en la ventana* [óleo sobre lienzo]. Alte Nationalgalerie, Berlín, Alemania. https://en.wikipedia.org/wiki/Woman_at_a_Window#/media/File:Caspar_David_Friedrich_018.jpg

Fábregas, E. (Artista). (2019). *Pumping* [instalación artística].

Garci, J. L. (Director). (1998). *El abuelo* [película]. Nickel Odeon Dos; TVE.

Gurrea, M. (Director). (2022). *Suro* [película]. Lastor Media; Malmo Pictures.

Heilig, M. L. (1962). *Sensorama*. YouTube. https://youtu.be/vSINEBZNCks?si=wTv3dafYwZJkyBr8

Herce, M. (2015). *Dead Slow Ahead* [película]. Nanouk Films, El Viaje Films.

Hernández, C. (2019). *Cuerpo transceptor*. https://www.transceptor.cam/.

Huillet, D., y Straub, J. M. (1976). *Fortini/Cani* [película]. Straub-Huillet, Artificial Eye, New Yorker Films, Sunchild Productions, Polytel International y Rai 2.

Juez, N. (2021). *Encuentro en directo con Carlos Losilla, Crítico y profesor de cine | Confesiones 06* [vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=BLl2yZsolbw

La Orquestina de Pigmeos. (2013). *Let the Tide In* [*performance*].

La Orquestina de Pigmeos. (2014). *Attention Line 82! Train Ellezelles–Ronse* [*performance*].

La Orquestina de Pigmeos. (2017-2018). *Oído Cinema!* [*performance*].

La Orquestina de Pigmeos. (2018). *El cerro de los locos* [*performance*].

La Orquestina de Pigmeos. (2020). *Brillante* [*performance*].

La Orquestina de Pigmeos. (2020). *Brilliant Corners* [*performance*].

La Orquestina de Pigmeos. (2021). *Brillante en la escuela* [*performance*].

La Rara Troupe. (2018). *La Humana Perfecta* [película]. La Rara Troupe.

Laxe, O. (Director). (2019). *Lo que arde* [película]. Miramemira; Kowalski Films; Tarantula.

López Riera, E. (Director). (2022). *El agua* [película]. Alina Film; Les Films du Worso; Suica Films.

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV

Lugán (Luis García Núñez). (1969). *Computadora de desguace sensible al tacto humano*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Lugán (Luis García Núñez). (1973). *La Mano Térmica de Artista*. Arte Informado. https://www.arteinformado.com/galeria/luis-garcia-nunez-lugan/mano-termica-de-artista-31962

Medem, J. (Director). (1992). *Vacas* [película]. Sogetel; Sogepaq.

Medem, J. (Director). (1993). *La ardilla roja* [Película]. Sogetel; Alicia Produce; ICAA.

Medem, J. (Director). (1996). *Tierra*. Sogetel; Le Studio Canal+; Canal+ España.

Medem, J. (Director). (2001) *Lucía y el sexo* [película]. Sogepa;, Alicia Produce; Morena Films.

Medem, J. (Director). (2018). *El árbol de la sangre* [Película]. Arcadia Motion Pictures; Nostromo Pictures.

Moll, J. (2014). *CO2GLE*. https://www.janavirgin.com/CO2/CO2GLE_about.html

Moll, J. (2022). *Carbolytics*. https://carbolytics.org/

Monzón, D. (Director). (2014). *El Niño* [película]. Telecinco Cinema; Ikiru; Vaca Films.

Moreno, V. (2018). *La ciudad oculta* [película]. El Viaje Films, Rinoceronte Films, Pomme Hurlante Films, Dirk Manthey y Kino Pravda.

Muñoz Rivas, M. (Director). (2017). *El mar nos mira de lejos* [película]. Azhar Media, Canal Sur Televisión, El viaje Producciones Integrales Canarias y 59 en conserva.

OpenAI. (2024). DALL·E 3 [Modelo de inteligencia artificial]. https://openai.com/dall-e-3

Ortiz, P. (Directora). (2015). *La novia* [Película]. Get in the Cut, Mantarraya Producciones, Televisión Española, UHF, Departamento de Cultura del Gobierno de Aragón.

Pantaleón, D. (Director). (2021). *Rendir los machos* [película]. El Viaje Films; Volcano Films.

Parés, R. (Artista) (2019). *BHDD* [instalación artística]. http://roc-pares.net/page27.html

Patiño, L. (Director). (2009-2010). *Paisaje-duración* [película].

Patiño, L. (Director). (2010-2011). *Paisaje-distancia* [película].

Patiño, L. (Director). (2012). *Montaña en sombra* [película].

Patiño, L. (Director). (2013). *Costa da Morte* [película]. Zeitun Films.

Javier Moral (ed.) / edUPV BY-NC-SA

Patiño, L. (Director). (2020). *Lúa Vermella* [película]. Zeitun Films / Amanita Studio.

Patiño, L. (Director). (2022). *El sembrador de estrellas* [película]. Lights On.

Patiño, L. (Director). (2023). *Samsara* [película]. Señor y Señora, Moonlight Cinema / Jeonju Cinema Project.

Pavón, R. (Director). *Memoria: stories of La Garma* (2019) [documental interactivo]. https://rafael-pavon.com/memoria

Posadas, A. (2010). *Oscuro abismo de llanto y de ternura / Nebmaat / Cripsis / Glossopoeia* [CD]. Ensemble Intercontemporain; Kairos. Cat. no. 0013112KAI.

Ribas, M. (Artista). (2013). *Waiting for Earthquakes* [instalación danza].

Ribas, M. (2016, 16 de junio). *Percusión sísmica* [Vídeo]. Recuperado de TEDxMexicoCity. https://www.youtube.com/watch?v=TtX0b3BULR

Rodríguez, A. (Director). (2014). *La isla mínima* [Película]. Atresmedia Cine; Atípica Films; Sacromonte Films; Canal Sur Televisión.

Santamaría, M. (2019). *Internet Tour*. https://internetour.com/

Sermon, P. (1992). *Telematic Dreaming*. Paul Sermon. Recuperado de https://www.paulsermon.org/dream/

Simón, C. (Directora). (2022). *Alcarràs* [película]. Avalon; Kino Produzioni; TV3.

Stelarc. (1996). *Ping Body*. http://www.medienkunstnetz.de/works/ping-body/

Studio Azzurro. (1995). *Tavoli (Perché queste mani mi toccano)*. Studio Azzurro. Recuperado de https://www.studioazzurro.com/opere/tavoli-perche-queste-mani-mi-toccano/

Švankmajer, J. (1982). *Dimensions of Dialogue*. YouTube. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=L-gGpWpra-g

Val del Omar, J. (1966). *Fuego en Castilla (Tactilvisión del páramo del espanto)*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Recuperado de https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/fuego-castilla-tactilvision-paramo-espanto

VanDerBeek, S. (Artista). (1964-1965), *Movie-Drome* [instalación artística].

Vincentelli, Ó. (2019). *La sangre es blanca* [película]. DVEIN Films, Lejos Lejos.

BY-NC-SA Javier Moral (ed.) / edUPV