

**DESDE EL NO-ACTOR HASTA EL ESPECTADOR-ACTOR-PERSONAJE.
PERFORMANCE Y PROCESOS DE INMERSIÓN DENTRO DEL FLUIR
INTERMEDIAL DE LA CREACIÓN AUDIOVISUAL CONTEMPORÁNEA¹**

FROM THE NON-ACTOR TO THE SPECTATOR-ACTOR-CHARACTER.
PERFORMANCE AND IMMERSION PROCESSES WITHIN THE INTERMEDIATE
FLOW OF CONTEMPORARY AUDIOVISUAL CREATION

Xosé NOGUEIRA OTERO

Universidade de Santiago de Compostela
xose.nogueira@usc.gal

Resumen: En el cine, la presencia y evolución del no-actor puede detectarse desde sus mismos orígenes, atravesando después todo el siglo XX siempre con la finalidad de alcanzar un mayor grado de *realismo* en el interior del campo de la ficción. Paralelamente, irán sucediéndose una serie de propuestas inmersivas, presentes en el cine experimental, que introducirán el cuerpo del espectador en la imagen o en el suceso fílmico, abandonando su lugar/posición tradicional para devenir en (no)actor/*performer*. Todo este proceso se acentuará con la llegada de la era digital —e intermedial—, al tiempo que conocerá nuevas declinaciones que tendrán lugar en una nueva dimensión más allá del hecho fílmico, en la que el espectador, ya sin nadie que dirija su mirada, deviene en sujeto/personaje, tal y como ocurre en la obra que analizaremos: *Carne y arena* (*Virtualmente presente, físicamente invisible*), dirigida por Alejandro G. Iñárritu en 2017.

Palabras clave: Performatividades. Intermedialidad. Soportes. Inmersión. Espectros.

Abstract: In cinema, the presence and evolution of the non-actor can be traced back to its very origins, continuing throughout the 20th Century, by the safe-keeping of *realism* within the realm of fiction. Parallel to this, a series of immersive proposals emerged in experimental cinema. These works introduced the spectator's body into the image or the film event itself, causing them to abandon their traditional place and position to become a (non)actor/*performer*. This entire process was accentuated by the arrival of the digital —and intermedial— era, while also finding new forms of expression in a new dimension beyond the film event. In this dimension, the spectator, with nobody to guide their gaze, becomes the subject/character, as is the case in the work analyzed here: *Carne y arena* (*Virtualmente presente, físicamente invisible*), directed by Alejandro G. Iñárritu in 2017.

Keywords: Performativities. Intermediality. Media Supports. Immersion. Spectres.

¹ Este texto se encuadra en las actividades del proyecto de investigación “Teatro sin teatro: teoría y práctica del no actor en la escena española contemporánea. PERFORMA 3 (PID2023-149349NB-I00). Financia: Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades.

1. UNA PANORÁMICA DEL NO-ACTOR EN EL CAMPO DEL CINE Y EL AUDIOVISUAL A PARTIR DE SU RECONSIDERACIÓN

Sabido es que, en el cine, la presencia de los intérpretes no profesionales, también llamados “actores naturales” en la literatura y los medios cinematográficos —si bien este término ha conocido en los últimos tiempos diversas matizaciones, como enseguida veremos—, constituye una constante ya desde sus mismos inicios². Solo tenemos que recordar la primera de las tres versiones de *El regador regado* (*L’arroseur arrosé*, 1895), rodada por Louis Lumière³, en la que vemos a François Clerc, el jardinero de la mansión que los Lumière poseían en La Ciotat —llamada *Les terres roses*—, interpretando al jardinero (Imagen 1), en la que fue la primera cinta con argumento de la historia del cine —así como el primer *slapstick* del cinematógrafo—⁴. Una *interpretación* por la que, por cierto, Clerc cobró. Esto nos lleva hacia una primera y esencial cuestión, la definición del actor natural en el cine de ficción y/o no ficción, que podríamos enlazar directamente con la que, desde un punto de vista antropológico y aplicada al *performer*, proponía Jerzy Grotowski (1993 [1987]: 76): “un estado del ser”, esto es, un actuante en vez de actor.



Imagen 1. *L’arroseur arrosé* (1895).

² Lo cual hace más extraña todavía la escasez de aproximaciones académicas y ensayísticas con una decidida voluntad epistemológica y global a la figura del actor cinematográfico no profesional y sus diferentes registros hasta la aparición en 2019 de la tesis doctoral que Miguel Gaggiotti defendió en la Universidad de Bristol (*Nonprofessional Performance in Fiction Film. Historical Perspectives and Contemporary Approaches*), que daría lugar a su conocido volumen *Nonprofessional Film Performance* (2024).

³ Las otras dos se rodarían al año siguiente, en 1896. Entre otras muchas cosas, los Lumière ya inventan desde el principio la práctica del *remake* (como también demuestran las tres versiones de la fundacional —si dejamos aparte las escenas del precursor del cinematógrafo Louis Le Prince— *La Sortie de l’usine Lumière à Lyon*, 1895).

⁴ No sucede en las imágenes animadas: pensamos en las cintas quinetoscópicas de Edison.

Más discutible es pensarlo, en cualquier caso —siguiendo con Grotowski—, como un actor que no interpreta, al menos en el cine, puesto que ya desde los grandes cineastas de la vanguardia soviética de los años 20 del siglo pasado (Kuleshov, Eisenstein, Pudovkin, Dovjenko), pasando por el naturalismo de Jean Renoir en los años 30, el neorrealismo italiano de los 40 y las sucesivas declinaciones posteriores del cine moderno hasta la actualidad, ese actor no profesional o natural siempre ha estado sometido a las directrices de los cineastas —que a su vez derivaban directamente de sus diversos conceptos sobre la naturaleza y registros posibles de estos intérpretes, como recordaremos unas líneas más abajo—. Es más, en el cine contemporáneo normalmente va a ser instruido por un preparador o preparadora de actores —un caso muy conocido, por ejemplo, sería el de la brasileña Fátima Toledo, quien incluso ha desarrollado un método propio y ha preparado a intérpretes, en muchos casos (pre)adolescentes, de filmes como *Pixote* (Héctor Babenco, 1980), *Central do Brasil* (Walter Salles, 1998), *Cidade de Deus* (Fernando Meirelles y Kátia Lund, 2002) o *La jaula de oro* (Diego Quemada-Díez, 2013), entre otros—, de ahí que tampoco nos parezca adecuado el término “actor espontáneo” propuesto por algún autor (Rivera, 2016: s. p.).

Pero antes de ir más allá, no abandonemos todavía el concepto de *actor natural*, porque conlleva también otros aspectos. A ellos se refiere el cineasta y escritor colombiano Víctor Gaviria, que piensa su obra fílmica como *cine de realidad* y que no solo expone qué aporta un actor natural sino también el porqué de su recurso al mismo:

Un actor natural es un narrador que tiene información de vida que no se puede encontrar en otra parte [...]. Cuando comencé a hacer mis primeros cortometrajes, en Medellín, no tenía oportunidad de trabajar con actores profesionales. Además, todos los que tenían talento para el cine y la televisión se iban para Bogotá. [...] Me dediqué a pensar qué es un actor natural. Me di cuenta de que se trata de un personaje que tiene información muy importante. Lo constaté al hacer un corto de ficción sobre ferrocarrileros de Antioquia. Ahí encontré la primera definición de actor natural: un narrador que tiene información de vida que no se puede encontrar en otra parte. Se trata de información vivida, no académica (Rodríguez, 2018: s. p.).

De manera que el trabajo con los actores naturales [Imagen 2] comporta respuestas acerca de su entorno, sus espacios y su universo, así como sobre la construcción de diálogos, propiciando el alejamiento de los estereotipos y la irrupción de la improvisación. Es decir, la creación de una estrecha relación entre argumento y universo diegético.



Imagen 2. Víctor Gaviria dirigiendo una escena de *La mujer del animal* (2016).

Pero no olvidemos tampoco la otra vertiente a la que apunta Gaviria, la económica, puesto que va a ser en la conjunción entre la práctica de un cine vinculado a la realidad —de raigambre baziniana: un cine que no busca tanto reproducir literalmente la realidad como mostrar su esencia (2017: 74, 291, 299)— y la ausencia de grandes recursos —al tratarse de obras realizadas normalmente al margen de la gran producción— donde el actor natural —y también el no-actor, como veremos— encontrarán su hábitat natural.

En todo caso, no debemos olvidar que, si nos fijamos en el devenir de la historia del cine, podemos constatar que ha habido varios momentos en la misma en los que “se ha sentido la necesidad, en el interior del campo de la ficción, de ir más allá de las normas interpretativas rígidamente codificadas con la finalidad de obtener un grado mayor de *realismo*” (Zunzunegui, 2014: 215). En este sentido y como adelantábamos más arriba, los cineastas de la vanguardia soviética de los años 20 del siglo pasado recurrieron sistemáticamente a actores no profesionales/naturales. Su forma de usarlos sería muy bien definida por cineastas-teóricos como Lev Kuleshov, Sergei M. Eisenstein y Vsévolod Pudovkin —no es casual ese interés común (aun con sus respectivas diferencias), dado que los dos segundos fueron alumnos en el Taller Kuleshov—, si bien el primero no hablaba tanto de actores no profesionales como de *tipos* o *modelos* (*naturshchiki*), esto es, de un cierto tipo de actores formados para el cine por un director específico que debían combinar la precisión del comportamiento cotidiano con la funcionalidad de la actuación, diseñada con el posterior proceso de montaje en mente como principio organizativo (Gaggiotti, 2019: 35). Así pues, Kuleshov establece una cuestión esencial que enlaza directamente con lo que acabamos de señalar acerca de Fátima Toledo y su trabajo en el cine latinoamericano: apuntaba a que esos actores deben ser dirigidos de forma óptima para que su trabajo resulte convincente y se vea bien representado en la pantalla, de manera que todo lo que hacen, “all their working process, must be precise, clear, and plain, convincing and optimally organized, because otherwise they cannot be well apprehended on the screen” (Kuleshov, 1974: 65). Según nos recuerda Gaggiotti (2019: 35-36), para Kuleshov el estilo gestual y el lenguaje corporal que el *naturshchik* debería poder replicar era el de los trabajadores manuales como los estibadores y pescadores —a los que, según el cineasta, solo la filmación de niños y del movimiento de animales podía

comparársele—, como un ideal al que aspirar en las interpretaciones —representaciones— cinematográficas, por la eficiencia y precisión de sus gestos, caracterizados por su falta de pretensión: “Workers concentrating on their task do not project characters or try to convince an observer through their gestures. Rather, they reveal their profession through the high dexterity of their actions” (Gaggiotti, 2019: 36). Una precisión directamente dependiente del tempo y la sincronización de las acciones y gestos, y que Kuleshov ponía en relación con aquello que es la fuente del ritmo cinematográfico, el montaje —no hace falta recordar aquí el celeberrimo efecto/experimento que lleva su nombre—. Y algo todavía más importante para nosotros: si bien, como quedó dicho, Kuleshov concedía gran importancia a la formación tanto de los actores como de los directores, sus *naturshchiki* también se definían por fisonomías y gestos cotidianos y, por lo tanto, cualquier persona, independientemente de su formación actoral previa, podría potencialmente ser un *naturshchik* (Gaggiotti, 2019: 37). De hecho, como más abajo desarrollamos, será en esta confluencia entre los trabajadores manuales o representantes de diversos oficios que van a asomar en las pantallas y su ausencia de formación actoral previa en donde nosotros situaremos la figura del no-actor.

Por su parte, Eisenstein usó la denominación *tipaje*, concepto con el que se trataba de presentar a la audiencia un rostro/figura susceptible de “expresar todo” a partir de su experiencia social y biológica (cit. en Zunzunegui, 2014: 216), teoría que se reflejaría con gran potencia en sus películas —estas sí pobladas de actores naturales—, “caracterizadas por el protagonismo de grandes masas de individuos donde la apariencia física del no profesional era más importante que su actuación” (Vallejo Herán, 2022: 52).

Fue Pudovkin el que de los tres usó directamente el término no *actor* o, mejor dicho, el de *actor no actor*. En sus palabras de *Film Acting* (1933), los actores no actores son:

actors who act their own selves. There are cases of supporting or minor rôles played by persons who have never studied acting in any conceivable way, yet who not only create strong and impressive images, but also fall in perfectly with the general style of the film, although professional actors also take part in it (Pudovkin, 2013 [1933]: 342).

Esta es una definición bien interesante que nos situaría en una suerte de espacio intermedio entre el actor natural y lo que nosotros entenderemos como no-actor —quienes, de hecho, andando el tiempo incluso podrán convivir en la misma persona/personaje, como ocurre, por ejemplo, con el *hachero* Misael Saavedra que protagoniza el filme de Lisandro Alonso *La libertad* (2001) o, más recientemente, la familia de agricultores dedicados al cultivo del melocotón de *Alcarràs* (Carla Simón, 2022)—, intersticio que también nos interesará explorar. En cualquier caso, Pudovkin va a poner en valor las posibilidades, la *pureza*, que ese actor no-actor puede ofrecer desde los papeles secundarios, como él mismo demostró al reclutar para su filme *Tempestad sobre Asia* (*Potomok Chingis-Khana*, 1928, Imagen 3) a verdaderos partisanos rusos que encarnan en la película a los que luchan en tierras mongolas contra la ocupación colonial británica —una licencia argumental que se toman Pudovkin y sus guionistas Osip Brik e

Ivan Novokshenov, puesto que tal ocupación nunca tuvo lugar⁵—. También para la misma película no dudó en recurrir, como él mismo dejó escrito en *Film Technique* (1929), a una multitud de mongoles para que se interpretasen a sí mismos en diversas escenas para alcanzar el efecto realista deseado (Pudovkin, 2013 [1929]: 177-178).



Imagen 3. *Tempestad sobre Asia* (*Potomok Chingis-Khana*, 1928), de Vsévolod Pudovkin.

Otro momento referencial muy conocido fue el del neorrealismo cinematográfico italiano de la segunda posguerra mundial, cuyos creadores prolongaron los principios de los soviéticos —sus otras grandes influencias fueron, recordemos, el realismo poético francés (sobre todo el de Jean Renoir)⁶ y la escuela documental estadounidense (admiraban la obra de Robert Flaherty y su deseo de acercarse al ser humano situado en una realidad concreta), así como su cine ficcional más vinculado a lo social⁷—, pero con una sustancial diferencia: usaron a los actores naturales —normalmente combinados con los profesionales— no para reflejar principalmente una acción colectiva, sino que los convirtieron en “protagonistas para plasmar el valor de la vida de cualquier persona” (Vallejo Herán, 2022: 53). El gran defensor de los actores no profesionales fue Cesare Zavattini, quien todavía en 1953 declaraba que la intención verdadera del cine no es inventar una historia que se parezca a la realidad sino contar la realidad como si fuese una historia. Todo lo cual se armaría en base a lo que André Bazin denominó “la amalgama

⁵ Probablemente se buscaba simbolizar el imperialismo en una potencia occidental y capitalista, dentro del carácter propagandístico —como es habitual en la vanguardia cinematográfica soviética de estos años 20— que sobrevuela la llamada trilogía revolucionaria de Pudovkin, de la que esta sería la tercera entrega (las dos anteriores habían sido *La madre* [*Mat*, 1926]) y *El fin de San Petersburgo* [*Konets Sankt-Peterburga*, 1928]), si bien, en contraste con el cine de masas de Eisenstein, los filmes de Pudovkin se van a centrar en la toma de conciencia política y revolucionaria de personajes individualizados, que se van a ver transformados por los acontecimientos y devendrán figuras heroicas.

⁶ De quien Luchino Visconti había sido asistente en la segunda mitad de la década anterior —encargándose del vestuario de *Una salida al campo* (*Une partie de campagne*, 1936)— y conocía perfectamente su método de trabajo, en el que ya empleaba tanto a actores profesionales como aficionados y tendía a *desprofesionalizar* sus interpretaciones.

⁷ Con ese realismo presente ya en filmes como *Avaricia* (*Greed*, Erich von Stroheim, 1924) o *Y el mundo marcha* (*The Crowd*, King Vidor, 1928).

de los intérpretes”, noción con la que sostiene que, al trabajar juntos, los actores profesionales y los no profesionales se potenciaban mutuamente, creándose “una especie de ósmosis entre los intérpretes. La ingenuidad técnica de unos se beneficia con la experiencia de los otros, mientras que éstos se aprovechan de la autenticidad general” (Bazin, 2017 [1975]: 295). Un concepto que, en realidad y como acabamos de señalar, ya habían manejado Pudovkin o Renoir, si bien, para el caso neorrealista, también ha conocido pertinentes matizaciones que enlazan directamente con la cuestión de la dirección e instrucción de los actores naturales que apuntábamos más arriba:

El recurso a los actores no profesionales, tan “naturales” como el decorado, [...] es también limitado y medianamente “traficado”. Que sean no profesionales no impide que interpreten, es decir, que representen una ficción, incluso si esta ficción se parece a su vida real, y que por tanto estén obligados a plegarse a las convenciones de la representación. Por otro lado, hay que añadir que se doblaban en estudio por actores profesionales, lo que nos permite probar que su expresión “realista”... no lo era tanto (Aumont, Bergala, Marie y Vernet, 1989: 139).

En todo caso, lo cierto fue que los neorrealistas trazaron una línea que en el cine italiano transitará las décadas —recordemos, por ejemplo, a los campesinos de la zona rural de Emilia-Romagna que intervienen en *Novecento* (Bernardo Bertolucci, 1976)— y llegará hasta cineastas contemporáneos como Mateo Garrone, Jonas Carpignano o Alice Rohrwacher, pero que también atravesó el cine moderno iniciado con la *nouvelle vague* y prolongado en el *free cinema* británico o el cinema independiente estadounidense,⁸ marcando buena parte de las nuevas cinematografías latinoamericanas, como ya apuntamos, y desembocando en manifestaciones como la del cine iraní contemporáneo, por no citar más ejemplos. Por supuesto, el cine español también presenta una tradición en este sentido en la que podríamos remitirnos, sin alejarnos más allá de las últimas décadas, a la corriente del llamado cine quinquí o a la obra de Isaki Lacuesta como ejemplos que en seguida vienen a la mente⁹.

2. UN REPLANTEAMIENTO TERMINOLÓGICO

Todo lo hasta aquí expuesto —esa presencia de los actores naturales en el cine desde sus mismos orígenes y las sucesivas reflexiones a las que ha dado lugar— no ha hecho

⁸ Si bien conviene no olvidar que en el cine clásico y posclásico de Hollywood tampoco faltaron los actores naturales, sobre todo en ciertos géneros como el del cine de aventuras (por no remitirnos ya al ejemplo fundacional —a muy diversos niveles— de *La parada de los monstruos / Freaks* [1932], de Tod Browning). Pensemos en un film como *Mogambo* (John Ford, 1953), en el que aparecen (también acreditados) distintos representantes de tribus del lago Tanganica y de los territorios —en aquel momento todavía coloniales— de la Kenia bajo dominio británico, el Congo Belga y el África Ecuatorial Francesa. Actores naturales o tal vez no-actores, de eso nos ocuparemos unas líneas más abajo.

⁹ Especialmente su díptico filmico centrado en los hermanos gitanos Israel y Francisco José Gómez Romero, Isra y Cheito, conformado por los filmes *La leyenda del tiempo* (2006) y *Entre dos aguas* (2018), en los que la experimentación con la no ficción se lleva hasta sus últimas consecuencias (Nogueira, 2020: 34-35).

sino acentuarse en estos últimos años con la emergencia de un tipo de producción audiovisual —sea cinematográfica, televisiva o formando parte de diversos tipos de instalaciones— que transita por los terrenos de la no ficción y de la autoficción, cuando el registro audiovisual ejecuta la *performance* del yo auto-personaje —rodeado a su vez de no-actores—, quien, a través de la transgresión, no solo logra representarse sino autoficcionalizarse —otro asunto (en el que no vamos a entrar aquí) sería el de preguntarse sobre las razones de esta fascinación contemporánea por la *autenticidad* vinculada a lo autobiográfico que impera en todos los campos artísticos y literarios, en la que no deja de entreverse una cierta conexión con el narcisismo imperante en las/nuestras sociedades desarrolladas contemporáneas—. Este procedimiento autoficcional-performativo puede hacernos pensar en cierta corriente de cineastas como Nanni Moretti (*Caro diario*, 1993; *Aprile*, 1998; *Mia madre*, 2015; *Il sol dell'avvenire*, 2023), Alejandro Jodorowsky (*La danza de la realidad*, 2013; *Poesía sin fin*, 2016) o Jafar Pahani (*Taxi Teherán*, 2015; *Tres caras*, 2018; *Los osos no existen*, 2022) —por citar tres ejemplos de tres continentes distintos, como lo serán sus circunstancias—, pero sin duda destaca como una veta relevante de las series o miniseries (pos)televisivas contemporáneas, aun de maneras muy distantes entre sí: desde Larry David (*Curb Your Enthusiasm*; HBO Max, 2000-2024) hasta John Wilson (*How to With John Wilson*; HBO Max, 2020-2023), pasando por Jorge Sanz (*¿Qué fue de Jorge Sanz?*; Canal+, 2010), Louis C.K. (*Louie*; FX, 2010-2015), Ignatius Farray (*El fin de la comedia*; Comedy Central, 2014-2017) o Berto Romero (*Mira lo que has hecho*; Movistar+, 2018-2020), en un proceso que no deja de radicalizarse: pensemos en David Tennant y Michael Sheen interpretándose a sí mismos en *Staged* (Simon Evans y Phin Glynn, 2020-2023) varados en medio de la pandemia del COVID-19, en el Richard Gadd/Donald “Donny” Donn de *Mi oso de peluche* (*Baby Reindeer*; Netflix, 2024), o en las inefables propuestas de Nathan Fielder (*Nathan for You*, Comedy Central, 2013-2017; *Los ensayos/The Rehearsal*, HBO Max, desde 2022; y *The Curse*, SkyShowtime, 2023, en este caso cocreada con Benny Safdie).

A esta tendencia habría de añadirse, dentro de esta poscomedia televisiva contemporánea, la creada por mujeres como uno de los territorios más fértiles en este sentido: desde la pionera *Girls* (HBO, 2012-2019), de Lena Dunham, con creadoras como Tig Notaro (*One Mississippi*; Amazon Prime Video, 2015-2017), Phoebe Walker-Bridge (*Fleabag*; BBC Three, 2016-2017), Issa Ray (*Insecure*; HBO, 2016-2021), Pamela Adlon (*Better Things*, 2016-2022), Frankie Shaw (*SMILF*; Showtime, 2016-2017) o, en el caso español, Leticia Dolera (*Vida perfecta*; Movistar+, 2019-2021), Ana Milán (*By Ana Milán*; Atresplayer Premium, 2020), Belén Barenys “Memé” y Berta Prieto (*Autodefensa*; Filmin, 2022) o las hermanas Joana y Mireia Vilapuig (*Selftape*; Filmin 2023). Todas ellas abordan, desde una perspectiva de género y exponiéndose ellas mismas en la pantalla, las vivencias, pensamientos, problemáticas, preocupaciones y aspiraciones de las mujeres contemporáneas desde muy diversos puntos de vista —generacionales, raciales, sexuales, profesionales, culturales...—, todo lo cual añade una nueva línea dentro de estas alambicadas fricciones entre realidad y ficción en las que estamos reparando.

Pues bien, también aquí, en esta línea conformada por obras en las que la vida ya solo puede ser —entendida como— acto performativo, la figura del actor natural ha dado lugar a cruzamientos ciertamente interesantes, como el que nos ofrece Werner Herzog con su filme *Family Romance, LLC* (2019), en el que el intérprete protagonista, Ishii Yuichi, es el propietario —en la realidad y en la película— de la agencia japonesa Family Romance (Imagen 4), que ofrece los servicios de actores que simulan encarnar diversos roles —familiares, amigos, compañeros de trabajo...— para aquellos clientes que contraten el servicio. *Performance*, virtualidad y simulacro como características de la sociedad urbana hipermoderna.



Imagen 4. Ishii Yuichi interpretándose a sí mismo en *Family Romance, LLC* (Werner Herzog, 2019).

Más recientemente, encontramos a Hervé Falciani, el ingeniero informático que difundió en 2008 —cuando trabajaba para el banco HSBC en Ginebra— los datos fiscales de 130 000 evasores —la famosa Lista Falciani—, interpretándose a sí mismo en la película *El correo* (2024, Daniel Calparsoro), centrada en los correos que usan organizaciones internacionales para el blanqueo de dinero —el dinero negro de los empresarios de la construcción, políticos corruptos, banqueros, deportistas, mafias...—. En definitiva, en lo que al cine se refiere, los actores naturales serían aquellas personas sin formación previa en la interpretación que, por medio de sus experiencias, logran imprimirle a la ficción un toque casi documental, o, si queremos, no ficcional. Evidentemente, nada tienen que ver con el muy discutible concepto del *anti-actor*, el cual se ha declinado de diversas maneras: algunos críticos y comentaristas se refieren con él a intérpretes de una gran *naturalidad*, con físicos *a priori* alejados de lo esperable en una estrella cinematográfica. En este sentido y a nuestro entender, Santos Zunzunegui (2014: 216-217) propone una definición mucho más refinada cuando recurre a la noción de *refiguración* —recurriendo al término de Mijail Batjín— o —en una expresión más

castellana tomada de Amado Alonso—*reestilización*, para definir la práctica cinematográfica a la que se entregaron y se entregan toda una serie de intérpretes en los que

todo es *figurativo*, todo está a la vista, y se presentan ante nosotros dotados de auténticos cuerpos con autonomía. Autonomía sobre la que se asienta su capacidad de pasar de un filme a otro, de un *topos* a otro, de un relato a otro, de una situación narrativa a otra, *sin dejar de ser siempre ellos mismos* [...] aquellos que logran siempre una comunicación mágica con el espectador que los contempla [...] Cuerpos habitados por voces con grano, que practican un habla fática, coloreada, expresiva, metonímica e hiperbólica (Zunzunegui 2014: 216-217).

Zunzunegui fija un ejemplo señero de este tipo de actor dentro del cine español en José Isbert, pero podríamos pensar en otros representantes para diversas cinematografías—salvando las obvias diferencias de registro—, como la francesa con el caso de Louis de Funès, la italiana con Totò o la estadounidense con el gran actor fordiano de reparto Andy Devine (Imagen 5).



Imagen 5. Ejemplos de *refiguración/reestilización* (Santos Zunzunegui).

De izquierda a derecha: José Isbert, Louis de Funès y Andy Devine.

En cualquier caso, y sin necesidad de salir del ámbito español, solventes teóricos—como los ya citados Zunzunegui o Vallejo Herán—y cineastas—Chema García Ibarra, Javier Macipe—han fusionado—equiparándolos— todos los términos: primero el de *actor no profesional* con el de *actor natural*; y después, el de ese *actor no profesional/natural* con el de *no-actor*. Incluso más recientemente Oliver Laxe ha propuesto un nuevo concepto, el de *actor sin experiencia*, en una entrevista para *El País*:

Siempre he colaborado con actores sin experiencia. Me gusta llamarles así porque en lo profesional son todos profesionales. Hay algo que me gusta mucho de los actores sin experiencia y es su fragilidad, esa vulnerabilidad que tenemos todos los seres humanos. Les pones ante una cámara y pasa algo muy puro, muy cristalino. A mí me conmueve eso. Aunque, claro, un actor con experiencia te consigue cosas que no puedo concebir con los otros (cit. en Belinchón, 2025: s. p.).

A partir de aquí, creemos que hay que establecer una serie de diferenciaciones entre esas tres figuras que hasta ahora aparecen como una sola en la literatura cinematográfica. Así: (i) el actor no profesional sería aquel escogido en un proceso de *casting*—entre otros muchos aspirantes— para interpretar a un personaje, que puede o no profesionalizarse

después; (ii) mientras que el actor natural sería aquel escogido por lo que es, para que se interprete a sí mismo —aquellos *ferrocarrileros* de Víctor Gaviria, por ejemplo, que llevaban con ellos su “información de vida” (Rodríguez, 2018: s. p.)—.

Pero para definir al no-actor en el cine habría que ir un paso más allá, aquel en el que la práctica interpretativa se sitúa mucho más próxima al registro performativo —tanto físico como lingüístico— e incluso al gesto *ritual*, sin que este esté mediado —o apenas— por ese proceso previo de formación actoral —demandado por su no profesionalidad— realizado antes del rodaje —o paralelamente al mismo— al que aludíamos al comienzo de este texto. Es decir, el no-actor sería aquel que se presenta en pantalla —muchas veces en una posición jerárquicamente secundaria dentro del encuadre— *actuándose* y *hablándose*, realizando las acciones que —por su especial naturaleza— sólo él/ella puede ejecutar de manera verdaderamente fidedigna. De manera que, más que nunca, aquí la autoría no reside exclusivamente en la mirada del director. No resulta extraña, en este sentido, la importancia que cobran los oficios manuales —eso de lo que ya se había percatado Kuleshov—, marcados por la fisicidad y la dureza, imprimiéndose en el cuerpo de los no-actores.

Sin necesidad, pues, de volver a aquel primer y fugaz jardinero de los Lumière, podemos volver a Eisenstein y su filme inacabado *¡Que viva México!* —en uno de sus episodios, *Magüey*, los intérpretes eran agricultores de la hacienda Tetlapayac que se interpretaban o representaban a sí mismos— o a títulos neorrealistas tan importantes como *La terra trema* (Luchino Visconti, 1948; con sus pescadores sicilianos expresándose también en su dialecto local) o *Arroz amargo* (*Riso amaro*, Giuseppe De Santis, 1949; con las recolectoras de arroz de Vercelli, en el valle del Po) (Imagen 6), y de ahí saltar hasta la contemporaneidad reparando en la obra de Chloé Zhao —con títulos como *The Rider* (2017), centrada en el decadente mundo del rodeo de las *badlands* de Kentucky, y *Nomadland* (2020), poblada por aquellos que abandonaron el modelo social estadounidense (o fueron expulsados de este) a raíz de la crisis de 2008—, por poner referencias —la vanguardista soviética, la neorrealista italiana y la *indie* estadounidense— muy alejadas geográfica y temporalmente y que nos permiten constatar cómo esa pulsión de realidad ha atravesado siempre la expresión cinematográfica más alternativa al cine institucional.



Imagen 6. Izquierda: *La terra trema* (Luchino Visconti, 1948).
Derecha: *Riso amaro* (Giuseppe De Santis, 1949).

Se nos van perfilando, entonces, diversos matices entre el actor no profesional pero que puede llegar —y así sucede en muchas ocasiones— a serlo. Pensemos en esa Ana Torrent de *El espíritu de la colmena* (Víctor Erice, 1973) presente como actriz madura, cincuenta años después, en la nueva película del cineasta, *Cerrar los ojos*, creando —precisamente a través de ese cerrar los ojos— una bonita rima consigo misma (Imagen 7¹⁰); el actor natural —pero que es preparado para actuar— (Imagen 8) y el no-actor —que extraerá su potencial expresivo de lo ritual-performático—. Por lo demás, resultará bastante habitual que este último complemente con su registro/presencia el protagonismo en el relato de los intérpretes profesionales (Imagen 9).



Imagen 7. Actriz no profesional.

¹⁰ “Esa es una escena nocturna que adquiere un carácter referencial, trascendiendo la dimensión realista que desprende inicialmente. Se trata de una evocación de otra escena [...] en *El espíritu de la colmena*. Ana Torrent, igual que hiciera de niña, cierra los ojos y dice en voz baja ‘Soy Ana’”, le confía Erice a otro cineasta singular, Felipe Vega (2023: 11).



Imagen 8. En el sentido de las agujas del reloj: Carlos Andrés Castañeda (Ra), Brahian Acebedo (Winny), Cristian Campaña (Nano), Davison Florez (Sere) y Cristian David Mora (Culebro) en *Los reyes del mundo* (Laura Mora, 2022).



Imagen 9. No-actor. Fotograma de *Suro* (Mikel Gurrea, 2021), con Vicky Luengo (Elena) en primer término; al fondo del encuadre, los *peladors* de corcho.

Por último, dos consideraciones más en torno a la naturaleza del no-actor. En primer lugar, existen los no-actores voluntarios —que son la mayoría— pero también los no-actores involuntarios, y estos últimos han sido utilizados en películas muy relevantes formando parte de estrategias muy singulares, como en las secuencias que se sitúan al comienzo de filmes como *Fraude* (*F for Fake*, 1973), de Orson Welles —con Oja Kodar paseando por las calles de la ciudad siendo objeto de la *male gaze* de los transeúntes, que no saben que están siendo filmados— o *Under the Skin* (2013), de Jonathan Glazer, en el que Scarlett Johansson interpretaba a una alienígena. Glazer diseñó un audaz dispositivo de cámaras ocultas que le permitieron filmar los encuentros de la actriz, irreconocible

bajo una peluca morena, con transeúntes que desconocían que estaban participando en una película, como ese seguidor que vuelve del estadio de Celtic Park en Glasgow con el que entabla una conversación.

Una segunda consideración es la que nos pone de manifiesto que, en muchas ocasiones, la frontera entre el no-actor y el figurante —también llamado extra— puede parecer bastante difusa. En realidad, no lo es tanto, y la diferencia esencial radica en que la figuración no comporta interpretación. El figurante aparece en la película como un personaje sin texto que opera como *paisaje humano* en secuencias normalmente desarrolladas en lugares públicos —sean espacios interiores o exteriores—. Aunque, eso sí, no-actores y figurantes pueden convivir en el mismo encuadre —junto, obviamente, con los actores profesionales, así como actores naturales—, especialmente en ese cine que transita por los territorios de la no ficción —o de la ficción impulsada por una voluntad documental—. Aquí los títulos se nos multiplicarían, desde un clásico del cine moderno estadounidense como *Alguien voló sobre el nido del cuco* (*One Flew Over the Cuckoo's Nest*, Milos Forman, 1975), rodado en un hospital psiquiátrico real, el Hospital Estatal de Oregón; hasta un importante filme francés encuadrable en buena medida en el llamado *cinéma de banlieue* como *La clase* (*Entre les murs*, 2008), de Laurent Cantet, adaptación cinematográfica de la novela homónima y autobiográfica de François Bégaudeau —en la que evocaba su experiencia como profesor en el Collège Mozart del distrito 20 de París—, por citar un par de ejemplos.

Combinaciones fílmicas de este tipo, en las que conviven, entonces, figurantes/extras, no-actores, actores naturales e intérpretes profesionales, también se van a dar, como no podía ser de otra manera, en el cine español desde muy pronto —recordemos la escenografía de las tabernas en distintas secuencias de *Embrujo* (1948), de Carlos Serrano de Osma—, pero, en línea con lo apuntado en páginas anteriores, se han convertido en habituales dentro de un cierto cine español de los últimos años: entre otros muchos títulos posibles, citemos *También la lluvia* (2010), de Icíar Bollain; *Seis días corrientes* (2021), de Neus Ballús; *Alcarràs* (2022), de Carla Simón; *Secaderos* (2022), de Rocío Mesa; *Matria* (2023), de Álvaro Gago; *Suro* (2023), de Mikel Gurrea; o, más recientemente, *Sirát* (2025), de Oliver Laxe.

3. HACIA EL ESPECTADOR-(NO)ACTOR-PERSONAJE

Con relación al espectador, en paralelo a todo lo hasta aquí expuesto, habían ido sucediéndose toda una serie de propuestas inmersivas que buscaban introducir su cuerpo en la imagen o el suceso fílmico. En realidad, y si lo pensamos bien, la búsqueda de la inmersión y la interactividad —así como la posibilidad de acceder al interior de las personas y a lo onírico— está presente desde el cinema de los orígenes —los Hale's Tours, por ejemplo— e incluso antes: pensemos en los *panoramas*, los *dioramas* o en la fotografía estereoscópica. Pero lo cierto es que las propuestas inmersivas que introducen el cuerpo del espectador en la imagen o en el suceso fílmico devienen un rasgo destacado

en el cine experimental de la segunda mitad del siglo XX, en las que el espectador ya abandonaba su lugar/posición tradicional para convertirse en un (no)actor/*performer*. Así —y aunque podríamos remitirnos con anterioridad a la PLAT (Picto-Lumínica-Audio-Táctil) de José Val del Omar—, podríamos citar el Movie-Drome de Stan VanDerBeek así como el cine expandido interactivo de Jeffrey Shaw, Valie Export o Peter Weibel, entre otras posibilidades que contemplarían el cine de exposición, el *gallery film*, el post-cine o el *screen art*, todas ellas denominaciones más o menos equivalentes de eso que, con carácter genérico, se denomina cine expandido, término creado por el periodista cultural norteamericano Gene Youngblood en 1970, cuando publica su influyente libro *Expanded Cinema*, aunque ya en 1964 la Cinemateca de Nueva York había celebrado un Expanded Cinema Festival. Lo más relevante es que Youngblood profetizaba en su obra

la expansión de las posibilidades del cine —especialmente el cine experimental— gracias a eso que ahora llamamos nuevas tecnologías. El cine, diría luego en 1986, se puede practicar en tres medios —el celuloide, el vídeo, el ordenador— de igual modo que la música se puede practicar con distintos instrumentos (Ruiz de Samaniego, 2010: 114).

Partiendo de estos precedentes, lo cierto es que con la entrada en este nuevo milenio digital y, por lo tanto, intermedial, todo este proceso se acentuará al tiempo que conocerá nuevas declinaciones que tendrán lugar en una dimensión más allá del hecho filmico, demandando además una nueva mirada digital y multiplataforma, del mismo modo que el espectador del nuevo teatro híbrido y digital se verá impelido hacia una mirada multidireccional (Nogueira, 2024a: 8); todo esto implicará una evidente modificación del lugar y mirada del espectador, así como la desaparición de la importancia del fuera de campo, que no son asuntos menores puesto que, como señaló Pascal Bonitzer, el punto de vista anamórfico, es decir, el “desplazamiento de nuestra mirada”, tiene un rol fundamental en el cine, por un doble motivo:

Que si ce déplacement le spectateur d'un tableau est capable de l'opérer —puisque'il est en mouvement—, le spectateur de cinéma, lui, en est incapable, et que ce pouvoir il le délègue à la caméra. La caméra est un œil mobile et cette mobilité fonctionne parfois comme facteur de vérité, de démenti ; c'est en effet que tout mouvement au cinéma s'effectue doublement dans un espace physique et dans un espace moral —ou si l'on préfère intellectuel— (Bonitzer, 1995: 35).

En este nuevo contexto, no son pocos los que hablan un tanto despectivamente de un nuevo usuario vinculado a la noción de consumo que ha sustituido al antiguo espectador; otros, en cambio, ven a un nuevo espectador emancipado de los mecanismos de la comunicación tradicional que incluso puede llegar a convertirse en *prosumidor*, generador él mismo de materiales para el filme o serie —o videojuego—, en el seno de la nueva “cultura participativa” propuesta por Henry Jenkins que se desenvuelve en el nuevo contexto transmedial (Jenkins, 2008: 15). En todo caso, lo que resulta evidente de entrada es que va a tener lugar una modificación del lugar y mirada del espectador

cinematográfico, cuya recepción ya no se da solo en las salas sino a través de muchas otras pantallas, formatos y recintos¹¹.

Podremos, así, encontrarnos en medio de videoinstalaciones como *The Visitors* (2012) de Rajnar Kjartansson (Imagen 10), que se filmó en Rokeby Farm, una antigua mansión en el valle del Hudson, en el estado de Nueva York. La obra, con una duración de una hora, muestra a Kjartansson y sus amigos músicos interpretando una canción en diferentes habitaciones y salones de la mansión, con cada estancia proyectada en una de las nueve pantallas. Sucederá que los músicos/personajes comenzarán a desplazarse de unas pantallas a otras a medida que las acciones se van interrelacionando, de manera que el *espectador* tendrá que trasladarse a su vez hasta que, finalmente, los músicos apenas serán visibles al fondo del valle, cerrando así una experiencia verdaderamente emocional —y emocionante—.



Imagen 10. *The Visitors* (2012), de Rajnar Kjartansson.

O vernos sumergidos en las experiencias propiciadas, primero, por la evolución a partir de la década de los años 50 del que Emmanuelle Michaux denomina “cine circular” —desde el *cinerama* hasta el nacimiento del formato IMAX— (Michaux, 1999: 92-151) y, posteriormente, por el desarrollo del VRCinema, las salas 4DX —que añaden a la imagen cinematográfica una serie de efectos sensoriales como el movimiento, vibración e inclinación de las butacas, efectos de viento, frío y agua, efectos lumínicos y aromas—, los sistemas CAVE —*Cave Automatic Virtual Environment*, en los que todas las paredes del recinto de exhibición se cubren con diversas imágenes estereocópicas que el espectador visiona mediante el uso de unas gafas especiales—, las pantallas inmersivas —desde 270° hasta 360°—, o el recurso al ASMR (*Autonomous Sensory Meridian*

¹¹ Aunque, bien mirado, esto tampoco era tan nuevo; en todo caso, la acentuación de un fenómeno que comenzara con el cine emitido por televisión y se ampliara con los formatos de visionado doméstico (VHS, DVD).

Response/Respuesta Sensorial Meridiana Autónoma), un concepto acuñado en 2010 por Jennifer Allen que actualmente se refiere a una técnica de grabación que simula una acústica tridimensional —compuesta por susurros y determinado tipo de sonidos— combinada con estímulos visuales o táctiles que dan lugar a una sensación física y sensorial agradable, semejante a un hormigueo que recorre el cuero cabelludo, el cuello y la espalda, también como una sensación de calor o de escalofrío. Se ha descrito como una sinestesia auditiva táctil. De los conceptos que informan el ASMR no están lejos recientes filmes de vocación experimental estrenados en salas como *Samsara* (Lois Patiño, 2023)¹². Y de la cada vez mayor vigencia de este cine inmersivo constituye buena prueba la puesta en marcha en 2024 en el Festival de Cannes de una muestra específica con un jurado propio.

4. INMERSOS EN LA FRONTERA NORTE DE MÉXICO

Toda esta evolución tecnológica —con sus consiguientes transformaciones receptivas— nos hará llegar a experiencias interactivas y transmedia/mixmedia como *Carne y Arena (Virtualmente presente, Físicamente invisible)* (2017), concebida por el cineasta mexicano Alejandro González Iñárritu con la colaboración de su habitual director de fotografía Emmanuel Lubezki, en la que el tradicional dispositivo cinematográfico que crea el tiempo y el espacio —encuadre, longitud de las lentes, marcas enunciativas de un narrador, montaje— desaparece en favor de un entorno virtual y el espectador, sin nadie ya que dirija su mirada, deviene en sujeto/personaje —en este caso, un migrante que (junto con otros) trata de cruzar la frontera entre México y Estados Unidos a través del desierto de Sonora—, al tiempo que es atravesado por la experiencia corporal de la narrativa —el frío, el viento, los sonidos, la arena bajo sus pies— dentro de un distinto “state of consciousness, the (psychological) sense of being in the virtual environment” (Slater & Wilbur, 1997: s. p.).

Antes de detenernos un poco más en este proyecto, habría que comenzar por señalar una cuestión importante: existen una serie de imágenes, como pueden ser la boca cosida/el cuerpo silenciado, el cuerpo menstruante o el cuerpo mastectomizado —entre muchas otras—, que se caracterizan por su tránsito/fluir intermedial a lo largo de las últimas décadas (Nogueira, 2024: 15-30), de manera que podemos encontrárnoslas en el cine, en la fotografía —sea artística o documental—, en la videoocreación, en la *performance*, en las producciones seriales de la (pos)televisión, en ilustraciones y viñetas o incluso en la publicidad y las campañas institucionales. Pues bien, también la imagen de la frontera —de las fronteras— asociada(s) al cuerpo migrante es una de ellas. De hecho, en el Estado español la conocemos bien (Imágenes 11 y 12).

¹² Junto a referentes como el artista conceptual James Turrell en el uso inmersivo de la luz y el color (Pena, 2023).

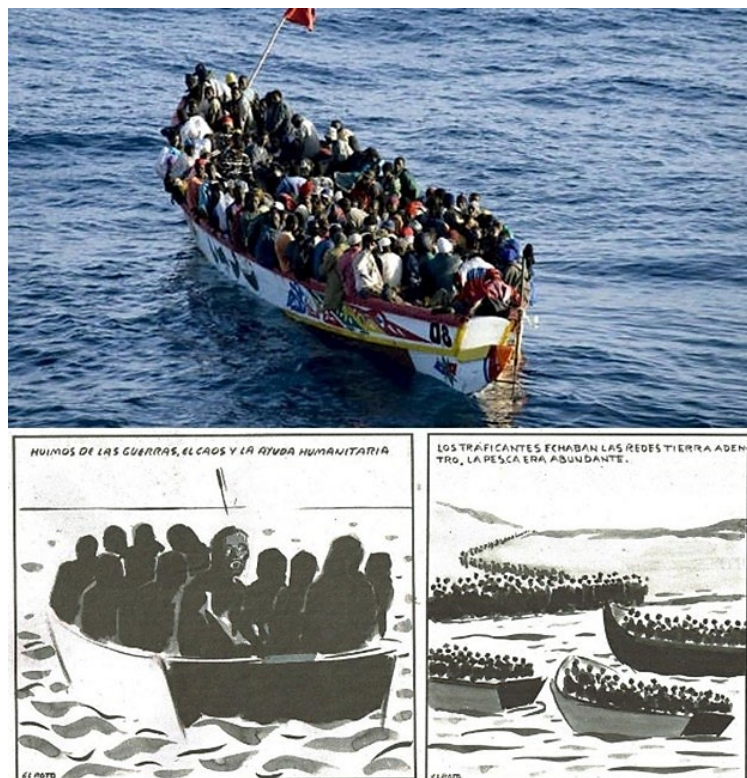


Imagen 11. Arriba: Patera llegando a las costas canarias.
Debajo: Viñetas de El Roto publicadas en el periódico *El País*
(Izquierda: 02/12/2017. Derecha: 02/03/2023).

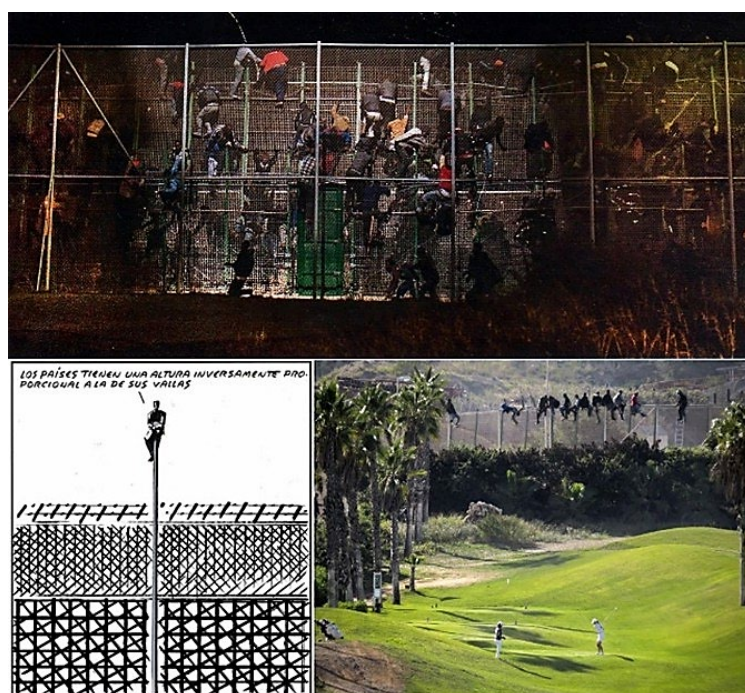


Imagen 12. Arriba: El alambrado de Melilla (abril, 2014), fotografía de Santi Palacios (AP).
Debajo: Viñeta de El Roto (*El País*, 05/04/2014) y Valla de Melilla con doce personas
inmigrantes frente a campo de golf (octubre, 2014), fotografía de José Palazón premiada con el
Ortega y Gasset de periodismo gráfico (2015).

Pero la que ahora nos interesa es la frontera mexicano-estadounidense y el motivo a ella asociado, el de los/las espaldas mojadas (*wetbacks*)¹³, presente desde hace décadas en la literatura, tanto la chicana como la fronteriza (*border literature*), el cine —desde el clásico *Espaldas mojadas* (1953), de Alejandro Galindo, en adelante—, la fotografía —con los trabajos de John Moore, Adam Ferguson o Daniel Ochoa de Oza—, las docuseries (*Immigration Nation*, Netflix, 2020) y también en las *performances*, entre las que podríamos destacar *Cuerpos al vacío* (Adrián Hueso y Salomé Cosmique) o el muy particular caso de *Caminata nocturna*, una actividad organizada por la comunidad hñahñú de la localidad de El Alberto, en el estado mexicano de Hidalgo¹⁴. Se trata de una *performance* que conducen varios actores que interpretan distintos papeles dentro del fenómeno migratorio que nos ocupa. De este modo, los turistas adoptan el rol de migrantes mexicanos indocumentados que intentan cubrir la dura ruta —antes de contratar el servicio de la caminata, son informados y advertidos sobre el grado de dificultad que supone (Imagen 13) y de las condiciones de salud requeridas— que los conducirá a los Estados Unidos, mientras que miembros de la comunidad local encarnarán a *polleros*, agentes de la patrulla fronteriza, narcotraficantes u otros *personajes* que pueden frustrar la tentativa e incluso poner a los participantes en riesgo de accidente (Imagen 14).



Imagen 13. Ruta de la *performance* Caminata Nocturna.



Imagen 14. Diversos momentos de la Caminata Nocturna.

¹³ Término originariamente despectivo que con el tiempo ha conocido reapropiaciones y/o resignificaciones.

¹⁴ Los hñahñúes forman parte del grupo indígena de los otomíes, relativamente extendido en la zona central de México, que habitan en el valle del Mezquital y hablan en su propia variante lingüística (López, Castillo, Quintero, 2018: 157).

Hubo trabajos que pusieron atinadamente en relación esta iniciativa con el turismo oscuro o negro (*dark tourism*) —también llamado tanatoturismo—¹⁵ o, de modo más preciso, con una variante de este que “pretende experimentar el riesgo que corren los involucrados en un tipo de migración de alta peligrosidad, debido a las condiciones de un espacio agreste y las personas con quienes los migrantes pueden encontrarse a su paso” (López, Castillo, Quintero, 2018: 153). Las intenciones conectan en buena medida, pues, con las de *Carne y arena*, pero —y esto es muy importante— sin entorno virtual, sin esa sensación de “seguridad” envolviendo la vivencia.

En realidad y como ya hemos descrito en otras ocasiones (Nogueira, 2024b)¹⁶, el espacio dedicado a la realidad virtual en *Carne y arena* solo ocupa una de las tres partes —la central— de la instalación, ideada como una experiencia en la que el visitante se sumergirá —al menos esa es la intención de sus creadores— en la vivencia por la que atraviesan un grupo de migrantes latinoamericanos en el desierto de Sonora camino de la frontera con Estados Unidos guiados por un *coyote*, la persona encargada de introducirlos clandestinamente en el país a cambio de una onerosa remuneración¹⁷, hasta que caen —caemos— en una redada de la Patrulla Fronteriza (*Border Patrol*). Previamente, el visitante, al llegar a la recepción de la instalación, se había encontrado con una parte del antiguo muro de Arizona (Imagen 15) mientras le mostraban los textos explicativos sobre la experiencia que va a vivir¹⁸.



Imagen 15. Los restos del antiguo muro en la entrada a la instalación.

¹⁵ Aquel que consume lugares de muerte y exterminio, desastre o macabros, ya sean reales o (re)creados, en los que los turistas pueden ser observadores o, a veces, actores. Destinos habituales del turismo oscuro en Europa son Auschwitz y Chernóbil. En Latinoamérica, Colombia es uno de los países que más explota este tipo de viaje.

¹⁶ Texto del que derivan en buena parte las cuestiones que sobre la instalación de Iñárritu traemos aquí.

¹⁷ Esto es, un traficante de migrantes —*smuggler*, en la terminología estadounidense—. Evidentemente, este mundo de la migración clandestina entre México y Estados Unidos ha dado lugar a la creación de un argot específico que ha sido estudiado en diversos trabajos como el desarrollado por Guillermo Alonso Meneses (2010).

¹⁸ Los textos versan sobre las condiciones que tuvieron que sufrir los millones de migrantes que intentaron atravesar la frontera entre México y Estados Unidos. También tiene que firmar un acuerdo de responsabilidad consciente para acceder.

A continuación, se accede a un corredor que conduce a un espacio de paredes blancas con una temperatura bastante fría, donde tuvo que descalzarse —depositando su calzado en una cabina de la pared— y esperar, sentado en unos bancos de acero inoxidable y aislado, a ser llamado por la luz y la sirena de una de las puertas del recinto. Ese espacio, semejante a un contenedor, silencioso y aséptico, imita a las salas de detención en las que son retenidos, aguardando por su destino —a veces hasta dos o tres semanas—, los inmigrantes capturados por la citada patrulla fronteriza y que ellos —y también los oficiales de las oficinas de Aduanas y Protección Fronteriza de los Estados Unidos— llaman “hielera”; desperdigado por el suelo, todo tipo de calzado —zapatos sin cordones y zapatillas deportivas, botas de trabajo e infantiles, bailarinas...— perdido por los inmigrantes —adultos y niños— en su intento de atravesar la frontera y que fue recogido, según nos informa una nota en la pared, en el desierto de Arizona por activistas durante los últimos años, en lo que constituye la primera presencia de los espectros.¹⁹ Después accederá al segundo escenario —el corazón de la instalación, por así decir— equipado con una mochila unida al techo por un cable y equipada con el Nomadic Modular System (Trione, 2019: 464), de la que salen las conexiones con sus lentes Oculus Rift y los auriculares (Imagen 16), sumergido en un entorno virtual 3D en el que sentirá la arena del desierto bajo sus pies descalzos, así como otras sensaciones físicas —viento, voces, sonidos, luces, gritos...— dentro de una *narrativa* que dura unos seis minutos y medio. Finalmente, irá a dar a una tercera estancia en la que se alinean una serie de monitores que recogen las verdaderas imágenes y testimonios de los inmigrantes que participaron en la construcción de la obra.

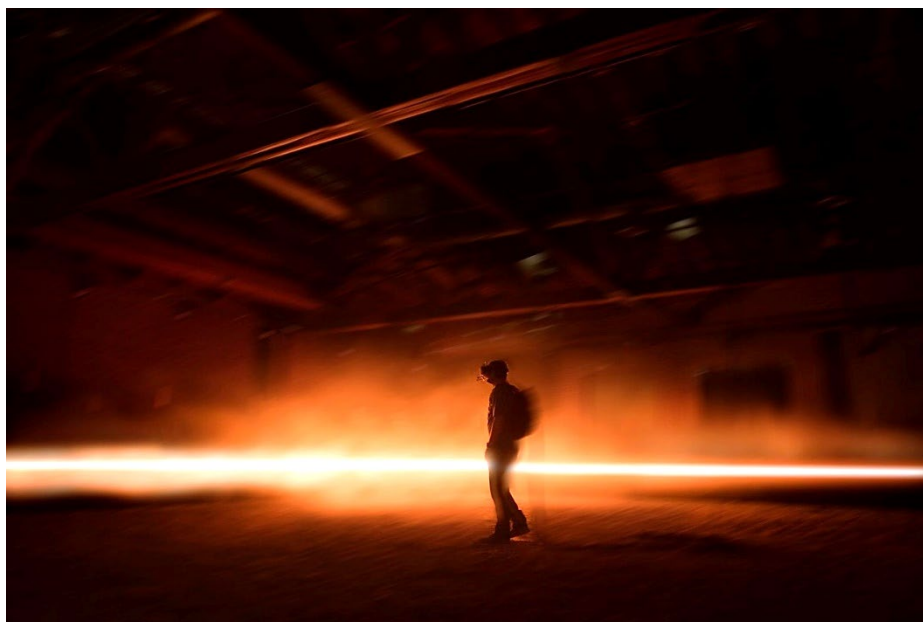


Imagen 16. Un visitante dentro de la instalación. Foto de Emmanuel Lubezki.

¹⁹ Recordemos que, en los años precedentes a la creación de la instalación, habían muerto en la tentativa por lo menos 6000 personas.

De manera que confluyen de entrada cuatro elementos que devendrán complementarios e intentarán potenciarse mutuamente: el trabajo del cineasta —y las características de su obra—, la realidad inmersiva —y sus objetivos—, el cuerpo —la performatividad— y la temática de la migración —y sus manifestaciones en la frontera mexicano-estadounidense—.

De este modo y como acabamos de exponer, Iñárritu diseñó *Carne y arena* en tres actos: a) el físico, que experimentamos en esa *hielera* que opera a modo de prólogo y nos prepara/predispose para la prueba; b) el virtual, donde vivimos la experiencia de RV en el desierto; y c) el intelectual, cuando, al salir del área anterior, conocemos a los verdaderos protagonistas con los que acabamos de *compartir* el episodio y sus historias reales —hasta alcanzar la frontera y después—, presentados en una oscura galería de monitores con retratos móviles recogidos en primer plano. En ese trayecto entre las distintas zonas, que oscila entre la pasividad y la actividad, entre nuestra tradicional fruición espectral —teatro, televisión— y nuestro innovador rol como *spect-actors* —en el espacio central inmersivo—, radicaría la fricción inherente a la propuesta de Iñárritu. Recordemos, antes de continuar, que el término *spect-actor* es acuñado por el dramaturgo y director Augusto Boal, y luego actualizado por John Bucher:

To Boal (1993), the spect-actor is the participant who physically enters the stage and lives their own experience stimulating all their five senses. They live two worlds, theirs and that relating to the scene or the story they are receiving [...] Boal's theory was formulated in years when media communication was mostly unidirectional. Theatre, cinema, radio, etc. [...] Bucher (2017) has adjourned the concept of spect-actor in the light of VR. He finds that this new medium has multiplied the active role of the receiver and that this should be more investigated in future research (Buscemi, 2022: 109).

También Román Gubern había reparado en esta cuestión:

La comunicación [en la realidad virtual] aparece reemplazada por la acción —o pseudoacción— del sujeto espectador —operador— y la narración es sustituida por la iniciativa personal, en la que el impacto de la sensorialidad eclipsa la estructura lógica o el relato articulado. De manera que tienden a confundirse los roles del espectador, del actor y del autor, en un universo continuo y tridimensional (Gubern, 1996: 171-172).

Cabe acordar, entonces, que *Carne y arena* obedece a un planteamiento que, en todo caso, no es cine ni post-cine —sea esto último lo que sea—, sino una otra cosa, una obra multimedia o *mixed media* que bebe de distintos ámbitos —espacio expositivo, dispositivo escénico posdramático, instalación escultórica (el muro que precede a la instalación), técnicas de construcción de imágenes digitales y 3D, fotografía y vídeo 360°—, pero cuyo lenguaje de ninguna manera es cinematográfico —dejando aparte ciertas prácticas experimentales y performativas, a algunas de las cuales nos referíamos más arriba—, como bien afirmaba su hacedor en una entrevista con Mark Kermode y Simon Mayo: “El cine es encuadre, el cine es longitud de las lentes, el cine es edición, la posición de las imágenes que crean tiempo y espacio. La realidad virtual, incluso cuando

es visual, es todo lo que el cine no es” (cit. en Martínez Cano, 2018: 180). Y, ciertamente, ninguno de esos elementos de la cinematografía existe aquí. En *Carne y arena* tiene lugar la desaparición de toda marca enunciativa por parte de un meganarrador; aquí, los movimientos de cámara desaparecen y nadie dirige nuestra mirada —y a Bonitzer podríamos volver—, a excepción, quizás, de ese momento final en el que un oficial nos apunta directamente con un rifle y nos ordena levantar las manos y arrodillarnos, en el centro de ese contorno de 360° donde se desenvuelve(n) la(s) acción(es), siendo nosotros mismos quienes lo exploramos —abismados en la imagen-laberinto (Gubern, 1996, 172-173)— a través de nuestros movimientos y escogemos nuestro propio punto de vista, convertidos en ese espectador-actor-*personaje*. De hecho, Iñárritu ha señalado que existen catorce puntos de vista posibles, además del omnisciente, y que finalmente tenemos que elegir, de manera que recomendaba repetir la experiencia al menos una segunda vez (cit. en Belinchón, 2017: s. p.).

Nosotros lo hicimos tres veces, cuando la instalación visitó durante el mes de julio de 2022 el Museo Centro Gaiás de la Cidade da Cultura de Galicia en Santiago de Compostela, y comprobamos que, efectivamente, a poco que explorásemos el *escenario* a través de nuestros desplazamientos, podíamos modificar como quisiésemos nuestro punto de vista. En nuestro caso escogimos, sucesivamente, las posiciones de un observador, de los agentes fronterizos y de los migrantes. De esa triple inmersión pudimos extraer ciertas conclusiones, alguna de ellas un poco desasosegante, que pusimos por escrito en su momento (Nogueira, 2024b: 134-135) y de las que queremos recuperar ahora una sensación que, con el discurrir de las sucesivas incursiones, se fue haciendo patente: después del impacto de la primera vez y aún manteniéndose, de diversas maneras, en las siguientes, lo cierto es que al mismo tiempo fuimos sintiendo una sutil deriva de la experiencia hacia lo lúdico —ya que ¿resulta *lícito* por nuestra parte andar tocando a los migrantes sabedores de nuestra *impunidad*, por ejemplo?—. En otras palabras, a partir de la segunda visita, nuestra propia estrategia como *spect-actor* cambia totalmente y ya comenzamos a *jugar*: ¿qué voy a hacer que no hice la primera vez, cuando todavía no conocía la instalación?, ¿cómo me posiciono?, etc. Puede que la ya citada ausencia de una puesta en escena influya en todo esto. Pero creemos que, sobre todo, influye nuestra consciencia en todo momento de que nos movemos en ese desierto virtual entre imágenes fantasmáticas,²⁰ espectrales —en el doble sentido que le podemos conceder a la palabra: los espectros de aquellos migrantes/no-actores cuyos movimientos fueron capturados previamente (Imagen 17); y su condición de personas deterioradas físicamente—, lo cual, sumado al hecho de que, en último término, podemos transitar pero no intervenir, determina “un processo di imperfetta identificazione empatica” que Balbi y Cantone (2002: 346) ponen en relación con el viajero de la *Divina Comedia* de Dante, testigo pasivo en su contemplación de los tormentos de los *fantasmas* (“Ombra od omo certo?”, Canto I, vv. 66).

²⁰ Al cabo, la evidencia: “huella electrónica, cuerpo imposible” (Palao Errando, 2024: 457).

Por lo demás, también parece lógico pensar que, a distintas generaciones, distintos niveles experienciales: *boomers* y *X* crecieron, tecnológicamente hablando, en un período de transición entre las civilizaciones analógica y digital, mientras que los *millennials* lo hicieron ya en un entorno digital e ideológicamente distinto; no digamos ya los *centennials* o *Z*, intensos consumidores de videojuegos e —inicialmente— del mal llamado metaverso y tendentes, asimismo, al escepticismo y a (mal)informarse a través de las redes sociales. De manera que esa vivencia *lúdica* de la parte central de *Carne y arena* puede resultar mucho más acusada desde el principio entre los pertenecientes a la generación más reciente, que pueden disfrutarla como un sofisticadísimo e impresionante videojuego inmersivo²¹.



Imagen 17. Imagen del rodaje.

A mayores, podríamos entrar en las lecturas políticas que se han hecho de esta obra, no pocas de ellas enfocadas en reprochar a Iñárritu aspectos como la legitimidad de creaciones de este tipo sobre el fenómeno de la migración o el hecho de tener que dirigirse prioritariamente —dada su compleja naturaleza tecnológica y la gran inversión necesaria para llevarla a cabo— a un público reducido y *selecto* —que paga una entrada cara a la que es difícil acceder por lo limitado de las visitas— que tenga la suerte de residir en las ciudades que la instalación visita, entre otras relevantes cuestiones (Nogueira 2020b: 134-138).

Volviendo al asunto que aquí más nos interesa, cabría señalar que en muchas de las declaraciones que siguieron a la presentación de *Carne y arena*, Alejandro G. Iñárritu insistió en su voluntad de partir de un posicionamiento que, más allá de —o junto con— lo político, quería centrarse en lo humano. En este sentido, ya en el Festival de Cannes de 2017 —cuando la obra se presenta por primera vez— declaraba:

²¹ De hecho, nuestra experiencia de campo con jóvenes alumnos lo corrobora.

La obra ha sido creada en realidad virtual para tener un gran impacto en una sociedad cada vez menos sensible a imágenes sobre dramas como el de los inmigrantes [...]. La realidad ya no es suficiente para nosotros. La cantidad de información sobre esas personas ya no nos genera ningún interés. Hubiera podido filmar un corto de diez minutos y nadie hubiera venido, lo hubieran visto diez personas [...]. Aquí estoy yo, es una pieza mía, una instalación, es una forma que es una expresión personal de una situación mundial y la herramienta tecnológica da la posibilidad, te deja entrar al subconsciente de los personajes (Martínez Cano, 2018: 183).

Esta encrucijada nos llevaría finalmente a la posibilidad de una futura reflexión e investigación complementarias acerca de la viabilidad —o no— de un humanismo tecnológico en el que el inmediato futuro parece tender hacia nuevos territorios posdigitales y —en buena medida— poshumanos, IA mediante, por los que este nuevo espectador-actor-*personaje* va —vamos— a tener que transitar y decidir. El interrogante queda, pues, abierto. Quizá tenga tantas respuestas como individuos.

5. CONCLUSIONES (SIEMPRE PROVISORIAS)

A lo largo de este texto hemos intentado hilar dos de las figuras más interesantes dentro del mutante e híbrido panorama audiovisual de nuestra contemporaneidad, la del no-actor y la del espectador-actor-*personaje* —que podemos entender como el anverso y reverso de las nuevas declinaciones que está conociendo el concepto de actuación—, buscando formular una redefinición/actualización de la primera y una exploración/acotamiento de la segunda, en línea con los intereses que guían nuestras últimas investigaciones. No se trata entonces de proponer, en sentido estricto, la llegada de nuevas manifestaciones, puesto que, como queda claro en las páginas precedentes, ambas pueden detectarse desde tiempo atrás —la del no-actor desde los mismos orígenes del cine, y la del espectador-actor-*personaje* desde la irrupción de las neovanguardias a mediados del siglo pasado—, sino de reparar en su lógica eclosión en los últimos tiempos, marcados por la contradicción —la deshumanización del actor frente a la masiva irrupción de la autoficción, por ejemplo—, la transmedialidad e intermedialidad —así como la multimedialidad—, la convivencia/fricción en las distintas pantallas entre las categorías preexistentes —actor, actor no profesional, actor natural, figurante, no-actor (voluntario o involuntario), *spect-actor*...— y, desde luego, los nuevos paradigmas tecnológicos —e ideológicos— que ha traído la era digital —posdigital ya— en lo que atañe a la naturaleza de las imágenes en el audiovisual contemporáneo, transformadas lingüística y estéticamente por la irrupción de nuevos soportes —y de un nuevo régimen productivo— sobre los que se articulan, para, a partir de todo eso, enhebrar nuestras propuestas —que esperamos resulten operativas— a partir de una nueva ponderación de los términos aquí manejados.

Evidentemente, y como siempre sucede cuando trabajamos con y sobre materiales enteramente contemporáneos, todo lo expuesto en este escrito seguirá sometido a constantes análisis y recalibraciones —como así debe ser—, en lo que entendemos como un continuo *work in progress*.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALONSO MENESES, G. (2010). “De *migras*, *coyotes* y *polleros*. El argot de la migración clandestina en la región Tijuana-San Diego”. *Ogigia. Revista Electrónica de Estudios Hispánicos* 8, 15-31.
- AUMONT, J.; BERGALA, A.; MARIE, M. y VERNET, M. (1989). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, N. Vidal (trad.). Barcelona: Paidós.
- BALBI, C. y CANTONI, F. (2022). “L’inferno del confine. Fantasma e visioni in *Carne y Arena*”. *Orillas* 11, 337-350.
- BAZIN, A. (2017 [1958-1963] [1975]). *¿Qué es el cine?*, J. L. López Muñoz (trad.). Madrid: Rialp.
- BELINCHÓN, G. (2017). “Los inmigrantes mexicanos desembarcan en Cannes con la realidad virtual”. *El País*, 21 de mayo, s. p. Disponible en línea: https://elpais.com/cultura/2017/05/17/actualidad/1495034615_713684.html#?rel=listaapoyo [05/06/2025].
- _____. (2025). [Entrevista con] “Oliver Laxe, cineasta: ‘Vivimos un olor a crepúsculo que se junta con las ganas de que surja un nuevo mundo’”. *El País*, 15 de mayo, s. p. Disponible en línea: <https://elpais.com/cultura/2025-05-15/oliver-laxe-cineasta-vivimos-un-olor-a-crepusculo-que-se-junta-con-las-ganas-de-que-surja-un-nuevo-mundo.html> [05/06/2025].
- BONITZER, P. (1995). *Décadrages. Peinture et cinéma*. Paris: Cahiers du cinéma / Éditions de l’Étoile.
- BUCHER, J. (2017). *Storytelling for Virtual Reality. Methods and Principles for Crafting Immersive Narratives*. New York: Routledge.
- BUSCEMI, F. (2022). “The Paradox of the Virtual Iñárritu’s *Carne y Arena* between Innovative Spect-Actor and Traditional Fruition”. *New Techno-Humanities* 2.2, 108-112.
- CORTÉS-SELVA, L. (2015). “Viaje al centro de la inmersión cinematográfica. Del cine primitivo al vrcinema.” *Opción* 31.4, 352-371. Disponible en línea: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045569022> [06/06/2025]
- GAGGIOTTI, M. (2019). *Nonprofessional Performance in Ficción Film. Historical Perspectives and Contemporary Approaches* PhD Dissertation supervised by S. C. J. Street & A. Clayton (Supervisor): University of Bristol. Disponible en línea: <https://hdl.handle.net/1983/39c6c647-387a-4b53-bd52-409eed444cfe> [06/06/2025].
- _____. (2024). *Nonprofessional Film Performance*. London: Palgrave Macmillan.
- GROTOWSKI, J. (1993 [1987]). “El Performer”. *Máscara. Cuaderno Iberoamericano de Reflexión sobre Escenología* 11-12, 76-79.
- GUBERN, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.

- JENKINS, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- KULESHOV, L. (1974). "Art of the Cinema". En *Kuleshov on Film: Writings of Lev Kuleshov*, R. Levaco (trad. & ed.), 41-124. Berkeley / Los Angeles / London: University of California Press.
- LÓPEZ LÓPEZ, A.; CASTILLO RAMÍREZ, G. Y QUINTERO VENEGAS, G. J. (2018). "El performance turístico de la Caminata Nocturna: representación de la migración de mexicanos a Estados Unidos". *Teoría y Praxis* 24, 151-173.
- MICHAUX, E. (1999). *Du panorama pictural au cinéma circulaire. Origines et histoire d'un autre cinéma 1785-1998*. Paris: L'Harmattan.
- MARTÍNEZ CANO, F. J. (2018). "Impresiones sobre *Carne y Arena*. Práctica cinematográfica y realidad virtual". *Miguel Hernández Communication Journal* 9.1, 161-190.
- NOGUEIRA, X. (2020). "La emergencia de los *otros cuerpos*. Cuerpos marginales, marginados y alternativos en las artes audiovisuales hispánicas". En *Prendre corps, dire le corps, penser le corps. La corporéité en question dans le monde hispanique contemporain*, B. Brémard (dir.), 17-44. Binges: Éditions Orbis Tertius.
- ____ (2024a). "El tránsito intermedial de las imágenes en el audiovisual contemporáneo y sus nuevas formas de representación/percepción. Lenguajes, cuerpos y performatividades". *Quintana. Revista do Departamento de Historia da Arte* 23. Disponible en línea: [06/06/2025].
- ____ (2024b). "De corpo presente (ou non): corpos migrantes e narrativas de fronteira na criação performativa e audiovisual contemporânea. Reflexões arredor de *Sangre y arena*". *Volvoreta. Revista de Literatura, Jornalismo e História do Cinema* 8, 119-139. <https://doi.org/10.15304/quintana.23.9907> [06/06/2025].
- PALAO ERRANDO, J. A. (2024). *La interfaz del sentido. La pantalla fílmica entre las demás pantallas*. Valencia: Shangrila.
- PENA, J. (2023). "Entrevista Lois Patiño. Por un cine sensorial e inmersivo". *Caimán Cuadernos de Cine*. <https://www.caimanediciones.es/entrevista-lois-patino-ampliada-y-fotografias-de-rodaje-exclusivas/> [23/12/2023].
- PUDOVKIN, V. I. (2013 [1929 & 1933]). *Film Technique and Film Acting*. Bristol: Read Books.
- RIVERA, J. (2016). "De actores naturales y profesionales—sobre la ley del actor". *El tiempo* [blog], s. f. Disponible en línea: <https://blogs.eltiempo.com/el-tiempo-del-cine/2016/06/21/de-actores-naturales-y-profesionales-sobre-la-ley-del-actor/> [1/5/2024].
- RODRÍGUEZ, C. (2018). "Basado en hechos reales". *La Tempestad*, 28 de noviembre, s. p. Disponible en línea: <https://www.latempestad.mx/victor-gaviria/> [19/4/2024].

- RUIZ DE SAMANIEGO, A. (2010). “¿Cine de exposición o exposición de cine?”. *Secuencias. Revista de Cine* 32, 114-121.
- SLATER, M. & WILBUR, S. (1997). “A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments”. *Presence. Teleoperators & Virtual Environments* 6.6, 603-616. Se cita por la edición digitalizada en EBSCO sin página.
- TRIONE, V. (2019). *L'opera interminabile. Arte e XXI secolo*. Milano: Einaudi.
- VALLEJO HERÁN, J. (2022). *El personaje y la persona en el cine de no ficción*. Sevilla: Punto Rojo Libros.
- VEGA, F. (2023): “Víctor Erice: ‘Estaré ligado a la sala cinematográfica hasta el fin’”. *El Cultural*, 9 de septiembre, 8-11.
- YOUNGBLOOD, G. (1970). *Expanded Cinema*. New York: E. P. Dutton.
- ZUNZUNEGUI, S. (2014). “Cómicos sin paradoja. Elementos para una teoría del actor cinematográfico”. En *Tragedias de la vida vulgar. Adaptaciones e irradiaciones de Wenceslao Fernández Flórez en el cine español*, J. L. Castro de Paz et al. (coords.), 212-226. Santander: Shangrila.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND).

El firmante del artículo se responsabiliza de las licencias de uso de las imágenes incluidas.

Fecha de recepción: 25/06/2025

Fecha de aceptación: 22/09/2025