

Ecos y resonancias desde la sala de cine: las voces sin cuerpo en *Ojo Guareña* (Edurne Rubio, 2018)¹

Laura Gómez Vaquero
Universidad de Salamanca



<https://dx.doi.org/10.5209/arab.103352>

Recibido: 18/06/2025 • Aceptado: 6/10/2025

^{ES} **Resumen.** Se propone aquí un acercamiento a las “voces sin cuerpo” (“*disembodied voice*” [Doane, 1980]) presentes en el largometraje documental *Ojo Guareña* (2018), de la artista visual Edurne Rubio. Desde una revisión de los debates teóricos que hasta ahora han abordado la cuestión de las voces sin cuerpo en el cine documental y en paralelo a cuestiones relativas al desarrollo tecnológico de captación y emisión del sonido (hasta la “reubicación del cine”/“*relocation of cinema*” [Casetti, 2012]), se realiza un análisis del caso propuesto, especialmente interesante por el uso espacial y resonante de voces sin cuerpo, dispuestas sobre pantalla en negro y grabadas en forma de texto sobre ésta. Dichas voces son los principales medios por los que se consigue una experiencia espectral que inserta sus raíces en la analogía entre cine y caverna y que, por tanto, hace que la película esté concebida, de manera preferente, para su proyección en la sala de cine.

Palabras clave: “voz sin cuerpo”; documental; *Ojo Guareña*; Edurne Rubio; cueva; sala de cine.

^{EN} Echoes and Resonances from the Movie Theater: The Disembodied Voices in *Ojo Guareña* (Edurne Rubio, 2018)

^{ES} **Abstract.** The article proposes an approach to the “disembodied voices” (Doane, 1980) present in the documentary feature film *Ojo Guareña* (2018), by visual artist Edurne Rubio. From a review of the theoretical debates that, so far, have addressed the issue of disembodied voices in documentary film and in parallel to issues related to the technological development of sound capture and emission (up to the “relocation of cinema” [Casetti, 2012]), an analysis of the proposed case is carried out. The case is especially interesting if we consider the spatial and resonant use of disembodied voices, arranged on black screen and chiseled as text on it. These voices are the main means by which a certain spectatorial experience is achieved, which is rooted in the analogy between cinema and cave and, therefore, makes the film preferably conceived for its projection in the movie theatre.¹

Keywords: “disembodied voice”; documentary; *Ojo Guareña*; Edurne Rubio; cave; movie theater.

¹ Este artículo es parte de la ayuda al proyecto PID2024-161738NB-I00 sobre “Narrativas testimoniales. Nuevos paradigmas de lo documental”, financiado por MICIU/AEI/10.13039/501100011033. Las traducciones al español de citas literales expresadas en otro idioma corresponden a la autora.

Sumario: 1. Las modulaciones de una voz sin cuerpo: debates teóricos en el cine documental desde el escenario de la renovación tecnológica. 2. “Ver con los oídos”: *Ojo Guareña*, de Edurne Rubio (2018). 3. La sala de cine como cueva: una experiencia colectiva más allá del espectáculo inmersivo. Bibliografía.

Cómo citar: Gómez Vaquero, L. (2025). Ecos y resonancias desde la sala de cine: las voces sin cuerpo en *Ojo Guareña* (Edurne Rubio, 2018). *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria* 25(3), 389,409.

¿Acaso no va uno gustosamente a perderse a las salas oscuras?
¿No sería entonces la voz, en esa invitación a la perdición, la más seductora
de las acomodadoras?

Michel Chion, *La voz en el cine* (2004 [1982])

Cuando los prestigios de la sombra y del doble se fusionan sobre una
pantalla blanca en una sala oscura [...], cuando los canales están obstruidos,
entonces se abren las esclusas del mito, del sueño, de la magia”

Edgar Morin, *El cine o el hombre imaginario* (1956)

1. Las modulaciones de una voz sin cuerpo: debates teóricos en el cine documental desde el escenario de la renovación tecnológica

El estudio de la voz en el cine documental ha estado centrado durante décadas en la “*disembodied voice*” [Doane, 1980: 11], una tipología irreductible a las limitaciones espaciotemporales del cuerpo, de tono distanciado y aséptico, expresada durante la época silente mediante intertítulos y en forma de narrador omnisciente en el cine sonoro. Esta voz sin cuerpo, pronto cuestionada en su cualidad de predominante, didáctica y hasta violenta², fue, durante largo tiempo, percibida como la responsable de que determinadas propuestas documentales se convirtieran en medios de informar y convencer a un público atravesado por palabras que se imponen a las imágenes.

Como señaló en su momento Stella Bruzzi (2002), el mayor responsable de esta concepción negativa y homogénea de esa *voice-over* concebida en forma de comentario fue Bill Nichols, quien, en su estudio ya clásico de 1991, asignó a la primera de sus modalidades documentales de representación, la expositiva, la condición de dirigirse de manera directa y unívoca al espectador, así como de ser la principal herramienta para la consecución de una impresión de objetividad que lastraría a esta expresión cinematográfica durante años.

Sin embargo, previo a Nichols, en los años 70, en estudios no sólo dedicados al cine documental y en su mayor parte desde presupuestos psicoanalíticos, había ya aparecido esta asociación entre *voice-over* y autoritarismo. Así, por ejemplo, desde un texto donde desglosaba y describía los diferentes tipos de voz en el cine, el crítico francés Serge Daney indicaba que este tipo de voz “fuerza la imagen, intimida la mirada” y “es uno de los modos privilegiados de la *propaganda* en el cine”³. Por su parte, Pascal Bonitzer ya se había referido a la “voz en *off*” en el documental como una voz cuyo poder surge de ubicarse en “el campo del Otro”, que, por tanto, “habla en lugar del Otro”, lo desplaza y lo sustituye (reproducido en “Anexos” [Chion, 2004: 164]). Como ampliaría poco después Mary Ann Doane, “Incorpórea, carente de toda especificación

2 Así la consideraba ya Paul Rotha, quien, situado en los primeros años del cine sonoro y pensando en formatos como el *newsreel*, realizó afirmaciones tan radicales como la siguiente: “En cuanto una voz empieza a hablar en una sala de cine, el aparato de sonido prevalece sobre la cámara, violando así los instintos naturales” (1930). Citado en Bruzzi (2002: 41).

3 Daney emplea la expresión “voz en *off*”; sin embargo, el ejemplo del que parte permite considerar esta voz como la que se considera, dentro del ámbito del documental, de manera más acertada, “*voice-over*”. El ejemplo es el siguiente: “Si digo, hablando de las sardinas: «Esos grotescos animales, movidos por una pasión suicida, se precipitan a las redes de los pescadores y hacen el ridículo más espantoso», este enunciado contaminará, no las sardinas, sino la mirada que el espectador les dirige, pues se ve obligado a desentrañar la evidente falta de relación entre lo que ve y lo que oye” (Daney, 2004: 167-168).

espacial o temporal, la voz en off [...] censura las preguntas «¿Quién habla?», «¿Dónde?», «¿En qué momento?» y «¿Para quién?» (1980: 42).

La consideración de esa voz sin cuerpo como un elemento cuestionable y restrictivo sería también asumida por los cineastas del cine directo en sus textos y entrevistas. La aparición del sistema electromagnético de registro sonoro y el uso de cámaras ligeras dará sus frutos a finales de los años 50, coincidiendo con un deseo de practicar nuevas formas de filmación⁴. Su principal cualidad sería ofrecer una experiencia del sonido y de la voz captados en el momento y, por tanto, una apariencia de sincronía: la presencia de voces situadas (en las dos posibles interpretaciones de la palabra: que se encuentran en un lugar concreto y que ofrecen un conocimiento situado) envueltas por un ambiente sonoro directo fue, junto con la posibilidad de captar sin trípode y de manera cercana los hechos (y a aquellos que los protagonizan), la clave de la traslación de la “sensación de estar ahí” al espectador conseguida por estas películas. Pese a su diversidad y a la posible sensación de ilegibilidad (o precisamente por eso), dichas voces provocan una sensación de homogeneización, de inscripción en un lugar, que invita a ser casi habitado por el espectador.

Estas voces corporeizadas, en la mayoría de los casos insertas en estructuras dramáticas con un comienzo, un desarrollo y un cierre⁵, promovieron, mediante la escucha atenta y el seguimiento de esos cuerpos hablantes, el establecimiento de relaciones de identificación de una manera inédita hasta entonces. Ya era posible, en el ámbito del documental, captar en directo tanto “las voces, las palabras pronunciadas en acción” (Ortega, 2008: 18) como las surgidas en una relación de cineasta-interlocutor. Se trataba así de una “palabra vivida” (Ortega, 2008: 25) que acogía, en su seno, una increíble variedad de voces, fragmentando la homogénea y controlada *voice of God*.

Asimismo, los proyectos que se plantearán desde la importancia del testimonio como medio de conocimiento del pasado y, sobre todo, de expresión de experiencias traumáticas, con *Shoah* (1985) de Lanzmann como piedra de toque del uso de la palabra frente a la imagen, realizarán aportaciones reveladoras en lo relativo a la voz. Ligada a un cuerpo, un rostro, un lugar o un otro tiempo (el caso de las recreaciones), será el medio por el que, en estas películas de memoria, lo contado por aquellos que vivieron los hechos se carnalice y adquiera una determinada tonalidad emocional. En lo relativo a la especial atención a las cualidades expresivas de la voz, es pertinente mencionar aquí, por el tipo de relación que ésta establece con la imagen y por la importancia del espacio sonoro en el que ésta se inserta, el trabajo de Susana de Sousa Dias, 48 (2010): en esta película, donde los que fueron prisioneros políticos de la PIDE en Portugal aportan sus relatos sobre su experiencia en los centros de detención y tortura, los silencios, las pausas, las dudas, los quiebres, los gestos mínimos (recogidos sonoramente) y los suspiros interactúan con los retratos policiales de aquellos que hablan; es precisamente la voz la que convierte a esas imágenes sometidas a las rígidas convenciones del expediente policial en un contraarchivo por medio de, en palabras de la propia de Sousa Dias, el *renversement* (“darles la vuelta”)⁶. Las expresiones de la postmemoria, que se enfrentan a la ausencia de voces que han experimentado de manera directa los hechos o a la existencia de una gran variedad de relatos sobre lo acaecido en el pasado, suelen implicar la puesta en evidencia de la enunciación por medio de la presencia de la voz del/la cineasta, que en ocasiones se revelará como titubeante, llena de silencios y hasta enojada (el caso de la ya paradigmática *Los rubios* [Albertina Carri, 2003]).

Volviendo de nuevo a esa voz sin cuerpo que la ortodoxia teórica había condenado por despótica, ésta habría manifestado diversas modulaciones a lo largo del tiempo. Así, por ejemplo,

4 Como sabemos, los primeros ensayos con el sonido directo tuvieron lugar en los años 30. Para ampliar sobre este y otros aspectos que revelan la importante incidencia de los aspectos tecnológicos en los rasgos estilísticos propios del cine directo, acudir a Tranche (2008).

5 Es esta la idea que se encuentra implícita en la apuesta del pionero del Direct Cinema Robert Drew por “películas que cuentan historias de manera directa, desde personajes que se desarrollan a través de la acción en líneas dramáticas. [...] Las palabras aportadas desde el exterior no pueden hacer que una película se eleve [...]. La propia película debe proporcionar el hilo conductor, el punto de vista y la lógica, que debe ser una lógica dramática” (Drew, 1998: 271). Como Ruoff y Ortega han indicado en sus respectivos textos, Drew buscaba, por entonces, aplicar los principios del fotoperiodismo ya ensayado en la revista *Life* a las narraciones audiovisuales (Ruoff, 1992: 218; Ortega, 2008: 17).

6 (Villarme Álvarez y Limón Serrano, 2022: 160). La cineasta portuguesa insiste, en intervenciones diversas, en que su interés principal era “cuáles eran las palabras que utilizaban, cómo las decían... me interesaba más eso que la historia que contaban, el discurso...” (De Sousa Dias, 2012).

como sabemos, desde muy pronto fue el medio principal por el que determinadas propuestas cuestionaron el formato mismo, como en el caso de *Las Hurdes, tierra sin pan* (Luis Buñuel, 1933)⁷. Cabe por ejemplo concebir dicha voz desde la “subversión del narrador arquetípico masculino caracterizado por la solidez”, que partía de la vinculación entre *logos* y masculinidad (Bruzzi, 2000: 40). Por otra parte, el *tempo* de dicha voz, así como su tono y timbre pueden implicar una diferente relación de ésta con aquello que cuenta y con el espectador, permaneciendo ajena a la contundencia y tendencia invasiva habitual en el tipo de voces propias de, por ejemplo, las expresiones periodísticas. Asimismo, la voz puede hablar en vez de un otro sin que ello suponga una sustitución, sino más bien posibilitando que la expresión sea posible, evidenciando un tipo de conocimiento (y de lenguaje) diferente al propio de la voz omnisciente. Asimismo, esta voz puede relacionarse con la imagen de maneras enormemente diferentes, de modo que, por ejemplo, se conviertan en comentarios irónicos o reflexivos, dotando a la película de una voz considerada, esta vez, en el sentido de punto de vista⁸.

La presencia de marcas de subjetividad en producciones comprometidas con las causas relacionadas con las identidades, el género y la raza durante los años 70 implicaría la aparición de nuevas voces que, desde la primera persona, se platearían como una ventana abierta a los espacios de lo privado, lo personal y lo íntimo con deseos de insertarse dentro del ámbito de lo público, lo político y lo colectivo. El giro hacia la subjetividad en todos los ámbitos de pensamiento y disciplinas, pero especialmente en el de las prácticas documentales, privilegió, como sabemos, desde entonces las diferentes formas del cine en primera persona, algunas de las que comprendían la presencia de una voz que se viste del enunciado “yo” que se dirige a un “tú”, expresada mediante modos diversos (narrador/a que habla, que se expresa mediante texto sobre pantalla o a través del montaje). Como ya indicó Renov en su ya clásico estudio, frente a la represión de la subjetividad en las expresiones del cine directo en Estados Unidos (2004: xx), esta voz se convierte entonces en protagonista de una narración en la que también se puede contemplar el diálogo con otras voces, que invita a compartir una experiencia y mirada propia, así como a pensar sobre aquello que se enuncia. En el cine ensayo, cuyas primeras expresiones se remontan a los años inmediatamente posteriores a la Segunda Guerra Mundial, la *voice-over* resulta una mutación de la *voice of God* hacia vetas introspectivas, reflexivas y, en ocasiones, hasta dubitativas: no en vano, donde esas voces se asientan no es ya un lugar firme. Su relación con las imágenes se sustenta sobre el deseo de pensarlas, pudiendo llegar hasta a construir una “imagen pensante” mediante la palabra (Weinrichter, 2007: 27); la posibilidad de que incluso la voz disuelva las imágenes al ser absorbida por éstas en el interior de su planteamiento (Català Domènech, 2021: 189) puede llegar a hacer que la voz transcurra sobre pantalla en negro (como ocurre, por ejemplo, en *L’Homme Atlantique* [Marguerite Duras, 1981]).

Más allá de esta deriva en el estudio de las voces sin cuerpo, es necesario tener presente otra en la que se denuncia la infravaloración de las cualidades comunicativas y estéticas de la voz. Algunas de las críticas a esta tendencia surgirían curiosamente de la atención a determinados sujetos subalternos, habitualmente sometidos al comentario externo y al doblaje⁹, y lo harían de la mano de cineastas-teóricas como Trinh T. Minh-ha. La vietnamita consideraría, a comienzos

7 Como esta película hace con la voz explicativa, otras implicarán la consecución de una vuelta de tuerca a prácticas como las del cine directo y, en específico, al uso de la voz. En realidad, las películas consideradas como representantes de determinada práctica pueden albergar, en sí mismas, repliegues, incertidumbres y rupturas respecto a las convenciones sobre las que esa práctica se sustenta.

8 Nichols habría dedicado, previo a su libro clásico, un texto a la voz en el cine documental donde consideraba la recurrencia a diversas voces (la del narrador omnisciente pero también la de las voces-testimonio) como la causa de una posible ausencia de “voz en el texto”. Titulado *The Voice of Documentary*, aquí entendía por “voz” “lo que nos transmite el punto de vista social de un texto, cómo nos habla y cómo organiza los materiales que nos presenta”. En este sentido, se mostraba optimista respecto a las nuevas formas reflexivas que habían aparecido hacia poco (el texto se había publicado en 1983); en concreto, varias propuestas de Emile de Antonio, *The Atomic Café* (Kevin Rafferty, Pierce Rafferty y Jayne Loader, 1982), y el trabajo de antropólogos como Timothy Ash (*The Ax Fight*, 1975) y MacDougal (*The Wedding Camels*, 1980).

9 Hay que mencionar aquí, no obstante, los cambios que se sucedieron en el ámbito de la antropología visual durante los años 50 y 60, en parte motivados por una renovación tecnológica que, en esos momentos, permite captar la voz de los indígenas. Los trabajos de Jean Rouch *Jaguar* (1954), *Moi, un noir* (1958) y *La pirámide humana* (1961) dan cuenta de ello.

de los años 90, que las formas del directo implicaban una postura paternalista (según ella, “dar voz” era una forma de control/poder), así como, en lo que más nos incumbe aquí, conllevaban una grave infravaloración del lenguaje, que en realidad comprende una gran diversidad de elementos, como “voz y música – grano, tono, inflexiones, pausas, silencio, repeticiones” (Minh-ha en *When the Moon Waxes Red. Representation, Gender and Cultural Politics* [1991], citado en Rangan [2017: 279])¹⁰. Migrada a USA en 1970, donde estudió etnomusicología y literatura francesa, Minh-ha llevaría a cabo proyectos cinematográficos en Senegal, donde adoptaría la posición de “principiante” en relación con dicha cultura (en esa situación la comunicación no era posible, por lo que ésta no condicionaba la mirada asombrada y primeriza del encuentro). Su interés por culturas donde la lengua aún se expresa de manera preferentemente oral y mantiene una relación más estrecha con la música y con el cuerpo, en las que además las cualidades sonoras resultan imprescindibles para que la comunicación tenga éxito, la llevó así a reivindicar las cualidades sonoras de la voz.

Tanto en las propuestas ensayísticas como en el trabajo de Minh-ha (éste, también de carácter ensayístico) queda de manifiesto que “la voz alberga y sustenta el lenguaje, pero no es lo mismo que el lenguaje. El cuerpo actúa como un altavoz y la voz indica la presencia del cuerpo en la imagen sonora; este cuerpo no es visible, pero sí audible” (Lagos Labbé, 2024: 6).

La tendencia durante las últimas décadas a cuestionar la sólida relación entre *logos* y palabra, así como a proponer otros medios de conocimiento que pasan por lo perceptual y sobre todo lo sensorial, ha dado lugar a novedosas aportaciones en el ámbito de los estudios visuales. El desarrollo de tecnologías que exigen y promueven lo sensorial (pantallas táctiles, realidades inmersivas, etc.) y la tendencia a la convergencia desde comienzos de siglo ha hecho que la revisión sobre esta cuestión sea necesaria.

Sin embargo, desde el ámbito de los estudios fílmicos, la consideración de las cualidades sensitivas y experienciales de la imagen en movimiento se había ya planteado anteriormente: Noël Burch, por ejemplo, dedicó un capítulo a “Building a Haptic Space” en su volumen *Life to Those Shadows* (1990); y con Burch precisamente dialoga el texto de Antonia Lant, “Haptical Cinema” (1995). En este repaso, habría que recordar también las aportaciones de los estudios dedicados al “cine expandido”, comenzando por el clásico *Expanded Cinema*, de Gene Youngblood (1970). Entre los estudios recientes más relevantes se encuentran: el volumen de Laura U. Marks, publicado en el 2000, *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*; y *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, de Vivian Sobchack (2009); a los que debe sumarse el estudio de Jennifer M. Baker sobre *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience* (2009)¹¹.

Especialmente interesante por lo que aquí nos concierne es el volumen de Elsaesser y Hagener, *Film Theory. An Introduction through the Senses* (2010). Su consideración del cine desde su relación con el cuerpo (y sus sentidos) se basa en la creencia de que “cada tipo de cine (así como cada teoría cinematográfica) imagina un espectador ideal, lo que significa que postula una determinada relación entre el (cuerpo del) espectador y las (propiedades de la) imagen en la pantalla” (2015: 4). Las afirmaciones sobre la capacidad del cine de apelar al espectador de una manera “multisensorial” (2015: 6 y 147), así como la consideración de la necesidad de tener presente, en el hecho espectral, las relaciones entre cine, sentidos, cuerpo y entorno físico resultan de interés para lo que aquí nos proponemos: un estudio de la voz sin cuerpo en el cine documental a partir de un estudio de caso específico que consideramos especialmente interesante bajo estos presupuestos.

La predominancia de uno de los dos sentidos activados de manera predominante durante la experiencia cinematográfica, la vista y el oído, implican posiciones diferentes en el espectador. Y aquí podemos recuperar una de las afirmaciones más claras del especialista en oralidad Walter J. Ong: “Mientras la vista sitúa al observador fuera de lo que está mirando, a distancia, el sonido envuelve al oyente” (2004: 74)¹².

¹⁰ Precisamente, de Trinh T. Minh-ha parten, en sus respectivos estudios, Rangan (2017) y Leimbacher (2017), interesados en abordar el acto de la escucha (ligado a la voz y al habla) en el cine documental.

¹¹ Desde el concepto de la cultura visual, también resulta significativa la aportación de W. J. T. Mitchell (2005), *There Are No Visual Media*.

¹² Dentro de los estudios dedicados a la oralidad, tanto Havelock como, sobre todo Ong, establecen un

En el cine, esto último es posible, desde luego, gracias a una búsqueda tecnológica desarrollada, prácticamente, desde sus inicios. La captación y emisión del sonido mediante sistemas diversos (fue definitiva la aparición del Dolby Stereo en los años 70, así como la grabación multipista) ha sido posible al desarrollo y aplicación de nuevas tecnologías de registro y proyección de la imagen y del sonido (el sistema *surround* sería quizá la apuesta más relevante en este sentido). Especialmente desde la existencia de la televisión, el cine ha buscado tecnologías que hicieran de la proyección en la sala una experiencia singular. Los diferentes experimentos en 3D desarrollados a lo largo de la historia deseaban lograr una experiencia espectral de mayor intensidad mediante la expansión de la dimensionalidad de la imagen. La más reciente crisis de las salas cinematográficas, que deben competir con las nuevas pantallas (la Smart TV y el “cine en casa” / “*home theater*”, el ordenador, el I-Pad y el móvil), es el escenario desde el que se entiende que películas como, por ejemplo, *Cave of Forgotten Dreams* (Werner Herzog, 2010)¹³, se concibieran sobre la condición de su proyección en salas IMAX para “ver con los sentidos y sentir lo que vemos” (Koepnick citado por Whissel, 2020: 92).

Sin embargo, esta *reubicación* (“*relocation*”) de la experiencia cinematográfica (Casetti, 2012)¹⁴ resulta actualmente un hecho que ha afectado al propio lenguaje fílmico. Si bien el cine tiene sus orígenes en un lugar de proyección pública que se convertiría en sala de cine, no sólo debe considerarse apegado en exclusiva a una “máquina” específica, el proyector, sino que se trata de “una experiencia en la que otros factores (culturales, sociales, estéticos) juegan un papel” (2012: 11). Casetti afirma que “gracias a un nuevo soporte, una experiencia renace en otro lugar y la vida de un medio continúa. Así, podemos pensar en ‘estar en el cine’ y ‘ver una película’ incluso delante de una pantalla digital” (15). Tal y como el teórico advierte:

el cine es sin duda un medio, pero no es ésta su verdadera señal de identidad. En todo caso, el cine es un ‘medio’, es decir, un punto de mediación entre nosotros y la realidad, y entre nosotros y los demás. Es la forma de esta mediación, a la que contribuyen muchas y diferentes posturas, lo que verdaderamente caracteriza al cine (11).

Pese a ello, las condiciones bajo las que se desarrolla la experiencia de ver una película en las nuevas pantallas (televisión digital, ordenador o *tablet*, teléfono móvil y fachadas de LED) son diferentes a las que rigen la sala de cine¹⁵.

Llegados a este punto, en el que nos situamos en cuestiones espectatoriales, es necesario, por último, recordar las aportaciones de Michel Chion, allá por los años 90, especialmente en lo relativo al concepto de “audiovisión”, que implicaba la consideración de que, en el ámbito de lo audiovisual, una percepción (ver) influye y afecta a la otra (oír), y viceversa, conformando una “ilusión audiovisual” que convierte al espectador en “audiovidente”. En dicho texto señalaba que “abordar la voz como audibilidad ofrece nuevas perspectivas sobre el énfasis del documental en convenciones vocales como la voz en off, la entrevista, la conversación y el testimonio” (1993: 282-283). En su volumen dedicado a la voz en el cine, Chion afirma que la voz invita al espectador a preguntarse de dónde viene ésta (espacialidad), cuál es su fuente (corporeidad), puesto que “*la presencia de una voz humana estructura el espacio sonoro que la contiene*” (2004: 18). De manera

contraste entre oralidad y escritura, donde la primera se caracteriza por la continuidad espacial y acústica entre el que habla y el que escucha, mientras que la segunda, sustentada en la vista, implica una separación de ambos mediante un encerrar las palabras “tiránicamente para siempre en un campo visual” (Ong, 2004: 21). Como afirma Ong, “La comunicación oral une a la gente en grupos. Escribir y leer son actividades solitarias que hacen a la psique concentrarse sobre sí misma” (Ong, 2004: 73) [esto, a excepción de la lectura en voz alta, cuando se “oraliza” un texto; Ong, 2004: 169].

13 La alusión a esta película es, como en el caso de la anterior mención a la de Duras (por el uso de la pantalla en negro), intencionada: el caso del que nos ocuparemos en breve contempla como escenario de la “acción” una cueva.

14 Casetti emplea “*relocation*” para referirse “al proceso en el que una experiencia mediática se reactiva y reutiliza en otro lugar con respecto al lugar en que se formó, con dispositivos alternativos y en nuevos entornos” (14).

15 Aunque, como sabemos, gran cantidad de películas pasan de la sala de cine a las plataformas de visionado *online*, algunas de ellas siguen estando concebidas, principalmente, para su proyección en una gran pantalla, como es el caso de la película de la que nos ocuparemos. Esto es así no solo porque la película dialogue con una determinada tradición cinematográfica, sino sobre todo por el particular uso del lenguaje fílmico en relación con el tipo de “ubicación” proyectada.

más concreta, en lo que nos interesa aquí (la voz sin cuerpo), resulta especialmente interesante su conocido concepto, tomado de Schaffer, de “situación acusmática”, aquella en la que se oye el sonido pero no se ve su causa, que, por ello, puede promover la “escucha reducida” —la que tiene presente las texturas, las masas y las velocidades sonoras [1993: 39]—. Derivado de aquél, resulta también relevante el del “acusmacer”: la voz sin cuerpo, perteneciente a alguien que no dice desde dónde habla, que se sostiene sobre “un cierto modo de resonar y de ocupar el espacio, de una determinada proximidad con respecto al oído del espectador, de una determinada manera de rodearlo y de provocar su identificación” (2004: 57).

Si bien Chion se ocupó, preferentemente, del estudio de la voz en la ficción fílmica, muchas de sus aportaciones pueden tenerse presentes a la hora de considerar la voz en las formas documentales. Especialmente, cuando el interés es tener presente las cualidades sonoras, estéticas, perceptuales y culturales de una voz sin cuerpo insertada en un espacio que va más allá de la mera consideración comunicativa y discursiva, como es el caso de esta propuesta de análisis que presentamos a continuación.

2. “Ver con los oídos”¹⁶: *Ojo Guareña*, de Edurne Rubio (2018)

El interés del caso que aquí proponemos, el largometraje *Ojo Guareña*, en relación con la cuestión que nos ocupa, radica en el hecho de que resulta un proyecto en el que aparecen diferentes voces sin cuerpo, expresadas de manera diversa y con una autonomía inédita con respecto a la imagen, de modo que propone una experiencia espectacular donde la voz resulta clave.

Su responsable, Edurne Rubio¹⁷, ha recurrido, a lo largo de su trayectoria como artista, a una gran variedad de medios expresivos (audio-tour, performance, película, intervención, libro) en los que el sonido y la voz han tenido, en la mayoría de los casos, una presencia relevante. Además, su interés por lo experiencial la condujo, desde muy pronto, a abandonar aquellos medios artísticos que implicaban una relación espectacular individual y frontal con la obra para interesarse por aquellos que promovían la consecución de una recepción colectiva y compartida¹⁸.

Ojo Guareña forma parte, en realidad, de un proyecto más amplio sobre el que la artista trabajó durante aproximadamente cinco años. Dicho proyecto se centra en el complejo kárstico del mismo nombre, situado en Burgos, que Rubio conoce por haber sido el lugar donde su padre, junto a otros compañeros del grupo de espeleología Edelweiss, emprendió sucesivas exploraciones¹⁹. La investigación derivó en varios resultados, siendo el primero de ellos un espectáculo de artes escénicas, *Light Years Away* (2016)²⁰, donde la imagen en movimiento se encontraba ya presente, de manera parcial, en forma de proyección de vídeo sobre pantalla negra.

En este primer resultado de esa investigación, invitaba al auditorio-visitante a sumergirse en la oscuridad. Para ello, había preparado una puesta en escena que implicó conseguir el mayor grado de oscuridad posible, tapando todos los huecos y rendijas por donde entrara la luz, bajar la temperatura de la sala, disponer unos micrófonos que dieran cierta resonancia a la voz y quemar carburo para recrear el olor de las lámparas empleadas en la espeleología. Ella misma daba la bienvenida a los visitantes, quienes se internaban en un lugar (la sala de teatro) en el que les proponía un ejercicio de “mirar sin poder ver realmente” y de “escuchar y hacer volar la imaginación”²¹. Al comienzo, hacia la mitad y al final del espectáculo, ejercía de guía-espeleóloga, descubriendo su vinculación personal con *Ojo Guareña*, y compartía presencia con imágenes en

¹⁶ Expresión de Edurne Rubio, aportada durante entrevista realizada el 21 de mayo de 2025.

¹⁷ Nacida en Burgos, vive actualmente en Bruselas. Como otros proyectos suyos, *Ojo Guareña* fue realizada con financiación belga; en su mayor parte, de Vlaams Audiovisueel Fonds.

¹⁸ Esta tendencia a lo colectivo también se ha materializado en su querencia a desarrollar proyectos en colaboración con otras artistas como, por ejemplo, María Jerez (quien, en *Ojo Guareña* ejerce de asesora artística), Anna Rispoli y Elena Cánovas (dramaturga), o especialistas en otras disciplinas como Helga Duchamps (diseñadora de interiores) y Clara Rubio (socióloga). En este sentido, resulta también significativo que los títulos de crédito, dispuestos al comienzo de *Ojo Guareña*, indiquen: “UNA PELÍCULA DE EDURNE RUBIO // CON EL GRUPO DE ESPELEOLOGÍA EDELWEISS”.

¹⁹ Según narra la propia artista, tanto los espeleólogos como sus hijos e hijas (incluida ella misma), llegaron, en alguna ocasión, a dormir en una de las cuevas del complejo. Entrevista realizada el 21 de mayo de 2025.

²⁰ Para un acercamiento a este trabajo, acudir a Delgado-Ureña Díez (2021:152-168).

²¹ Descripción de la obra “*Light Years Away*” en la web de la artista: <https://www.edurnerubio.org/light-years-away>

movimiento que captaban el interior del complejo, de las que surgía, también, la voz de su padre y de antiguos compañeros del grupo de espeleólogos dispuestas sobre pantalla en negro y con expresión visual en forma de texto escrito.

El espectáculo incluía además, hacia la mitad, un texto sobre la pantalla que, a diferencia del resto, no se acompañaba de sonido. Su pretensión era provocar en el espectador una conciencia del propio cuerpo en el lugar donde éste comparte espacio con otros, una sala de teatro; ésta se convertiría, durante la experiencia, en una continuación de lo que se ve en pantalla, el interior de la cueva. Así, se escuchaba (y al tiempo se leía) la voz (también materializada en texto) del padre diciendo: “nosotros, ahora, estamos hablando o nos paramos y escuchamos el silencio”; y, a continuación, se podía únicamente leer (texto sin voz): “Pero estamos juntos. Y el silencio cambia de cuando estás solo a cuando estás acompañado. Aunque no podamos ver, sabemos que hay alguien cerca de nosotros. [...] Te quedas solo y te centras en ti. Empiezas a oír el latido de tu corazón”. Tras este texto, pasaban algunos segundos sin texto en pantalla en negro, la sala completamente a oscuras.

Esta primera propuesta sirvió a Edurne Rubio para terminar de pensar el modo de, finalmente, acometer la película en la que había estado pensando desde el principio²². Al igual que en el espectáculo teatral no se incluía la imagen en movimiento de manera accesoria, Rubio deseaba que en la película no hubiera un predominio de lo visual, convirtiendo a los espectadores en meros observadores, situados frente a la pantalla. Su pretensión fue conservar, hasta lo posible, algunas de las cualidades sensoriales del espectáculo en vivo: todo un desafío al reconocer que la pantalla de cine (blanca) es un dispositivo que, por sí mismo, emite luz frente a sí.

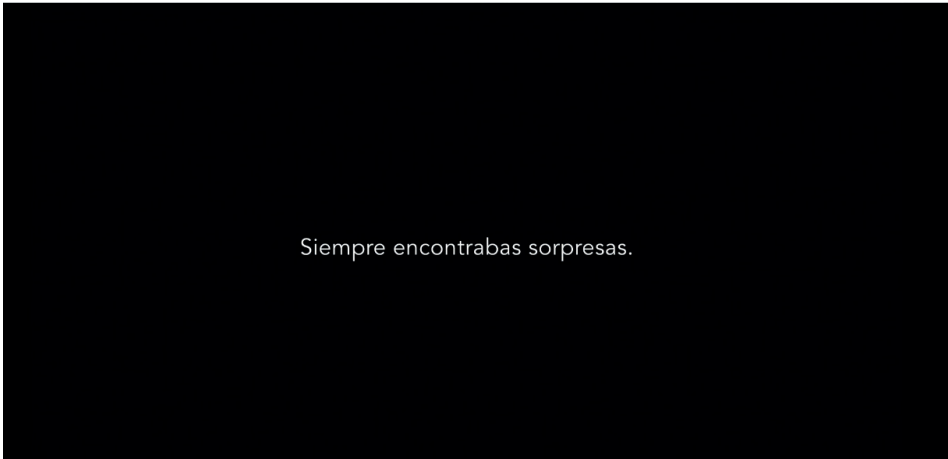
Para ello, eliminó de este nuevo proyecto la presencia de su propio cuerpo, de modo que se privilegiara el encuentro directo del espectador con la historia que se cuenta y, sobre todo, con los estímulos visuales y sonoros que debían traducir la experiencia de “estar en la cueva”. Para ello, captó, de manera aislada, voz, sonido e imagen con sonido directo, dando un tratamiento y una presencia particular a cada uno de ellos en el resultado final.

El deseo de dar autonomía a la voz, así como de aprovechar todas sus potencialidades evocadoras, derivó en la predominancia de una ausencia de imagen que la acompañara mientras resuena y se ve en pantalla. Nutrida de la entrevista de la artista con su padre y, en menor medida, con su tía, amigos compañeros del padre y, por último, espeleólogos en activo del grupo Edelweiss, la película contemplaría, de manera predominante, la presencia de voces acusmáticas (Chion, 2004: 63), voces sin rostro que nunca veremos pero que tienen al menos un pie en la pantalla (Chion, 2004: 36) y que se encuentran sin embargo, en este caso, no tanto vagando por ella (así la define Chion), sino de manera estable por dos razones: una, se sabe el lugar desde el que esas voces hablan debido a su ligera reverberación, pues todas las entrevistas realizadas por Rubio fueron llevadas a cabo en el interior de la cueva²³; y otra, las voces tienen su expresión visual en forma de texto escrito sobre pantalla en negro: de manera análoga a los grabados y las huellas de la era prehistórica presentes en determinadas zonas de la cueva (de las que, por cierto, se hablará hacia la mitad de la película), la voz queda “grabada”, cincelada, en forma de texto escrito²⁴ que puntúa y da ritmo a la película.

22 De *Light Years Away* surgiría, antes que la película *Ojo Guareña*, otro trabajo, *Visiting a Cave* (2017) a partir de una propuesta del Festival FAR^o de Nyon (Suiza), consistente en un *tour* en una cueva cercana, junto con el grupo de espeleólogos Speleo Club de la ciudad. En esta *performance*, la artista, entre otras cosas, leerá, dentro de la cueva en la que ella y un grupo de visitantes se han internado, un fragmento del *Viaje al centro de la Tierra*, de Julio Verne (1864).

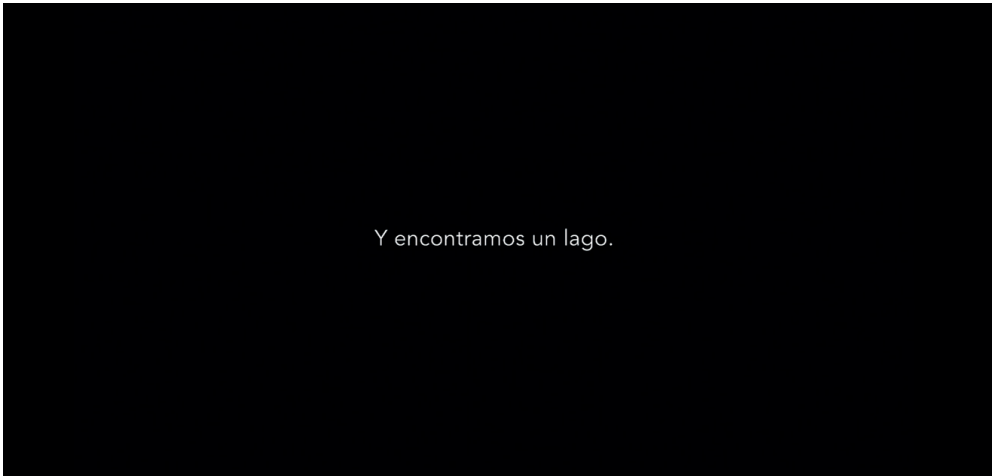
23 Para ello, empleó un micrófono unidireccional. La artista cuenta que, durante el proceso final de grabación de las entrevistas, un profesional del cine, que iba a colaborar con ella, le propuso grabar las voces fuera de la cueva para, después, recrear el sonido ambiente en postproducción, a lo que ella se negó. Entrevista realizada el 21 de mayo de 2025.

24 Podemos decir también que la película se ocupa de cincelar, “grabar” las narraciones orales para otorgarles un lugar estable (en un proceso que remite a y problematiza el concepto de “oralidad secundaria” de Ong, 2004: 132 y ss.). Este texto, sobreimpreso sobre la pantalla, revela, especialmente cuando se trata de las conversaciones entre los antiguos miembros del Edelweiss, hacia la parte final de la película, expresiones del lenguaje oral, del habla.



Siempre encontrabas sorpresas.

Ojo Guareña (Eduarne Rubio, 2018). Voz-texto del padre de la cineasta.



Y encontramos un lago.

Ojo Guareña. Voz-texto del padre de la cineasta.

En realidad, no se propone aquí una lectura individualizada del texto, fruto de la separación de la voz de su fuente, tal y como han señalado los estudiosos del paso de la oralidad a la escritura²⁵, sino de un ejercicio de lectura colectiva, aunada por el sonido ligeramente resonante de las palabras²⁶. Y es que el principal objetivo de los recursos puestos en práctica en lo relativo a la voz (las voces) en la película es conseguir trasladar al espectador la sensación de encontrarse compartiendo espacio con la que en realidad es la protagonista: la cueva. Y en este sentido, podríamos, incluso, considerar, más allá de que esto ocurra de manera sutil, que la cueva (su cualidad sonora) habla, asimismo, a través de las voces de la película.

²⁵ Havelock (1996: 152). Por su parte, Ong habla de que las palabras quedan encerradas “tiránicamente para siempre en un campo visual” (21) y señala una paradoja que merece la pena recoger aquí: “[...] la mortalidad del texto, su apartamiento del mundo vital humano vivo, su rígida estabilidad visual, asegura su perdurabilidad y su potencial para ser resucitado dentro de ilimitados contextos vivos por un número virtualmente infinito de lectores vivos” (84).

²⁶ Tal y como hemos comentado anteriormente, en el ámbito del cine la búsqueda de una tecnología capaz de hacer que el sonido (y la voz) se expandieran más allá de la pantalla ha sido clave. En su estudio, Chion indica también que “la reverberación de las voces emanada de un sonido directo desempeña el papel de revestimiento y homogeneización, de inscripción en un lugar” (en su caso, se refiere a *La Religieuse*, de Jacques Rivette [1966]) (1993: 71).

La voz del padre, de gran consistencia sonora, es la más presente a lo largo de la película. Esta voz narra las incursiones que él y el resto de compañeros/as y amigos/as del grupo Edelweiss realizaron durante los años 60 y 70 en las galerías y recovecos del complejo. La película se plantea, entonces, como un viaje en el espacio, pero también lo es temporal: a un tiempo en que ese lugar sirvió, para aquellos que lo transitaron, de espacio de libertad, al margen de la represión y el control practicados por el régimen franquista. Se trata, entonces, de una voz que rememora. Sin embargo, el hecho de que las voces que aparecen en la película no tengan una fuente visual en forma de cuerpo, ni de que haya en ella rostros²⁷, así como de que, en ocasiones, la narración oral se nutra únicamente del ambiente sonoro (y no tanto de la imagen), promueve la “sensación de estar ahí” mediante una recreación que pasa por el oído más que por la vista²⁸.

En coherencia con este presupuesto, la “voz” de la propia Rubio se expresará, al comienzo de la película y en una parte final, en forma de texto grabado sobre pantalla en negro, sin expresión vocal pero acompañada de sonidos propios de la cueva.

El texto del comienzo, que se va desplegando tras pantalla en negro acompañada de sonidos del interior de la cueva, da nombre al lugar que no se abandonará hasta el final de la película: “No había mucho espacio para los sueños pero ellos encontraron un lugar bajo tierra. // Una cueva enorme llamada Ojo Guareña se convirtió en su hogar. // Más tarde, en el mío. // OJO GUAREÑA [título] // Burgos, España”.



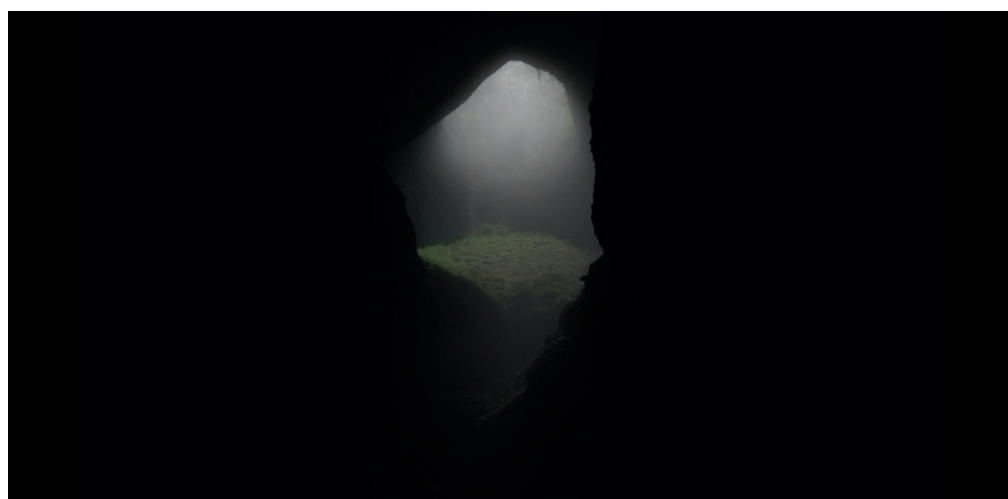
Ojo Guareña. Voz-texto del padre de la cineasta.

²⁷ Sí aparecen, no obstante, figuras humanas en la película, pero de tal modo que no dejan entrever sus cualidades individuales y se configuran, únicamente, como presencias pasajeras y apenas distinguibles en la cueva. Esta idea se encuentra ya presente en su anterior proyecto, *Light Years Away*; así se evidencia en la descripción de la obra en la web de la artista, definida como “un documental sin rostros”: <https://www.edurnerubio.org/light-years-away>

²⁸ En los pocos momentos de la película en los que la imagen se relaciona con la palabra oral de manera directa (al estilo del documental clásico), la primera suele venir después de la segunda. Aquí se plantea entonces otra relación distinta a la convención del uso de la voz para fijar el sentido de la imagen.

OJO GUAREÑA

Ojo Guareña. Título de la película al inicio.



Ojo Guareña. Desde el interior de la cueva.

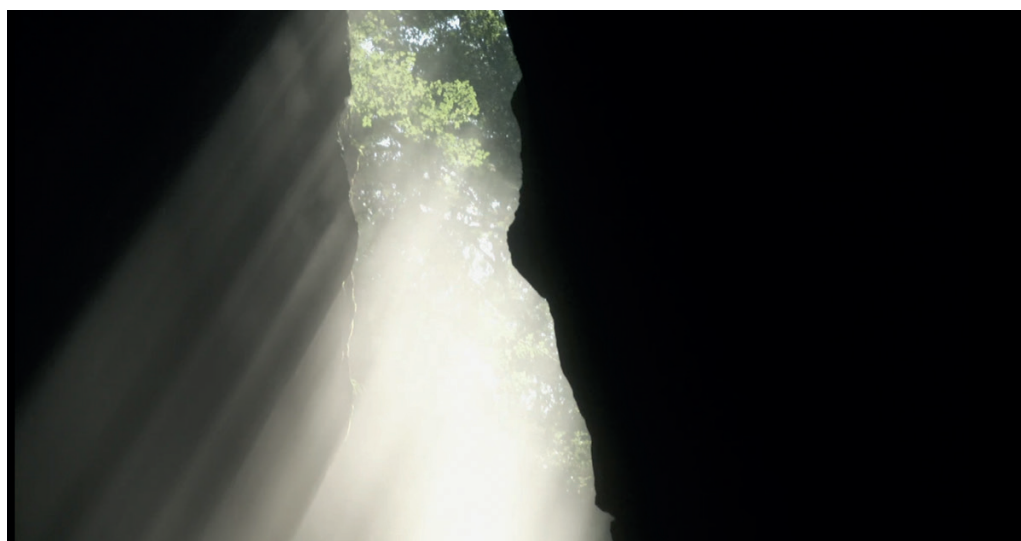
Pero, sobre todo, dicho texto, tras el que aparece en imagen el plano amplio de una oquedad de la cueva donde la luz exterior impacta sobre un terreno cubierto de vegetación espesa, da también un nombre e identidad a aquella que “habla”: Rubio se convierte en narradora de una historia vivida en el ámbito familiar; no en vano, a continuación, y sobre ese mismo plano, se escuchan (y se ven en forma de texto escrito en la parte baja de la pantalla) las voces gritando, de padre e hija, que acuerdan un lugar y hora específicos para encontrarse dentro de la cueva²⁹.

²⁹ Ésta es la única vez que se escucha, de manera directa, a la artista en la película. También ocurrirá al final, cuando el padre realiza un comentario sarcástico sobre la reflexión que él mismo acaba de aportar sobre el paso del tiempo, seguida de una alusión a que quizá sea ésta, motivada por la realización de la película, su última incursión en la cueva, y entonces ella le pregunta: “¿Te ha hecho ilusión volver a la cueva?”. Ambas presencias enmarcan un relato en primera persona que sin embargo es desplegado en voces variadas y situado, en todo momento, en el interior del complejo.



Ojo Guareña. Voz-texto de la cineasta-narradora.

En lo relativo al texto dispuesto hacia la parte final del metraje, su voz silente en forma de texto escrito, acompañada esta vez de sonidos pertenecientes a varias especies animales, introduce dentro de la narración un elemento que traslada al auditorio a un momento concreto de la Historia: los años de la Guerra Civil. Ejerce entonces aquí de transmisora de una historia que, desde hace tiempo, se contaba en la región: que los cuerpos de apresados durante la guerra fueron precipitados a los pozos de la cueva en la que se arrojaban animales enfermos que, en su mayor parte, morían al caer (los restos humanos nunca aparecieron). Tras dicho texto en primera persona, se inserta una imagen del interior de la cueva que es ligera pero significativamente diferente a la del comienzo: el plano, desde el interior, de una de las aberturas de la cueva al exterior, desde donde se aprecia una masa boscosa luminosa y por donde entra la luz en forma de rayo neblinoso: aquí, gracias al ambiente sonoro, el mundo exterior es, en contraposición a la cueva concebida como un refugio, un lugar amenazante y hasta extraño.



Ojo Guareña. El exterior visto y oído desde el interior.

El relato de la confesión, años después de la guerra, de un vecino del lugar a la hija de uno de los apresados durante el conflicto, donde reconoce haber encontrado el cuerpo de su padre en el interior de Ojo Guareña, es llevado a cabo por la narradora mediante el uso de palabra escrita dispuesta sobre una imagen fija del terreno rocoso de la cueva.



Ojo Guareña. Voz-texto de la cineasta-narradora sobre el posible lugar de los hechos.

Dicho texto se acompaña, además, de un ambiente sonoro sutil creado, como los presentes en otros momentos del metraje, por la compositora y diseñadora de sonido Charo Calvo: una base sonora continua, el chisporroteo de un fuego, voces de fondo, un trueno, golpes, perros que ladran, trino de pájaros, una oveja que bala... De nuevo, aquí se invita a componer una imagen mental de lo sucedido mediante la palabra escrita, el ambiente sonoro y la imagen fija que muestra un posible "lugar de los hechos". En esta parte es cuando mejor se evidencia que la palabra escrita empleada en la película pretende fijar, mediante la estabilidad que ésta ofrece, una determinada memoria colectiva que hasta entonces había pervivido exclusivamente por medios orales³⁰.

Puesto que estar en una cueva implica despertar otros sentidos diferentes al de la vista, junto a la voz tendrán en la película una presencia significativa otras expresiones sonoras. El ambiente sonoro creado para este proyecto, al que acabamos de aludir, invita a recrear la sensación de estar en este lugar singular, en el que en ocasiones se pierde cualquier referente visual, espacial y temporal. El sonido de unas gotas de agua impactando contra una superficie rocosa, una corriente de aire, reverberaciones surgidas de algún movimiento lejano... fueron captados en aquellos espacios donde cada uno de estos fenómenos se daba de manera excepcional. De nuevo, a estos elementos sonoros se les construye, en varios momentos de la película, un lugar donde puedan tener autonomía respecto a la imagen (no están supeditados a ilustrar las acciones de los personajes): desde la pantalla en negro, a la que se suma, en algunas ocasiones, la voz expresada en forma de texto. Hay además que tener en cuenta que, puesto que "no podemos escuchar sin impregnarnos de los sonidos que oímos" (Connor, 2018: 163; también citado en Cox: 2018: 3), estos momentos en los que se escuchan diferentes sonidos de la cueva tienen una pretensión, de nuevo, espacial que también lo es sensitiva (en el más amplio sentido de la palabra): "el sonido parece casi «tocarnos»" (Cox, 2018: 2).

Falta, por último, aludir a la presencia de la imagen en la película. En relación a este aspecto, hay varios tipos de escenas. Por una parte, encontramos imágenes del interior de Ojo Guareña, captadas con sonido directo y, en ocasiones, transitadas por figuras humanas: se trata de los espeleólogos que forman parte del grupo Edelweiss en la actualidad, que son los que, con la luz de sus cascos, iluminan la escena y provocan destellos al chocar con la pantalla.

³⁰ La película podría por ello insertarse de manera particular dentro del conjunto de películas documentales que, desde finales del siglo XX, pueden considerarse "prácticas de postmemoria", es decir, "ejercicios de recuerdo impulsados por generaciones posteriores a aquellas que sufrieron la guerra y la represión totalitaria" (Araña y Quilez a partir de Marianne Hirsch [1997], 2023: 198). Desde este punto de vista, *Ojo Guareña* es una invitación, por parte de la hija y sobrina de los dos integrantes del grupo de espeleología que comenzó sus incursiones en la cueva durante los años 60, a revisitar uno de aquellos espacios de libertad que, de manera excepcional, existieron durante la dictadura franquista.



Ojo Guareña. Integrantes actuales del grupo Edelweiss en el interior de la cueva.



Ojo Guareña. Destello de la luz proveniente de los cascos de integrantes del grupo Edelweiss.

Por otra, hay imágenes en las que se juega a la sorpresa y al hallazgo: algo propio de la espeleología... pero también, del cine. Junto a esas imágenes que incluyen presencia humana, conviven otras de naturaleza distinta: se trata de imágenes en las que los límites entre lo que se ve y lo que no se ve se diluyen, y en las que lo que se ve parece pertenecer a otro mundo³¹. Así, por ejemplo, la mirada cercana a las rugosidades de la cueva da una imagen de ésta inédita; y en otro momento determinado, se usa la luz de un casco de espeleología³² para producir una imagen que recuerda a una esfera celeste pero que, en realidad, como se comprueba poco después, se trata

³¹ A lo largo de su trayectoria artística, Rubio había trabajado con esta idea de manera habitual: los ejercicios que realiza en *Freeze* (2004) y *Quiet* (2007), a partir de una imagen de archivo, consisten en una recreación sonora que pretende poblar la imagen, de manera misteriosa, de vida humana. También, en la *performance* *Chez Lui* (2014) emplea el teléfono como dispositivo para jugar con lo que no se ve pero se imagina desde el relato aportado por la persona que se encuentra al otro lado del mismo, así como para proponer una recreación, desde el presente, del pasado en relación con los espacios (la casa en la que dicha persona vive desde hace varias décadas y la galería misma desde la que se desarrolla la *performance*).

³² Éste es el único tipo de iluminación que usa en toda la película. En un primer momento, Rubio entró en la cueva en la cueva con un cámara de cine que traía focos para iluminar la escena. Tras ver el resultado, se dio cuenta de que esas imágenes retrataban una cueva iluminada, cuando, en realidad, el complejo se caracteriza, precisamente, por imponer unas condiciones perceptuales determinadas por la ausencia de luz. Seguramente, también se trataba de captar la imagen de la cueva que ella guardaba en su cabeza.

de la superficie rocosa de la cueva³³. El lugar, entonces, se convierte en un espacio maravilloso, donde los sentidos son capaces de construir una experiencia perceptual llena de fascinación y asombro.



Ojo Guareña. Mirada cercana a paredes de la cueva

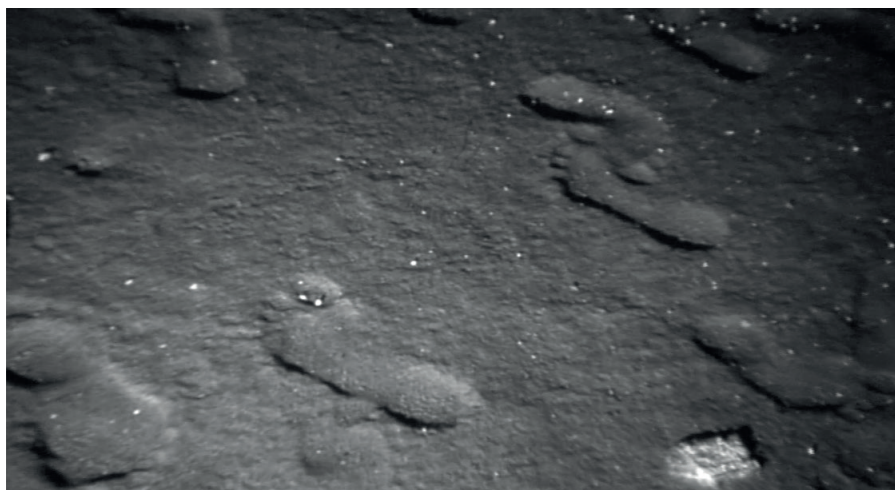


Ojo Guareña. Superficie rocosa de la cueva observada desde cerca.

³³ Esta imagen aparece justo después de que la espeleóloga-arqueóloga narre la muerte, por no poder encontrar la salida, de un habitante de la cueva hace millones de años. Esta línea de jugar con la ilusión y de trabajar la potencial fantasía de lo ordinario ha sido desarrollada por la artista, de manera especial, en los proyectos llevados a cabo con la artista María Jerez. En *Secuencias. Revista de historia del cine* hay disponible un artículo dedicado a las películas de Jerez junto con Silvia Zayas que resulta revelador respecto al tipo de trabajo desarrollado por Jerez (Pérez-Royo, 2025: 37-58).

Y es que la cueva, que ha pervivido a lo largo del tiempo, abre también puertas a otros mundos. Desde la película, se nos invita a recrear diferentes tiempos³⁴. Y aquí podríamos traer a colación la consideración de que “sólo podemos comprender el sonido como una dialéctica entre la fuente y el lugar de la escucha. Es decir, lo que implica la imaginación del que oye y el código que reúne al que produce el sonido y al que lo escucha” (Díaz, 2011: 16). Pues, concebida desde lo cultural, “la realidad es fantasiosa, fantástica, sonora y subjetiva”; y es por ello que “es, o puede ser, compartida, tanto como asimismo obedece a la imaginación de cada uno” (Díaz, 2011: 17).

En varios momentos de *Ojo Guareña* es la imaginación la que viene a formar primero una imagen mental a partir de lo aportado por la palabra para luego dar paso a la imagen. Así ocurre, por ejemplo, con el momento en que se alude a los primeros pobladores de la cueva: la voz de la arqueóloga-espeleóloga será la que hable primero sobre ello para después aportar, como documento visual, las huellas grabadas en la piedra y captadas, en el momento de su descubrimiento, por el grupo Edelweiss con una cámara fotográfica (y, ahora, reproducidas por la propia Rubio en su película). Descubiertas éstas al tiempo en que el ser humano llegaba a la luna (1969), se recrea a continuación la llegada del ser humano al asteroide mediante la reproducción sonora de esos momentos (gracias a archivo sonoro de la NASA), acompañada en imagen por el “viaje” de otro habitante de la cueva, un ciempiés que avanza por la superficie rocosa. Como después explica la voz de la arqueóloga-espeleóloga, los restos encontrados en el complejo pertenecen a diferentes épocas de la historia (Paleolítico Superior y Edad del Bronce) y dan pistas sobre algunos de los comportamientos y gestos de esos primeros pobladores. Al igual que dichos gestos pueden recrearse a partir de evidencias en la roca (una caída, un trayecto), el relato oral de los hechos sobre pantalla en negro puede promover la recreación mental de imágenes mentales protagonizadas por esos primeros seres humanos que habitaron un lugar en el que confluyen épocas históricas diferentes.



Ojo Guareña. Fotografía/prueba de pisadas de antiguos pobladores de la cueva.

34 En lo relativo a estos “viajes en el tiempo”, Rubio realizará un proyecto después de la película que ahonda en esta idea: *Tijd Gat* (2021), consistente en la intervención de tres casas de 1880 que actualmente conforman el centro comunitario de Elzenhof (Bruselas), abriendo lo que ella llama “agujeros del tiempo”, que dejan atisbar los diferentes tiempos de una zona, habitada, durante ese primer tiempo, por la clase alta de la ciudad. A este respecto, explica en una entrevista: “creo que los intervalos de tiempo son suficientemente evocadores, quizá incluso misteriosos, y espero que permitan al público imaginar la historia por sí mismo. [...] Son una especie de ventanas hacia otro tiempo. Son seis círculos con un diámetro entre 70 y 90 cm que recorren las paredes, suelos y techos del GC Elzenhof. Muestran los elementos constructivos o decorativos que han desaparecido por ser retirados u ocultos tras una nueva capa. [...] Lo que elijo preservar y exhibir no necesariamente tiene valor desde una perspectiva histórica o arquitectónica clásica. Doy el mismo valor a todos los periodos y usuarios. Lo que queda de la casa del siglo XIX es tan importante como una alfombra de plástico de 2015. Al hacerlo, intento crear un tipo diferente de temporalidad que cuestione la forma en que abordamos la historia” (Steverling, s.f.)



Ojo Guareña. Otro habitante habitual de la cueva.

Las imágenes del encuentro entre los espeleólogos y un grupo de visitantes procedentes de diferentes partes del mundo mientras graba la cámara, dispuestas a continuación, resultan precisamente una invitación a relacionar diferentes momentos de la historia; pero, también, a pensar sobre la vida y la muerte: los restos de antiguos pobladores conviven con figuras humanas que deambulan por la cueva: desde los espeleólogos, hasta grupos de visitantes donde hay gente proveniente de distintas partes del mundo y, ya al final de la película, niños. Pasado, presente y futuro quedan así evocados mediante sonido e imagen en la película; pues, como dice la voz del padre en los momentos finales, en la cueva, “el silencio es igual que hace 30 o 40 años y la oscuridad es la misma”.



Ojo Guareña. Encuentro de visitantes en el interior de la cueva.

Aquí se cumple la máxima de que “entrar en una cueva es algo similar a viajar en el tiempo”³⁵. Y al igual que la cueva fue capaz de convertirse en un lugar para la convivencia (“la cueva nos ha unido”, dice uno de los antiguos espeleólogos echando la vista atrás al final de la película³⁶), la proyección de la película convoca ahora a un grupo de espectadores-auditorio para vivir la experiencia cinematográfica que ésta propone. Tan sólo el sonido que acompaña a los créditos del final, en el que destaca el paso de dos coches que pasan de manera sucesiva, devolverá a estos al mundo real que, con el fin del espectáculo, les espera afuera.

3. La sala de cine como cueva: una experiencia colectiva más allá del espectáculo inmersivo

En su texto “The Relocation of Cinema”, Casetti comenzaba realizando un acercamiento a la instalación, en la Tate Modern de Londres, de Tacita Dean titulada *Film* (2011). Tal y como señalaba, la obra incurría en una paradoja: se trata de una artista que realiza, mediante la disposición en la sala del museo de los dispositivos elementales (proyector, pantalla, sala oscura y asiento), una defensa del medio cinematográfico... al tiempo que renuncia a éste, tanto en lo relativo a la forma de representación como al lugar de exhibición. Y, después, concluía: “Es precisamente esta paradoja la que nos permite empezar a pensar en el estado del cine actual más allá de las proclamas facilonas que anuncian su muerte o celebran sus triunfos” (2012: 7).

El caso al que nos hemos acercado, sin embargo, es diferente: se trata de una artista visual que principalmente ha trabajado en artes escénicas y en el ámbito del trabajo sonoro y que, desde el medio cinematográfico y la sala de cine, construye una propuesta que lleva al medio hasta sus más lejanos antecedentes (las representaciones de sombras en Indonesia, la linterna mágica) y que lo vincula con otros regímenes de representación (como el teatro y, en general, la literatura). Sin embargo, lo hace plenamente consciente de la necesidad de que el proyecto se adecue a las condiciones específicas de la sala de cine y las cualidades del espectador cinematográfico. Si recordamos que los habituales diálogos intermediales, presentes desde el inicio del cine, implicaron al tiempo “la reivindicación de la autonomía y especificidad de los campos” (Moreno Redondo y Sala, 2024: 12), podríamos considerar *Ojo Guareña* un proyecto en el que se trabaja la especificidad del cine de manera especialmente sugerente en relación con cuestiones espectatoriales, al tiempo que se aprovecha una concepción espacial/tridimensional del espectáculo que implica a varios sentidos (especialmente, el del oído) y que se propone, entonces, como experiencia colectiva³⁷.

Precisamente, uno de los elementos a través de los que se planteó la especificidad del cine como medio es el espectador. Las diferentes teorías en torno a la experiencia espectacular del cine se ocuparon de pensar este aspecto desde diferentes posiciones. De entre ellas, resulta especialmente sugerente, por su resonancia con el proyecto analizado, la que describe Edgar Morin en su *El cine o el hombre imaginario*:

Entramos en las tinieblas de una gruta artificial. Un polvo luminoso se proyecta y danza sobre una pantalla; nuestras miradas se empapan de él; toma cuerpo y vida, nos arrastra a una aventura errante: franqueamos el tiempo y el espacio, hasta que una música solemne disuelve las sombras sobre la tela que vuelve a ser blanca. Salimos, y hablamos de las calidades y defectos de una película. (1961: 9)³⁸

Si bien el sociólogo partía de aquello que el cine tenía en común con la fotografía (su condición fotoquímica; de ahí que revisara el concepto de “fotogenia”) para proponer la posibilidad, en el

35 Descripción de *Visiting a Cave* en la web de la artista: <https://www.edurnerubio.org/visiting-a-cave>.

36 Este final se abre al futuro: a continuación es cuando se incluyen las imágenes del grupo de niños con cascos que pasan junto a la cámara al que nos hemos referido antes.

37 La película está incluida en el catálogo de Filmin. Sin embargo, nuestra posición es que la analogía entre cine y caverna que ésta propone se expresa de manera especialmente reveladora en la sala de cine.

38 Sin embargo, el interés del teórico francés, como el de otros antes, recayó en las posibilidades ensoñadoras e imaginarias de la imagen, no tanto en el sonido (y, menos aún, en la voz). Su sugerente texto dedicaba tan sólo dos apartados a la música, uno de ellos donde se contempla el sonido; en este último aparece aludida la voz, pero únicamente en lo relativo a la curiosa separación entre boca y palabra emitida, extrema cuando se trata del doblaje.

encuentro del espectador con el cine, de una proyección-identificación, una “participación afectiva” (120-123), el reciente giro subjetivo, motivado en parte tanto por la digitalización de los medios técnicos desde los 90 como por un determinado cambio de sensibilidad, la continuidad de un determinado imaginario del documental y, sobre todo, la estabilidad que aporta el sonido podrían suplir esa pérdida de la indexicalidad de la imagen (puesto que involucra, de manera material, al cuerpo, que actúa como contacto con la realidad material [Alsaesser y Hagener, 2010: 165]).

Podemos entonces afirmar que *Ojo Guareña* contempla insertar la voz como elemento clave en la configuración de una experiencia espacial más que estrictamente visual, yendo más allá de la analogía entre pantalla de cine y ventana o espejo y aproximándose más bien al “cine como oído” de Alsaesser y Hagener (2010: 147-168). La película contempla la expansión de la gruta desde la pantalla hacia el auditorio y la sala de cine. La tendencia en el cine a situar la voz en su fuente no exime de considerar que ésta pueda ubicarse “en distintos puntos del espacio donde reflexiona o reverbera y también en nosotros mismos donde resuena o puede resonar con distinta intensidad” (Díaz, 2011: 16). La presencia de la pantalla en negro, la sustitución de cuerpo y rostro (emisores de voz) por el sobretexto que traduce en escritura lo que la voz dice, y la atención a la cualidad sonora de la voz en *Ojo Guareña* reafirman esa cualidad espacial que, en cierto modo, “desborda” la pantalla para incluir la sala de cine. En la película se revela de manera evidente que “la voz acusmática debe su poder a que no es posible neutralizarla con el marco de lo visible, entonces redobra lo visible, pone su marco en cuestión tornándolo enigmático” (Díaz, 2011: 89).

Ojo Guareña es por tanto una invitación a conocer y sobre todo compartir una experiencia vital (la de la propia Edurne en el complejo kárstico) desde la recreación de las condiciones sensoriales de “estar en una cueva”. En dicha invitación, la espacialidad que da el sonido y específicamente la voz sobre pantalla en negro resulta clave para que la sala de cine se transforme en un despliegue espacial de lo que se ve en la pantalla. Asimismo, la tendencia a la recreación mental (por medio de la imaginación) más que a la mostración es acorde al proceso de rememoración que dio lugar al proyecto (el regreso de la artista a Ojo Guareña tras años de vivir en Bélgica y la narración de sus experiencias a aquellos, procedentes de Bélgica, que la acompañaban en esos momentos)³⁹.

En los años 70, Robert Smithson concibió un proyecto de “*Cinema Cavern*” donde el espectador se convertía en un espeleólogo sometido a unas condiciones temporales y sensoriales particulares⁴⁰: en la época del cine expandido y del cine “*underground*” (tomada por Smithson esta palabra de manera literal), del *Land art* y del arte más allá de la galería, surgió un tipo de experiencias espectatoriales alejadas de las propias del cine comercial y también del cine *underground*, como la del proyecto de Smithson. En la era de las pantallas al estilo de Edison (kinetoscopio), en el contexto del capitalismo tardío, “cuando los sujetos cada vez están más solos e hipercomunicados en la red”, donde abundan “voces más sordas o silenciosas, con frecuencia sin texto” (Díaz, 2011: 9) y cuando nos encontramos rodeados de un ambiente ruidoso, conformado por un bullicio en forma de miles de voces, Rubio propone una experiencia en la que, por casi una hora, compartir físicamente un espacio en el que, por medio de la presencia autónoma de voces resonantes, se produzcan descubrimientos continuos acerca de cuestiones relacionadas con la inserción del ser humano en el transcurso del tiempo y de la historia, concibiendo la proyección cinematográfica como un medio para ejercer la libertad de conocer y experimentar en común.

39 Se produce aquí una “apropiación sonora del espacio para el hombre [sic. «ser humano»]”, donde el “hacer creíble el interior de una casa [la cueva como casa] en un film supone crear una sinfonía doméstica en la que el espectador pueda sentirse como en casa, o bien, sorprenderlo con gatos encerrados” (Díaz, 2011: 40).

40 Un dibujo del artista se encuentra en: <https://www.cabinetmagazine.org/issues/30/chamberlain.php>. Esta información ha sido aportada por la propia Edurne Rubio, quien encontró esta referencia durante el proceso de investigación de su proyecto sobre “la cueva”. Para ampliar respecto al contexto de este proyecto, realizado por Smithson en 1971, acudir a Uroski (2005).

Bibliografía

- Araúna, N. y Quilez, L. (2023). Voces dislocadas, memorias otras. Nuevas maneras de hablar del pasado traumático a través del cine documental contemporáneo. En Torreiro, C. y Alvarado, A. (eds.). *El documental en España. Historia, estética e identidad (197-207)*. Cátedra.
- Baker, J. M. (2009). *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*. Berkeley.
- Bonitzer, P. (2004). Sobre la voz en "off". En Chion, M. *La voz en el cine* (163-167). Cátedra.
- Bruzzi, S. (2002). *New Documentary. A Critical Introduction*. Routledge University Press.
- Bürch, N. (1990). Building a Haptic Space. En Bürch, *Life to Those Shadows*. University of California Press.
- Casetti, F. (2012). The Relocation of Cinema. *NECSUS*, n.º 2, vol. 1. <https://doi.org/10.25969/mediarep/15047>.
- Català Domènech, J. M. (2021). *Posdocumental. La condición imaginaria del cine documental*. Shangrila ediciones.
- Connor, S. (2018). Auralising Action Space: channelling a sense of play in documentary sound design. En Cox, G. y C., J. (eds.), *Soundings. Documentary Film and the Listening Experience* (85-106). University of Huddersfield Press. <https://doi.org/10.17866/rd.salford.7157294.v2>
- Cox, G. (2018). Introduction. En Cox, G. y Corner, J. (eds.), *Soundings. Documentary Film and the Listening Experience* (37-68). University of Huddersfield Press.
- Chion, M. (2004). *La voz en el cine*. Cátedra.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Paidós.
- Daney, S. (2004). Sobre las voces en "off", "in", "out", "through" (extracto). En Chion, M. *La voz en el cine* (167-171). Cátedra.
- De Sousa Dias, S. (2012). 48, de Susana de Sousa Dias. *Lumière*. Disponible en: https://www.elumiere.net/exclusivo_web/reel12/sousa_02.php [trad. Miguel Armas].
- Delgado-Ureña Díez, D. (2021). Cuerpo, territorio y memorias en *Light Years Away* de Edurne Rubio. *Revista Artilugio*, n.º 7, 152-168. <https://doi.org/10.55443/artilugio.n7.2021.34552>
- Díaz, S. (2011). *Voces de la pantalla: un estudio de la voz y el sonido en relación a la imagen*. Nobuko.
- Doane, M. A. (1980). The Voice in the Cinema.: The Articulation of Body and Space. *Cinema/Sound*, n.º 60, 33-50, <https://doi.org/10.2307/2930003>
- Drew, R. (1998). Narration Can Be a Killer. En MacDonald y Cousins. *Imagining Reality: The Faber Book of Documentary* (271-272). Faber and Faber.
- Elsaesser, T. y Hagener, M. (2010). *Film Theory. An Introduction through the Senses*. Routledge.
- Havelock, E. A (1996). *La musa aprende a escribir: reflexiones sobre oralidad y escritura desde la antigüedad hasta el presente*. Paidós editorial.
- Lagos Labbé, P. (2024). Editorial. The Body of the Voice: Orality as Sound and Performative Expression in Non-Fiction Film. *Comparative Cinema*, vol. XII, 6-12. <https://doi.org/10.31009/cc.2024.v12.i22.01>
- Lant, A. (1995). Haptical Cinema. *October*, Autumn, vol. 74, 45-73, <https://doi.org/10.2307/778820>
- Leimbacher, I. (2017). Hearing Voice(s). Experiments with Documentary Listening. *Discourse*, 39.3, Fall, 292-318. <https://doi.org/10.13110/discourse.39.3.0292>
- Marks, L. U. (2000). *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Duke University Press.
- Mitchell, W. J. T. (2005). There Are No Visual Media. *Journal of Visual Culture*, 4(2), 257-266. <https://doi.org/10.1177/1470412905054673>
- Moreno Redondo, N. y Sala, J. (2024). Presentación. Espacios y materialidades. Diálogos contemporáneos entre el cine y el teatro. *Secuencias. Revista de historia del cine*, n.º 59-60, 11-18. <https://revistas.uam.es/secuencias/article/view/20947>
- Morin, E. (1961). *El cine o el hombre imaginario*. Seix Barral.
- Nichos, B. (1991). *Representing Reality: Issues and Concepts of Documentary*. Indiana University Press [trad. al español de 1997 en Paidós].
- Nichols, B. (1983). The Voice of Documentary. *Film Quarterly*, Spring, vol. 36, n.º 3, 17-30. <https://doi.org/10.2307/3697347>
- Ong, W. J (2004). *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. Fondo de Cultura Económica.

- Ortega, M. L. (2008). Notas en torno a un concepto. En Ortega y García (eds.), *Cine directo. Reflexiones en torno a un concepto* (17-27). T&B editores.
- Pérez-Royo, V. (2025). La ensoñación de la materia. Fuerzas que mueven las películas *Boogie Woogie Ghost* y *Puebla* de María Jerez y Silvia Zayas. *Secuencias. Revista de historia del cine*. N.º 59-60, 37-58. <https://doi.org/10.15366/secuencias2024.59-60.002>
- Rangan, P. (2017). Audibilities. Voice and Listening in the Penumbra of Documentary. Introduction. *Discourse*, 39.3, Fall, 279-291. <https://dx.doi.org/10.13110/discourse.39.3.0279>.
- Renov, M. (2004). *The Subject of Documentary*. University of Minnesota Press.
- Ruoff, J. (1992). Conventions of Sound in Documentary. En Altman (ed.), *Sound Theory / Sound Practice* (217-234). Routledge.
- Sobchack, V. (2009). *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton University Press.
- Steverling, S. (s. f.). Tijdgaten, Edurne Rubio voor GC Elzenhof. Interview met Edurne Rubio. *N-Brussel*. Disponible en: <https://www.vgc.be/wat-biedt-n-brussel/cultuur/kunst-opdracht/tijdgaten-edurne-rubio-voor-gc-elzenhof>
- Tranche, R. R. (2008). El contexto tecnológico y televisivo del *cinéma vérité*. En Ortega y García (ed.), *Cine directo. Reflexiones en torno a un concepto* (29-37). T & B editores.
- Villarme Álvarez, I. y Limón Serrano, N. (2002). Susana de Sousa. Reconstruir el pasado visual reprimido. Entrevista con Susana de Sousa Dias. *L'Atalante*, n.º 34, julio-diciembre, 152-175. <https://doi.org/10.63700/1031>
- Weinrichter, A. (2007). Un concepto fugitivo. Notas sobre el film-ensayo. En Weinrichter (ed.). *La forma que piensa. Tentativas en torno al cine-ensayo* (18-48). Festival Internacional de Cine Documental de Navarra Punto de Vista.
- Whissel, K. (2020). Digital 3D, Parallax Effects, and the Construction of Film Space in Tangled 3D and Cave of Forgotten Dreams 3D. En Sæther, S. Ø y Bull, S. T. (eds.). *Screen Space Reconsidered*. Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.1515/9789048529056-005>
- Youngblood, G. (1970). *Expanded Cinema*. Dutton.