



Interacción entre propiedades estéticas y valor cognitivo: más allá de la absorción narrativa en *La Peste*

Alberto Hermida¹; Mónica Barrientos-Bueno²; Héctor J. Pérez³

Recibido: 16 de julio de 2020 / Aceptado: 27 de diciembre de 2020

Resumen. El principal objetivo de este estudio es identificar y estudiar la diversidad de casos posibles de experiencias estéticas relacionadas con el fenómeno psicológico caracterizado como absorción en *La Peste*; serie televisiva de relevantes cualidades artísticas, tanto en la puesta en imagen como en la dirección de arte, incluyendo la recreación digital de decorados o su modificación. Complementariamente describimos el tipo de interacción que se produce entre los procesos de posible absorción estética y el contenido cognitivo de la narración. Abordamos un análisis de una gran variedad de escenas para distinguir las implicaciones que una actividad reflexiva o evaluativa de naturaleza estética pueda contribuir a la mejor comprensión del contenido cognitivo que ofrece. Nuestro análisis ha descubierto una singular riqueza de recursos: desde los motivos visuales, los modos de representación dominantes en el periodo histórico de la serie, a las sofisticadas técnicas de iluminación, puesta en escena e imagen, uso del cromatismo, o composición digital de decorados. Lo común en todos los casos tratados es la búsqueda de un espectador activo, abierto a poner en marcha su capacidad reflexiva e imaginativa en un nivel de intensidad y frecuencia raro, y valioso, en la serialidad contemporánea.

Palabras clave: Absorción estética; serie de televisión; *La Peste*; puesta en escena; motivos visuales.

[en] Interaction between cognitive and aesthetic values: beyond the narrative absorption in *La Peste*

Abstract. The main objective of this article is to identify and study the diversity of possible cases of aesthetic experiences related to the psychological phenomenon of absorption in *La Peste*; this TV series exhibits outstanding artistic qualities, both in the creation of images and in art direction, including the digital set recreation or their modification. It also describes the type of interaction that takes place between the processes of possible aesthetic absorption and the cognitive content of the narrative. We approach the analysis of a wide variety of scenes to distinguish the implications that a reflective or evaluative activity of an aesthetic nature may have for a better understanding of the cognitive content it offers. Our analysis has discovered a unique wealth of resources: from the visual motifs, the dominant modes of representation in the historical period of the series, to the sophisticated lighting techniques, the *mise en scène*, the cinematography, the use of chromaticism or the digital set composition. What is common to all the cases dealt with is the search for an active spectator, open to setting his or her

¹ Universidad de Sevilla (España)
E-mail: ahermida@us.es
<https://orcid.org/0000-0003-4155-0108>

² Universidad de Sevilla (España)
E-mail: mbarrientos@us.es
<https://orcid.org/0000-0003-1839-0425>

³ Politécnica de Valencia (España)
E-mail: hpez@har.upv.es
<https://orcid.org/0000-0002-1789-6355>

reflective and imaginative capacity in motion at a level of intensity and frequency that is rare and valuable in contemporary seriality.

Keywords: Aesthetic absorption; TV series; *La Peste*; *mise en scène*; visual motifs.

Sumario: 1. Introducción. 2. La influencia de la pintura barroca en la articulación visual de *La Peste*. 2.1. Puertas de acceso a la absorción estética: referentes y motivos pictóricos. 2.2. Herencias del luminismo en la fotografía pictorialista de la serie. 3. Inmersión sensorial y absorción estética: la representación de Sevilla de finales del siglo XVI. 3.1. La experiencia visual de la reconstrucción histórica. 3.2. La sinestesia olfativa y la estética de la repugnancia. 4. Conclusiones. Referencias.

Cómo citar: Hermida, A.; Barrientos-Bueno, M.; Pérez, H.J. (2021) Interacción entre propiedades estéticas y valor cognitivo: más allá de la absorción narrativa en *La Peste*. *Arte, Individuo y Sociedad* 33(3), 995-1013.

1. Introducción

Dedicamos este trabajo al impacto artístico de las series televisivas, específicamente abordado en *La Peste* (Alberto Rodríguez, Movistar+, 2018-), una producción española muy destacada por el generoso presupuesto en recursos humanos y materiales orientados a calidad artística. Nos interesa investigar la aparición de propiedades estéticas capaces de determinar un tipo de experiencia cualitativamente distinta de lo habitual, por la intensidad con que los elementos artísticos la protagonizan.

Ha sido precisamente la propuesta de un concepto novedoso por parte de la psicología de la comprensión narrativa lo que nos ha abierto esta perspectiva de análisis. Recientemente, un grupo de expertos que lideran la investigación en absorción narrativa ha lanzado una variante novedosa y de gran interés para la estética (Kuijpers, M. M., Hakemulder, F., Bálint, K., Doicaru, M., y Tan, E., 2017). Este concepto, en sus variantes expresado también como *transportation*, *immersion*, *narrative engagement* o *flow*, se refiere a esa experiencia subjetiva en que la atención hacia una narrativa adquiere tal intensidad que provoca la pérdida de conciencia acerca de la realidad circundante. No es el hecho de esa aparente pérdida de conciencia lo que interesa, sino la intensidad con que la atención se concentra, el magnetismo que alcanza la narración. La literatura científica existente sobre absorción narrativa la ha investigado primordialmente abordando *popular media*, obras sin rasgos formales innovadores o destacados que han orientado la investigación hacia una modalidad de absorción por el contenido narrativo, sin considerar sus posibles extensiones hacia aspectos formales. Frente a ello, Kuijpers et al. (2017) han propuesto una nueva modalidad, a la que denominan *artifact absorption*, referida a una experiencia focalizada por las cualidades formales que otorgan una singularidad a la experiencia estética de la narración. Comparando el efecto de dos obras, la *Millenium's Trillogy* de Stieg Larsson y *A la recherche du temps perdu*, de Marcel Proust, los autores atribuyen a la primera la capacidad de proyectar al lector a un estado de absorción desde su inicio de forma ininterrumpida, mientras que a la segunda le asignan la imposibilidad de una continuidad en el seguimiento de la narración, provocada por la necesidad de reflexionar sobre la forma misma en que se produce. Un caso y otro corresponderían, respectivamente, a los conceptos de *story world absorption* y de *artifact absorption*. Kuijpers et al. (2017) distinguen entre los procesos más propios

de la *narrative absorption*, que son la imaginación, una implicación emocional y la atención focalizada, mientras que la actividad de atender a las singularidades estéticas estaría impulsada por la reflexión, a priori, aunque rápidamente advierten que ambas pueden acontecer simultáneamente. Y en sus conclusiones sugieren que tanto la literatura popular como la culta emplean mecanismos textuales en diferentes niveles y formulan cuestiones que abren nuevas líneas de investigación, que consideramos estímulos para estudiar, por ejemplo, la intensidad con la que actúan mecanismos propios de un estilo narrativo según pueda resultar este más o menos artístico.

Este tipo de interrogantes aparecidos en un estudio sobre la literatura escrita provocan preguntas igualmente relevantes respecto a las cualidades artísticas en la ficción televisiva. En la disciplina estética, además, hay un terreno que consideramos fértil para dar respuesta a nuestros objetivos: el interaccionismo estético. Esta perspectiva ha investigado cómo son consideradas las obras de arte en términos cognitivos, por ejemplo, cuando ofrecen un sentido nuevo a dilemas morales que nos permitan su comprensión con mayor riqueza de matices, y cómo esa evaluación afecta a la valoración estética, propiciando una apreciación positiva, o intensificándola (McIver Lopes, 2005). Se ha constatado que efectivamente hay un vínculo positivo entre lo que consideramos que nos enseña una obra y el juicio estético sobre la misma. De hecho, esta es una de las bases de la posición eticista, compartida por autores como Matthew Kieran (2005). Pero existe también una alternativa opuesta, menos explorada, que considera las evaluaciones estéticas de una obra igualmente influyentes en nuestra apreciación de los contenidos de la misma (Alcaraz, 2018). Para esa óptica, las preguntas que deja abiertas el trabajo de Kuijpers et al. resultan objetivos de investigación de primer orden. Hablamos, por ejemplo, de explorar la existencia, forma de darse y diversidad de procesos de apreciación estética, es decir casos de *artifact absorption*, que puedan influenciar en la *story world absorption*.

Hay además otros resultados de la investigación en *narrative absorption* que animan nuestra investigación en esta línea. Por una parte, los estudios que la vinculan con el carácter persuasivo a la obra, fortaleciendo las creencias que los espectadores adquieren tras ser expuestos a ella, al punto de hacerles pensar que lo sucedido en la historia es más real que la vida misma (Green, 2004), y de que encuentren dificultades para volver a la vida real, y cuando esto suceda puedan ver aspectos del mundo de otra manera (Gerrig, 1993). Por otra parte, que esos mismos autores vinculan la absorción y la persuasión con cualidades estéticas de las narraciones, pues esta combinación se produce especialmente en aquellas bien realizadas y de elevada calidad (Green y Brock, 2000). Hay por tanto una base científica para defender nuestra convicción respecto a las cualidades de la imagen en movimiento para producir enriquecimiento cognitivo en los espectadores. Algo que posiblemente se debe a que el comportamiento de nuestro cerebro ante la pantalla sigue teniendo muchos elementos en común con el que se produce cuando tenemos la realidad ante nosotros. Quizás eso garantiza que pueda existir una permeabilidad de doble sentido entre conceptos o esquemas adquiridos en la realidad, que pueden ser relacionados y modificados por la narración, y viceversa, conceptos que emergen por vez primera en el arte, para ser retomados en la realidad y someterse a su poder de matización.

Bajo la expectativa de desarrollar la investigación en el novedoso frente de los estudios de la absorción estética, y con el sustento teórico del interaccionismo estético, nuestro primer y principal objetivo es identificar y estudiar la diversidad de casos posibles de experiencias estéticas relacionadas con la absorción en *La Peste*; serie

que hemos elegido por presentar cualidades artísticas muy relevantes en aspectos de naturaleza visual, tanto en la puesta en imagen como en la dirección de arte, incluyendo la recreación digital de decorados o su modificación. Complementariamente nos importa describir, siquiera sucintamente, el tipo de interacción que se produce entre los procesos de posible absorción estética y el contenido cognitivo de la narración. Abordamos un escenario privilegiado para distinguir las implicaciones que una actividad reflexiva o evaluativa de naturaleza estética pueda contribuir a la mejor comprensión, o a procesos de persuasión respecto del contenido cognitivo que ofrece.

La aproximación adoptada, por lo tanto, aunque el punto de partida sea un desarrollo científico de la psicología de la narración, progresará en el terreno humanístico del análisis estético. Nuestro ideal es ofrecer este trabajo con aspiraciones de servir al modelo de triangulación descrito en el naturalismo estético (Smith, 2017), de tal manera que la identificación de aspectos en la obra con precisión y rigor pueda ayudar a afrontar investigaciones nuevamente desde la óptica científica. Por ejemplo, imaginamos que la identificación de modalidades que hemos realizado puede servir a la formulación de experimentos que sirvan para comprender mejor su naturaleza, y lo mismo vale decir respecto a las cualidades persuasivas que puedan tener algunas de esas modalidades.

Los tres autores de este trabajo, aún todos nosotros dedicados profesionalmente a investigar el audiovisual, hemos trabajado desde nuestros tres ámbitos de especialización distintos para establecer una sinergia productiva: la historiografía del arte, la teoría estética y el análisis de la puesta en escena y puesta en imagen audiovisuales.

2. La influencia de la pintura barroca en la articulación visual de *La Peste*

2.1. Puertas de acceso a la absorción estética: referentes y motivos pictóricos

Posiblemente no haya muchas series, ni en España ni fuera, que puedan competir con las dos primeras temporadas de *La Peste* en número de escenas que lleven al espectador a recordar escenas pictóricas, o a imaginar que deben haber estado ahí para inspirarlas. Ello aunque los directores artísticos de cualquier producción ambientada recurren a la pintura como principal fuente de documentación, “desde la información del vestuario o el maquillaje a los espacios que habitaban, incluso la iluminación o las gamas cromáticas que conformaban aquellas atmósferas” (Tejeda, 2009, p. 24). Pero en *La Peste* este recurso ha sido planteado sistemáticamente hasta el punto de convertirlo en clave de todo el universo visual que el espectador percibirá ante sí. Esta singularidad dota de una riqueza continua a la experiencia visual del espectador, especialmente a aquellos que tengan formación e interés en la historia del arte pictórico, al invitarles a una actitud de inmersión estética como la propuesta por Kuijpers et al. (2017), donde la reflexión predomina implicando un grado de conciencia singular sobre determinadas propiedades estéticas de la obra. Vamos a referirnos pues, en primer lugar, a un conjunto de ejemplos que pueden estimular en el espectador una actitud reflexiva, cuyos ingredientes cognitivos son la pregunta acerca de cuál es el referente que inspira la escena que está viendo, la argumentación para definir elementos concordantes y discordantes entre modelo y recreación, la justificación de las posibles variaciones del modelo, que incluye la evaluación de su

funcionalidad narrativa, y también ingredientes emocionales como el placer en la admiración de la belleza de la escena.

Comenzaremos el recorrido distinguiendo motivos visuales en uno de los repertorios visual e intelectualmente preferidos del Barroco: los bodegones. Desde los más fastuosos y abundantes dentro de la tradición flamenca, holandesa y española, donde frutas y carnes asadas primorosamente colocadas desbordan las piezas de plata que los contienen, como vemos en las mesas de Zúñiga durante los capítulos de la primera temporada y de Pontecorvo en la segunda, especialmente en la fiesta que organiza con su esposa en el tercer episodio. Hasta los más humildes y simples que, a diferencia de los anteriores, protagonizan frecuentemente planos en solitario en los cuales la cámara se recrea, como son los repletos de enseres médicos del dispensario de Monardes en los capítulos quinto y sexto de la primera temporada o los compuestos por una vela encendida, paños y una jofaina en casa de Escalante en el tercer y quinto episodio de la segunda temporada. Estos últimos, los más modestos, invitan al espectador a admirar la belleza de rincones de lo cotidiano, ensalzados por la impronta visual de la iluminación tenebrista, como se verá más adelante.

Las naturalezas muertas se prolongan en la serie a través de las vanitas, constatación visual de la fugacidad de la vida y lo inexorable de la muerte, que no están por ganar preciosismo, sino que añaden una línea de continuidad visual con uno de los ejes narrativos en la primera temporada. Su elemento más representativo, la calavera, “un recuerdo constante al ser humano de la vanidad de su vida, de que la vida se define por la muerte” (González García, 2005, p. 147), es tan relevante que protagonizó la importante campaña publicitaria de la primera temporada. Pero la frecuencia de su presencia en la serie puede llevar al espectador incluso a adoptar una actitud detectivesca para descubrir en ella significados narrativos relevantes, como cuando aparecen cubriendo paredes de pasadizos, a modo de osarios, como descubren Mateo y Valerio en el quinto episodio de la primera temporada. Del mismo modo que con los bodegones, se encuentran planos con enseres dispuestos en forma de vanitas con un tratamiento más pictórico, como son algunos del gabinete de Celso de Guevara, donde se incluye la calavera como detonante de la espiritualidad junto a velas y libros abiertos, tal como se ve en el último episodio de la primera temporada.

Las pinturas de vanitas funcionan como “plasmación estética de un universo mental en el que se había instalado, de manera definitiva, la percepción efímera de la existencia” (García Hinojosa, 2013, p. 23). La muerte, onnipresente como tema debido a la peste bubónica, promueve una absorción estética estimulada por experiencias repulsivas. Un momento notable es el plano con el que arranca el capítulo cuarto de la primera temporada: un carromato repleto de cadáveres desnudos y apilados, camino de la fosa común. Es difícil que el espectador formado pictóricamente escape a los ecos de *El triunfo de la muerte*, de Bruegel el Viejo, en una reflexión o ejercicio de memoria acompañado de un tenebroso fondo sonoro: el traqueteo del carromato que acompaña el vaivén de las extremidades de algunos cuerpos. La exhumación de Germán Larrea en el quinto episodio de la primera temporada, exhibida a través de los planos de su cuerpo en avanzada descomposición, puede considerarse una invitación al recuerdo de Valdés Leal, en una de sus dos obras de las Postrimerías: *Finis gloriae mundi*. No se trataría de una evocación aislada, como podrá suponerse, sino de una puerta abierta a un recorrido por distintas referencias de sus pinturas. Su otro lienzo, *In ictu oculi*, conforma otra presencia transversal con tanto poder visual en *La Peste* como el original pictórico. En concreto, destacan dos momentos de la

primera temporada: la visión que Mateo tiene de la muerte en el capítulo tercero y el plano en el sexto capítulo de la mitra y la casulla ricamente ornadas, dispuestas antes del auto de fe, bañadas por una luz de bodega de varias tonalidades vidriadas.

Subyugado por la estética del bodegón y las vanitas, el espectador es conducido por los presupuestos barrocos de la teatralidad visual a través de trampantojos, la presencia de espejos en encuadre y la ambivalencia que marcan la composición de multitud de planos. En definitiva, trampas visuales presentes en buena parte de la pintura de la época, donde

la perspectiva en particular y la composición en general dejó de utilizarse como un instrumento de conocimiento o como una estructura armónica que reproduce un orden universal, y pasó a convertirse en un recurso artístico con el que podía conseguirse, a través de ocultamientos, ambigüedades u otras muchas soluciones, todo tipo de efectismos, de ilusionismos y de engaños visuales. (Furió, 2010, p. 42)

En consonancia, marcos dentro del marco e ilusiones visuales pasean por la pantalla para conjugar el placer visual con sus estímulos a la reflexión. El proceso de absorción estética en el que sumerge al espectador funcionaría por reiteración de encuadres que recurren a elementos arquitectónicos que enmarcan (Fig.1); una transposición de las “arquitecturas fingidas a través de la aplicación de técnicas de perspectiva o quadratura” en las pinturas barrocas al fresco, que conduce a una “retórica del ornamento [...], configurándose una visión fantástica, irreal y laberíntica” (Santos e Illán, 2020, pp. 130-131). Otros encuadres, fuente de placer estético, son los que tienen como referencia la ventana de un carruaje, tanto desde el exterior como desde el interior del mismo, que crean un efecto de marco dentro del cuadro de gran atractivo en plena consonancia con la visualidad barroca del mirar sin ver. En este sentido, difícilmente el espectador formado culturalmente en esta época no encontrará aquí una oportunidad para recordar la exaltación de la ambivalencia y el disimulo, y para reflexionar sobre el sentido que aportan a la narración.



Figura 1. Elementos arquitectónicos a modo de enmarcación de planos. (Movistar+).

Las trampas visuales, recursos de placer estético, se presentan también a través del empleo de espejos en varios planos de *La Peste*. Ya en la pintura, y especialmente la barroca, se hace uso del espejo y su imagen reflejada para “buscar otro ángulo ante el cuadro para que aparezca otra imagen escondida. Ésta, en no pocas ocasiones

cierra el significado del cuadro, aporta una polisemia o simplemente se convierte en un juego de la extraña naturaleza de la representación de la imagen” (Gómez Gómez, 2005, p. 12). La presencia del espejo sirve para integrar el fuera de campo en campo o para aludir a secretos ocultos, como reza la inscripción en el altar cuando Mateo busca a Ledesma: “Cruzar el reflejo del mundo para alcanzar la verdad”. ¿Adónde llevan esos juegos al espectador? Destacan dos momentos con espejos convexos que lo conectan con *El matrimonio Arnolfini*, de Van Eyck: primero en uno de los planos cuando Zúñiga realiza el inventario de sus bienes en el quinto episodio de la primera temporada, después de que Mateo le hable de su mediocridad; posteriormente en otro plano en el que se refleja Pontecorvo en el quinto capítulo de la segunda temporada, antes de saber que tienen todos los votos del consistorio, como trasunto del poder y el juego de intereses y apariencias.

Las escenas de la primera temporada en el taller de pintura de Teresa proponen un itinerario integral por el placer visual en esta clave. Los encuadres y planos, de gran belleza compositiva, recurren a la ventana de Durero y su cuadrícula para crear un efecto de marco dentro del marco en la presentación de su trabajo y su preocupación por la perspectiva y las proporciones. Todo ello redundando en el efecto metavisual. En otras ocasiones, la abundancia de espejos en la estancia plantea juegos de miradas, mirar sin ser visto desde el fuera de campo, ilusiones visuales y trampantojos dentro de los estilemas propios del Barroco (Fig. 2). Los espejos facilitan que Teresa se autorretrate en su obra como la sirvienta de Judit, en un lienzo que reinterpreta un tema ejecutado en varias ocasiones por Artemisia Gentileschi (Chirinos, 2015), muy asidua también a incluir su rostro en muchos de sus lienzos: *Judit y la doncella con la cabeza de Holofernes* (en la versión actualmente en la Galería Palatina del Palacio Pitti). En *La Peste*, la Judit del lienzo de Teresa no presenta su rostro girado como muestra de alerta ante la situación, en una escena de gran tensión dramática, sino que la modelo mira al espectador de frente, desafiante y empoderada, con la espada que en la obra de Gentileschi también está apoyada sobre su hombro.

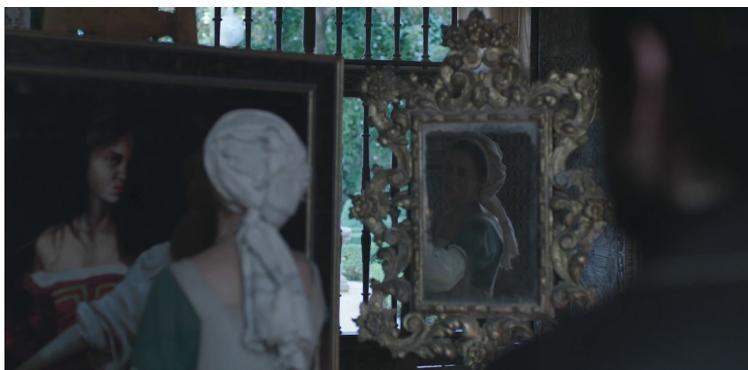


Figura 2. Juego visual a partir de espejos. (Movistar+).

Por otro lado, en *La Peste* se aprecia también algo habitual en las ambientaciones históricas: el recurso a pautas y orientaciones sobre soluciones compositivas e iluminación inspiradas en cuadros, estilos, corrientes y escuelas pictóricas (Moscariello, 2011), evitando en el caso que nos ocupa una puesta en escena en modo

de cuadro viviente. La inspiración pictórica compositiva es un recurso estético muy atractivo que puede apreciarse, por ejemplo, en la autopsia que realiza Monardes ante Mateo en el segundo episodio de la primera temporada, cuya perspectiva elegida en uno de sus planos, con una reducida profundidad de campo, llevará al recuerdo del famoso lienzo *Lamentación sobre Cristo muerto*, de Mantegna. Esa misma inspiración vuelve a verse en uno de los planos de Mateo tumbado sobre la mesa de Monardes y tapado con un lienzo, en el sexto episodio de la primera temporada, tras haber sido atendido de graves heridas. O una obra de profundas raíces sevillanas pero no barroca como es *Las cigarreras*, de Gonzalo Bilbao, se puede traer al recuerdo del espectador tras visionar varios planos del hacinamiento de las mujeres en una de las estancias del convento, antes de su huida por el pozo, del último capítulo de la segunda temporada. El objetivo del estímulo pictórico en este caso sería animar a elucubrar sobre las relaciones compositivas de los planos con las pictóricas, pues hay dinámicas que se ofrecen con verdadera insistencia. Por ejemplo, son numerosos los planos en interiores de palacios y construcciones que aprovechan el entorno arquitectónico del patio con arcadas, en el primer caso, o las vigas de la techumbre de la fábrica de Teresa, en el segundo, para conjugar encuadres simétricos con un punto de fuga central en visión frontal. Otros, especialmente los planos generales de calles e interiores de las casas más humildes, se trabajan con gran profundidad de campo e influencia de la perspectiva aérea, con figuras estratificadas desde el primer término al fondo, que evocan las contribuciones de Rembrandt, Murillo y Velázquez en sus obras con varios grupos de personajes.

Las posibilidades de absorción estética que experimenta el espectador se refuerzan, adicionalmente, con la presencia de motivos pictóricos barrocos reinterpretados e integrados en la serie. Entre ellos se encuentran, por ejemplo, la cabeza decapitada de San Juan Evangelista como la cabeza de Alejandro de Dresdner, que descubren dentro de un arcón en el episodio cuarto de la primera temporada y al que Mateo alude en ese instante como “El santo sin cabeza”; el óleo *El buey desollado*, de Rembrandt, emulado como el caballo abierto en canal que es despiezado cuando Mateo visita el hospicio en busca del paradero de Valerio en el primer capítulo de la serie; el célebre lienzo de Velázquez *Vieja friendo huevos*, con Arquímedes realizando esa misma labor en la calle, en el segundo episodio de la segunda temporada; o la *Lección de anatomía del Dr. Nicolaes Tulp*, de Rembrandt, en la ya comentada escena del segundo capítulo de la primera temporada.

2.2. Herencias del luminismo en la fotografía pictorialista de la serie

Entre los referentes visuales que más abundan, uno de los aspectos más característicos reside en los esquemas de iluminación que dominan la serie. Concretamente, nos detendremos en las influencias del luminismo pictórico del siglo XVII, para extender nuestra hipótesis hacia la consideración de que el reconocimiento de este tipo de referencias, con el poder que le dota la inmediatez perceptiva, puede ser otro generador de la modalidad de absorción estética que estamos tratando. En nuestro recorrido queda de manifiesto cómo los departamentos de arte y fotografía convergen para dotar a la serie de una extraordinaria ambientación con rigor histórico, materializada en continuos sets de embellecimiento (Zavala, 2008). Quizás algunas de las imágenes marcadas por esa sinergia son las que, por momentos, detienen el tiempo narrativo para privilegiar el acto contemplativo.

Las imágenes a las que nos referiremos resuenan a Caravaggio, La Tour, Rembrandt, Ribera o Zurbarán como modelos del alto contraste entre luz y sombra y el modelado de las formas. Destaca el recurso a la luz de las velas, donde las figuras y los objetos se recortan en la penumbra o la oscuridad de las estancias, favoreciendo la creación de (densas) sombras propias y esbatimentadas, proyectadas sobre el entorno inmediato. En ocasiones, una única fuente de luz reduce hasta el límite el espacio percibido, resaltando el plano y el elemento de interés y acotando la mirada del espectador. Cobra aquí especial fuerza como referente el luminismo de Georges de La Tour en lienzos como *Magdalena penitente* o *San José carpintero*, junto a los caravaggistas flamencos Gerard van Honthorst, en obras como *La alcahueta* o *La negación de San Pedro*, y Adam de Coster, con *Un hombre cantando a la luz de las velas* y *Joven mujer sosteniendo una rueda ante una vela encendida*. Como señala Medina de Vargas (1988) en relación con las pinturas de La Tour, se trata de obras dominadas por una luz artificial interna que envuelve las formas; una luz concebida como “elemento unificador”, que reduce al mínimo el color y la textura, creando un ambiente unitario (p. 103). Bajo este influjo, “lo que esa luz deja ver sólo puede ser parcialmente revelado, y los detalles acentúan la ambigüedad en vez de disiparla” (Muñoz Molina, 2008, pp. 241-242).

Pero no hablamos de este tipo de iluminación en un sentido únicamente ambiental, sino que con frecuencia está relacionado con la acción, pues tanto en interiores como en exteriores se establece la luz del candil como única guía del protagonista en su deambular por estancias, callejones o pasadizos, lo que añade un componente atencional relacionado con el contenido cognitivo de la narración muy interesante al posible efecto de inmersión en el espectador que tengan estas imágenes (Fig. 3). Así, por ejemplo, queda evidenciado en la escena nocturna en la que Mateo y Valerio recorren las callejuelas de la ciudad en su visita clandestina a Pedro Lanzas, en el tercer episodio de la primera temporada, o cuando ambos personajes siguen la pista de Nubla, el esclavo de Martín del Valle, hasta dar con su casa, que rastrean bajo el titilar de la llama, en el episodio siguiente. Más allá de motivos visuales concretos, estos diseños de iluminación persisten en el conjunto de la serie, reflejo del preciosismo lumínico que la define. Por citar otro ejemplo representativo, cabría mencionar el encuentro de Mateo con la muerte en el sexto y último episodio de la primera temporada, ante la presencia de Arquímedes y sus pícaros, que dan luz al cuerpo del protagonista, mientras se desangra en la margen del río hacia la que se aproxima la parca.



Figura 3. Iluminación con alto contraste entre luces y sombras. (Movistar+).

En otras ocasiones, en cambio, la disposición de las fuentes de luz se concibe con el fin de generar profundidad, como en tabernas o amplios salones, buscando la estratificación lumínica del espacio hacia el interior de la escena e incluso la fuga. Con ello se remarca la dirección de lectura de las imágenes mediante el trazo de un recorrido calculado de la mirada por el encuadre y la composición, en un esfuerzo constante por activar el carácter contemplativo que acompaña a la serie. Así sucede, por ejemplo, en el encuentro privado entre Zúñiga y el encargado del navío, en el cuarto episodio de la primera temporada. Bajo la firme intención del primero de salir del puerto de Sevilla a pesar de su cierre, la conversación transcurre en la soledad de la taberna; en un espacio estratégicamente iluminado por las velas en cuatro planos de profundidad escenográfica.

En las escenas de interior también predominan los esquemas de iluminación que transportan al espectador hacia el recuerdo de la luz de bodega característica del tenebrismo caravaggiesco, reconocible en pinturas como *La vocación de San Mateo*. El poder evocativo viene de una luz externa alta y lateral, de haz concentrado y fuertemente direccional, que hace visibles y enfatiza determinadas zonas, descubriendo su forma y color y creando un “enérgico dualismo entre luz y sombra” (Medina de Vargas, 1988, p. 94). En *La Peste*, este diseño de iluminación se lleva a cabo a veces sin prácticamente otro complemento lumínico en el espacio, al más puro estilo de Caravaggio, acentuando el dramatismo del rayo de luz en su impacto en las superficies, las figuras y los objetos sobre los que incide (Fig. 4). Así se aprecia en la escena en la que Mateo es custodiado hasta Celso de Guevara en el tercer episodio de la primera temporada, donde la lúgubre ambientación de los pasadizos interiores es quebrada por el potente haz de luz que irrumpe ante la puerta de acceso a la Cámara de los Secretos.



Figura 4. Haz de luz marcado por una iluminación tenebrista. (Movistar+).

Otras veces, en cambio, la iluminación interior incrementa el número de fuentes de luz de la escena, posibilitando una percepción visual más amplia del entorno. En estas, además, el juego con las diferentes temperaturas de color dinamiza sensiblemente las imágenes, en las que se activa el contraste cromático entre luz fría exterior y luz cálida interior, que dota de volumen y matices al conjunto. Esto puede comprobarse de manera clara en el tercer episodio de la primera temporada, cuando Leandra se ofrece para trabajar en la mancebía, o cuando lleva a casa comida para su

hermano, en el episodio siguiente. En ambos casos, el rayo de luz procedente de la ventana se “delinea” en el espacio, en contraste con la calidez interior, incidiendo en el cuerpo desnudo de Leandra en la primera escena, o estratificando espacialmente la habitación en la segunda. De un modo u otro, nuevamente las direcciones de lectura quedan patentes en estas composiciones, al igual que el punto de interés, ensalzado en la penumbra.

Desde un punto de vista técnico, como indica el director de fotografía de la serie, Pau Esteve Birba (Atípica Films, 2018), se utilizaron ópticas muy luminosas para tratar de rodar con la luz real del set. De este modo, mediante la investigación conjunta entre los departamentos de arte y fotografía, se confería a los espacios de una iluminación propia que permitiera una exposición óptima y que, en definitiva, dotara a las imágenes de fidelidad a la configuración escenográfica. Según Pepe Domínguez del Olmo (Atípica Films, 2018), el director de arte, una de las grandes apuestas de *La Peste* reside precisamente en esa iluminación fidedigna en la que el uso de velas se establece como recurso fundamental, dotando al resultado de una reconocible identidad.

3. Inmersión sensorial y absorción estética: la representación de Sevilla de finales del siglo XVI

Hasta aquí hemos tratado la absorción estética en una variante que supone centralmente el reconocimiento de una referencia artística externa, por tanto que se sostiene en una actividad cognitiva mnemónica, al menos en su momento inicial, a modo de impulso a la atención y reflexión sobre las propiedades estéticas de numerosas escenas. A continuación nos ocupamos de otra variante que no necesariamente parte de esa componente mnemónica, pues hay casos en que unas cualidades artísticas relevantes no conducen necesariamente al espectador a un referente pictórico, aunque pueda tener la sensación de que existe. Y es que son escenas no menores en cualidades artísticas que puedan suscitar la actitud apreciativa y reflexiva con igual intensidad que en los casos tratados hasta el momento. Por eso es muy importante que nos ocupemos de ellas. También porque podríamos decir que su presencia implica un factor de continuidad. Estas imágenes ayudan a mantener la riqueza visual de aquellas inspiradas en referentes pictóricos, y que el relato no decaiga cuando faltan los referentes externos. Son a la vez prueba de la capacidad creativa de los equipos de arte implicados en la serie. Y finalmente apuntamos que no solo ofrecen al espectador un juego con las cualidades formales, sino que, como sucede en casos en que el referente pictórico implicaba densidad semántica o simbolismo, también contribuyen al juego del significado necesario para dotar de sentido a la narración y potenciar el perseguido efecto inmersivo que caracteriza a la producción.

3.1. La experiencia visual de la reconstrucción histórica

Persistiendo, por tanto, en la dimensión visual son múltiples los recursos que utiliza *La Peste* para trasladar al espectador a la Sevilla de finales del siglo XVI. En este sentido, además del imponente trabajo de arte, fotografía, vestuario y maquillaje y caracterización llevado a cabo, la aportación del equipo de efectos visuales resulta tan fundamental como digna de admiración. Con rigor histórico, geográfico y espacial,

además de gusto estético, como apunta el supervisor de VFX Juanma Nogales (2018), la Sevilla de la época cobra forma en la pantalla. A partir de estampas grabadas y representaciones pictóricas de las vistas de la ciudad, incluso mediante técnicas de fotogrametría para el modelado tridimensional a partir de imágenes captadas por dron, el trabajo de recreación es notablemente preciso, creando una perspectiva reconocible de Sevilla en la tradición del vedutismo del XVIII: la ciudad retratada desde el Aljarafe o Triana, en una visión reconocible que se ha perpetuado durante siglos como representativa de la ciudad. Y de igual modo resulta indispensable la extensión digital de decorados virtuales, desarrollados a partir de la base real de las localizaciones y los decorados corpóreos del rodaje.

Sin duda, *La Peste* se esmera en dejar patente una huella de realismo, de veracidad en su reconstrucción histórica y ambiental (Fig. 5). Bien parece un caso que quiere constatar la tesis de Pierre Sorlin (2001), una narración audiovisual como una película o una serie puede ofrecer todo su poder cognitivo respecto de una ciudad histórica, basándose en que el espectador podría extraer esos conocimientos de lo mostrado y entender mejor no solamente las situaciones y los personajes, sino otras expresiones más sutiles de lo que la ciudad puede cambiar en la vida humana. Y si bien dicho trabajo queda de manifiesto durante toda la serie, puede comprobarse de manera especial en escenas concretas, en las que este asume un protagonismo más que destacado. Por ejemplo, así sucede en el viaje de vuelta a Sevilla de Mateo, en el primer episodio de la primera temporada, mientras se aproxima en la barcaza a la ciudad o cuando contempla desde su caballo, en la lejanía, la puerta de entrada a la urbe. Más aún, en el cierre de dicho episodio, la cámara asciende con detenimiento sobre la muralla, recreándose en su recorrido, para concluir el plano con la vista elevada de los tejados de Sevilla en toda su extensión; la verdadera protagonista de la serie, con la que finaliza el piloto. Si en esta última postal, la Catedral y la Giralda se imponen en el horizonte, recortadas bajo la luz del crepúsculo, una presencia aún más solemne y majestuosa adquieren en el sexto y último episodio de la primera temporada, cuando Celso de Guevara dicta sentencia contra los herejes, Zúñiga entre ellos, condenándolos en plena plaza, frente a una multitud enfurecida que clama su muerte.



Figura 5. La ciudad de Sevilla recreada en la serie. (Movistar+).

A su vez, otros espacios históricos son reconstruidos en el mapa de la serie, como el Castillo de San Jorge o el puerto de la ciudad, entre otros. Este último, de hecho, se establece como localización recurrente en cuidadas escenas fluviales, marcadas por la presencia de los barcos fondeados y las vistas frontales de la ciudad, combinadas con una reconocible sobreexposición lumínica que facilita la ubicación del espectador. Ello contribuye a marcar el contraste interior/ exterior que articula la serie y que se hace extensivo al intra/extramuros. Del puerto a las callejuelas, de los mercados a la mancebía, los personajes deambulan por unos espacios en los que se “sumerge” la cámara, que recorre la ciudad en un seguimiento continuo a los protagonistas, haciendo al espectador observador partícipe en primera línea.

En el interior de la ciudad, otro aspecto que merece ser abordado es el uso del color, que alcanza en ciertas escenas una carga dramática notable, donde la expresividad plástica se orienta por un valor simbólico que apoya la lógica de la narración. Así, por ejemplo, destaca la aplicación cromática en varias escenas, donde la “segunda piel” de significado refuerza el sentido narrativo. En concreto, el rojo tiñe las imágenes en la visita de Teresa Pinelo a la mancebía, en el segundo episodio de la primera temporada. La escena está concebida como un *in crescendo* cromático en el trayecto de Teresa hacia el piso superior, hacia Eugenia, la prostituta que finalmente le servirá de modelo para su próximo cuadro. No por casualidad, si atendemos a la interpretación psicológica, “el color de todas las pasiones” (Heller, 2013, p. 54), comúnmente dominante en los acordes cromáticos asociados a la sexualidad, el erotismo y la lujuria, es el elegido para “coronar” la mancebía. De forma progresiva, a medida que se produce el ascenso de la protagonista, los personajes quedan inmersos en un rojo intenso, profundo, que emana de las paredes y del reflejo filtrado de la luz, y que conduce al desenlace de la acción dramática (Fig. 6). Poderosamente sugerentes, los matices de rojo salpican el habitáculo, incluyendo a la propia Eugenia, ataviada con un pañuelo del mismo color.



Figura 6. El uso del color como clave estética y simbólica. (Movistar+).

Por otro lado, cabe subrayar el verde que enmarca el “bautizo” de Baeza en La Garduña a manos de María de la O, en el cuarto episodio de la segunda temporada. Las formas de las figuras se recortan en un compensado contraluz, en el que el verde de las cortinas, que filtran el haz de luz procedente del exterior, y el negro inundan la estancia, imponiéndose durante el ritual. En este caso, y nuevamente según la

psicología del color en el contexto cultural occidental, lo nocivo, lo tóxico e incluso las asociaciones con aquello que infunde respeto o temor podrían tener cabida en esta interpretación simbólica del uso cromático (Heller, 2013). No en vano, la presencia de la oscuridad activa aquí los valores más inquietantes del verde, en un momento de peso narrativo dentro de ese episodio. De hecho, podría citarse otro uso también destacado de la conjugación verde-negro en un sentido parecido en el tercer episodio de la primera temporada. Se trata de la persecución que Mateo y Valerio hacen a Pedro Lanzas ante las sospechas de su posible implicación. En noche cerrada y candil en mano, el seguimiento concluye frente a una imponente cruz, cuyos oscilantes faroles proyectan una luz verde mortecina que agita las sombras y cubre el entorno. La cámara se detiene en los rostros de los protagonistas, sobrecogidos y teñidos de color, para concluir con un marcado contrapicado en contraluz de Valerio, tan contrariado como el espectador en su identificación.

Finalmente, el amarillo juega también un papel interesante para la interpretación simbólica en los usos cromáticos de la serie. En su vinculación con la avaricia, la mentira o la traición (Heller, 2013), tampoco parece casual que se trate del color que impregna por completo la habitación de Morata, en el tercer episodio de la primera temporada. En ella, mientras Morata agoniza en la cama, consumido por la enfermedad, Zúñiga le insiste y persuade para que firme el documento de traspaso de sus propiedades, ante la hábil amenaza de que su legado quede en el olvido por los inminentes saqueos. Al cierre del episodio, en una significativa elipsis temporal, con la cama ya vacía, Zúñiga criba y elige una a una las pertenencias que se apropia, horas antes de asumir también el puesto de Morata en el cabildo, como sucederá en el episodio siguiente.

3.2. La sinestesia olfativa y la estética de la repugnancia

Por último, no queremos finalizar este recorrido que ha mostrado el privilegio de la experiencia visual en la obra que nos ocupa sin tratar un caso que desde la vista nos puede llevar a la experiencia estética por el camino de la sinestesia. En este sentido, *La Peste* se caracteriza por poner en escena con crudeza y realismo la miseria, la suciedad, la podredumbre y la muerte que definen al contexto en el que transcurre la serie. En efecto, como refleja Núñez Roldán (2004), el mal olor que se respiraba “procedía de la suciedad de las calles, de los estercoleros públicos, de los desperdicios privados, de la ineficacia de las cañerías. Pero también de los residuos industriales”: de las carnicerías, las pescaderías, las curtidurías... (p. 23). Más aún, “el peor de los olores, el hedor nauseabundo, procedía de los animales muertos por enterrar, abandonados hasta el instante que un acemilero que pagaba el ayuntamiento los recogía” (p. 24). Asimismo, este lamentable panorama queda reforzado por las descripciones elaboradas por Carmona (2008), en las que destaca las deficiencias en el sistema de desagüe, los rincones convertidos en estercoleros, la acumulación de muldares o el arrojado de aguas sucias y desperdicios a la vía pública.

De manera ilustrativa, basta con apreciar la expresión y el gesto de tapar su rostro con un pañuelo de la mujer de Escalante cuando se aproxima en carruaje a Sevilla, en el segundo episodio de la segunda temporada, tratando de apaciguar el rechazo que le provoca el hedor que desprende la urbe. Sin duda, este gesto de la ocultación parcial del rostro como acto de rechazo olfativo se da con frecuencia, más aún ante la proximidad de los enfermos. La serie no solo representa visualmente la

realidad documentada en las crónicas referidas, sino que posiblemente puede llegar a activar sinestésicamente el olfato a través de los sonidos diegéticos, en ciertos casos. Así, por ejemplo, el zumbido constante de las moscas entre carnes y pescados en mal estado, quizás pretende que el espectador pueda prácticamente oler la escena; por momentos, incluso “paladearla”, con el obvio disgusto. No olvidemos que la epidemia y la representación meticulosa de la enfermedad y muerte por peste son un centro temático y visual ya apuntado previamente. A él contribuyen igualmente los zumbidos de las moscas, el chillido de las ratas entre los enfermos con bubones, o entre los cadáveres abandonados en viviendas o apilados en carretones, “dispuestos por la ciudad para recoger de sus calles los cuerpos yacentes de los apestados y transportarlos a los carneros” (Moreno, 1997, p. 139). Nuevamente, al retrato visual de lo grotesco el sonido añade sensación que puede implicar la extensión sintestésica olfativa, participando activamente de la intención que domina la serie: sumergir al espectador en la experiencia estética de la época. Bastaría con analizar el episodio piloto de la serie para corroborar lo mencionado. Ya desde la primera escena, el revoloteo de las moscas acompaña a Zúñiga y Monardes en su examen de un cadáver en descomposición, muerto por peste y abandonado en una cabaña a las afueras de la ciudad. Desde el primer instante se sitúa al espectador en contexto, mientras los personajes evitan el hedor y la enfermedad tapándose nariz y boca con un pañuelo. Poco después, de nuevo el zumbido acompaña en esta ocasión a Mateo, cuando pregunta por Valerio en la carnicería, junto a los restos acumulados e invadidos por los insectos (Fig. 7). Durante la conversación, con los pies en el fango y en la más absoluta insalubridad, uno de los carniceros se afana en el despiece, mientras la cabeza de un caballo reposa inquietante sobre la mesa.



Figura 7. Sinestesia olfativa. (Movistar+)

Desde el punto de vista de la absorción, cobra aquí especial relevancia el valor estético de la repugnancia, del asco, en la línea de lo que apunta Korsmeyer (2011, 2012), y que ha trasladado al ámbito de la ficción televisiva García (2019). Desde la “paradoja de la aversión”, el valor estético del asco recaería sobre el valor cognitivo que aporta al espectador (Korsmeyer, 2012, p. 760). El caso es muy claro, la degradación de intensidad con que el arte envuelve a lo repugnante, por sentirse como algo que no nos afecta, en *La Peste* quiere avanzar en sentido contrario, pues

las estrategias de sinestesia señaladas plantean al espectador un acceso al asco más poderoso, menos mediado por la conciencia de estar a salvo. Si consideramos la aportación narrativa de esas imágenes al significado de la narración, es ahí donde el espectador definirá probablemente la concreción de su absorción estética, en este caso hacia un acto imaginativo sobre las condiciones vitales de la Sevilla de finales del siglo XVI.

Precisamente en este último sentido, el acto imaginativo sobre las particularidades de la vida en la Sevilla de la época alcanza unas posibilidades expandidas de inmersión y absorción si se atiende al despliegue transmedia que presenta la serie. En concreto, dicha propuesta se extiende, a través de los más diversos formatos y plataformas, más allá de lo audiovisual y del propio relato ficcional, ofreciendo al espectador experiencias sensoriales complementarias. Así se desarrollan, en la primera temporada, desde contenidos *wiki*, *webseries* o ficciones sonoras y audio-comentarios en formato *podcast*, hasta proyectos como el *webdoc* *Ida y vuelta*, concebido como un viaje interactivo por las historias del pasado y presente de Sevilla y elaborado a partir de documentos históricos y testimonios de historiadores y de miembros del equipo técnico de la producción. No obstante, desde la perspectiva de las iniciativas más innovadoras y que trascienden de manera evidente la experiencia audiovisual, cabe destacar los casos de *Yantar* y *La ruta de 'La Peste'*. La primera consiste en un programa culinario, en el que se llevan a cabo recetas de cocina del siglo XVI, y que supone un primer acercamiento a la exploración gastronómica que encontrará su máxima expresión en el diseño transmedia de la siguiente temporada. Por su parte, la segunda se plantea como una ruta multimedia, a modo de guía geolocalizada, en un recorrido por los vestigios de la Sevilla de la época en la ciudad actual, combinando relatos históricos con anécdotas de rodaje.

A partir de todo lo anterior, la transmedialidad que despliega la segunda temporada se esfuerza aún más por la fisicidad y el abandono del entorno digital. Con *La Garduña existe*, el mayor de los protagonismos se concede a la ciudad, a través no solo de un ARG o juego de realidad alternativa por las calles de Sevilla, sino también con *La ruta oficial de 'La Peste'*, la exposición *La Sevilla de La Garduña* o el restaurante Casa de Gula. En concreto, la ruta oficial ofrece una combinación presencial-virtual que permite contemplar mediante gafas VR los propios espacios de la ciudad, *in situ*, tal y como eran en el siglo XVI. La exposición, por su parte, ubicada en la Sala Capitular y El Apeadero (espacios originales del siglo XVI y localizaciones utilizadas en el rodaje de la serie), exhibe objetos, atrezzo, mobiliario y otros elementos empleados en la producción. Y, finalmente, Casa de Gula se trata de un restaurante permanente ubicado en el casco histórico, ambientado en la serie, y en el que poder degustar platos inspirados en la época, trasladando el gusto y el olfato del “espectador” a las particularidades de la cocina de entonces.

En su empeño por trascender la ficción y la pantalla, queda de manifiesto la firme apuesta de *La Peste* por fomentar una experiencia sensorial múltiple en primera persona, utilizando el relato audiovisual como núcleo sobre el que desplegar un diseño transmedia singular. Desde las cualidades arquitectónicas que se conservan en la ciudad o son recreadas virtualmente, en sinergia y contraste con la actualidad, hasta las prácticas culinarias y los sabores de la época, entre otras alternativas, constatan la inmersión del espectador-usuario, “sumergido” por momentos en la Sevilla del siglo XVI a través de una combinación que pone a prueba todos los sentidos.

4. Conclusiones

Como resultado de este trabajo hemos propuesto que la obra serial *La Peste* ofrece diversas posibilidades de experiencias de absorción en la variante estética de la misma. Una buena parte de estas se iniciarían con el estímulo mnemónico del reconocimiento de una influencia pictórica, para provocar la actividad reflexiva e intensificar la atención hacia las propiedades estéticas de la escena. Pero también hemos destacado que la obra no tiene la configuración de una sucesión dispersa de experiencias de absorción, sino que la calidad visual es continua, y no decae en ningún momento del relato. Eso lo consigue manteniendo la calidad artística, ofreciendo al espectador cualidades logradas por un meticuloso diseño y una virtuosista ejecución, aun cuando estas escenas ya no partan de lo explícito de un referente previo. En estos casos obviamente la absorción estética comienza por la admiración o placer estético que esas cualidades puedan provocar.

Nuestro análisis también nos ha descubierto la riqueza de recursos con que se han concebido y ejecutado esas escenas: desde el uso de los motivos visuales, como el bodegón o la calavera, pasando por los modos de representación dominantes en el periodo histórico al que se refiere la serie, desde el marco dentro del marco o las imágenes especulares, a las sofisticadas técnicas en el ámbito de la iluminación, en la composición de la puesta en imagen, en el uso del cromatismo, o en la composición digital de decorados. Toda esa variedad, al hacer menos previsible la oportunidad de una experiencia de absorción, posiblemente juega a favor de su efectividad. Y junto a la variedad de recursos también hemos encontrado otra riqueza en la diversidad: en la forma en que interaccionan propiedades estéticas con valor cognitivo. Desde el uso de motivos visuales con una funcionalidad simbólica, narrativamente complementaria, estímulos de una elucubración más o menos idiosincrásica y personal de una escena, al apoyo puntual al sentido en momentos de relevancia narrativa, con un subrayado perceptivo que admite poca diversidad interpretativa, hasta una funcionalidad narrativa de intensidad extraordinaria, donde el uso de la sinestesia va a reforzar uno de los más reconocibles objetivos de la serie: su pretensión representativa de una época. Lo común en todos los casos tratados es la búsqueda de un espectador activo, abierto a poner en marcha su capacidad reflexiva e imaginativa en un nivel de intensidad y frecuencia raro, y valioso, en la serialidad contemporánea. Por todo ello una conclusión principal es que *La Peste* es un producto singular por la continuidad y riqueza de experiencias de absorción estética que creemos aspira a provocar.

Finalmente, queremos señalar que este trabajo forma parte de un proyecto de investigación, y en él es una primera fase, que esperamos pueda abrirnos caminos tanto en el terreno teórico como en el experimental, pues el concepto clave que nos ha orientado es, por su novedad, candidato a estimular respuestas a preguntas relevantes: ¿Qué podría decirnos un test experimental sobre el predominio de unas u otras actividades cognitivas en la absorción estética, o la convergencia de espectadores en unas u otras? ¿Y de la prolongación temporal de este tipo de experiencias, formando una continuidad? ¿Cómo podemos comprender con mayor profundidad la relación entre la interacción estético cognitiva y la absorción?

Referencias

- Alcaraz León, M. J. (2018). Aesthetics Makes Nothing Happen? The Role of Aesthetic Properties in the Constitution of Non-aesthetic Value. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 76(1), 21-31.
- Atípica Films (2018). *Fotografía*. Contenidos Extra de *La Peste*. Edición DVD (Disco 2). Madrid, España: Divisa Home Video.
- Carmona, J. I. (2008). *Crónica urbana del malvivir. Insalubridad, desamparo y hambre en la Sevilla de los siglos XIV-XVII*. Sevilla, España: Athenaica Ediciones Universitarias y Editorial Universidad de Sevilla.
- Chirinos, L. (2015). Artemisia Gentileschi y Sor Juana Inés de la Cruz: Autorretratos o el arte de controlar las miradas. *Cuaderno Internacional de Estudios Humanísticos y Literatura (CIEHL)*, 22, 11-20.
- Furió, V. (2010). *Ideas y formas de la representación pictórica*, Barcelona, España: Universidad de Barcelona.
- García Hinojosa, P. (2013). *Simbolismo, Religiosidad y Ritual barroco. La muerte en el siglo XVII*. Zaragoza, España: Institución Fernando el Católico.
- García, A. N. (2019). Hannibal and the Paradox of Disgust. *Continuum. Journal of Media & Cultural Studies*, 33(5), 554–564. doi: 10.1080/10304312.2019.1641180
- Gerrig, R. J. (1993). *Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading*. New Haven, CT, Estados Unidos: Yale University Press.
- Gómez Gómez, A. (2005). Trampantojos cinematográficos o el diálogo entre las artes. *Paradigma. Revista Universitaria de Cultura*, 1, 12-15.
- González García, J. M. (2005). Metáforas e ironías de la identidad barroca. En A. Ariño Villarroya (coord.), *Las encrucijadas de la diversidad cultural* (pp. 139-158). Madrid, España: Centro de Investigaciones Sociológicas.
- Green, M. C. (2004). Transportation into narrative worlds: The role of prior knowledge and perceived realism. *Discourse Processes*, 38, 247–266. doi: 10.1207/s15326950dp3802_5
- Green, M. C., & Brock, T. C. (2000). The role of transportation in the persuasiveness of public narratives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79(5), 701-721. doi: 10.1037/0022-3514.79.5.701
- Heller, E. (2013). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Kieran, M. (2005). *Revealing art*. New York, Estados Unidos: Routledge.
- Korsmeyer, C. (2011). *Savoring Disgust: The Foul and the Fair in Aesthetics*. Oxford, Reino Unido: Oxford University Press.
- Korsmeyer, C. (2012). Disgust and Aesthetics. *Philosophy Compass*, 7(11), 753–761. doi: 10.1111/j.1747-9991.2012.00522.x
- Kuijpers, M. M., Hakemulder, F., Bálint, K., Doicaru, M., & Tan, E. (2017). Towards a New Understanding of Absorbing Reading Experiences. En F. Hakemulder, M. M. Kuijpers, E. S. Tan, K. Bálint y M. M. Doicaru (eds.), *Narrative Absorption* (pp. 29-47). Amsterdam, Países Bajos: John Benjamins Publishing Company.
- McIver Lopes, D. (2005). *Sight and sensibility: Evaluating pictures*. Oxford, Reino Unido: Oxford University Press, Clarendon Press.
- Medina de Vargas, R. (1988). *La luz en la pintura: un factor plástico: el siglo XVII*. Barcelona, España: PPU.
- Moreno, A. (1997). *Mentalidad y pintura en la Sevilla del Siglo de Oro*. Madrid, España: Electa.

- Moscariello, A. (2011). *Cinema e pittura. Dall'effetto-cinema nell'arte figurativa alla "cinepittura digitale"*. Bari, Italia: Progedit.
- Muñoz Molina, A. (2008). Hermosura y luz no usada: un tocador de zanfona de Georges de La Tour. En VV.AA., *Los pintores de lo real* (pp. 239-254). Barcelona, España: Galaxia Gutenberg.
- Nogales, J. (2018). *Efectos visuales*. Contenidos Extra de *La Peste*. Atípica Films para Movistar+. Edición DVD (Disco 2). Madrid, España: Divisa Home Video.
- Núñez Roldán, F. (2004). *La vida cotidiana en la Sevilla del Siglo de Oro*. Sevilla, España: Sílex.
- Santos Márquez, A. J., & Illán Martín, M. (2020). Ficciones y artificios. La estética del engaño en la pintura mural sevillana del siglo XVIII. En J. M. Almansa Moreno y M. Moraes Mello (eds.), *La pintura ilusionista entre Europa y América* (pp. 127-144). Sevilla, España: Editorial Universidad de Sevilla.
- Sorlin, P. (2001). El cine y la ciudad: una relación inquietante. *Secuencias: revista de historia del cine*, 13, 21-28.
- Tejeda, C. (2009). La mirada del escenógrafo. En J. M. Prado, E. Cervera y C. Tejeda, *Benjamín Fernández. Director artístico* (pp. 21-38). Madrid, España: Filmoteca Española, ICAA, Ministerio de Cultura.
- Zavala, H. (2008). *El diseño en el cine: proyectos de dirección artística*. México D.F., México: Universidad Nacional Autónoma de México.