



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

Investigación y mediación en patrimonio cultural museos, entornos y paisajes sensoriales

Coords.

Manuel Pérez Valero
Dolores Álvarez Rodríguez
Olaia Fontal Merillas

Dykinson, S.L.

INVESTIGACIÓN Y MEDIACIÓN EN PATRIMONIO CULTURAL
MUSEOS, ENTORNOS Y PAISAJES SENSORIALES



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

INVESTIGACIÓN Y MEDIACIÓN
EN PATRIMONIO CULTURAL MUSEOS,
ENTORNOS Y PAISAJES SENSORIALES

Coords.

MANUEL PÉREZ VALERO
DOLORES ÁLVARES RODRÍGUEZ
OLAIA FONTAL MERILLAS

Dykinson, S.L.

2023

INVESTIGACIÓN Y MEDIACIÓN EN PATRIMONIO CULTURAL.
MUSEOS, ENTORNOS Y PAISAJES SENSORIALES

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid - 2023

N.º 114 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2023

ISBN: 978-84-1122-828-2

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Dykinson S.L., ni de los editores o coordinadores de la obra.

Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que aportan a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Dykinson S.L. no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

INDICE

PRÓLOGO. INVESTIGACIÓN Y MEDIACIÓN EN PATRIMONIO CULTURAL. MUSEOS, ENTORNOS Y PAISAJES SENSORIALES.....	10
MANUEL PÉREZ-VALERO	
DOLORES ÁLVAREZ-RODRÍGUEZ	
OLAIA FONTAL MERILLAS	

SECCIÓN I

BLOQUE I. MUSEOS, MEMORIA Y MEDIACIÓN PATRIMONIAL

CAPÍTULO 1. PATRIMONIO, ARTE CONTEMPORÁNEO Y EDUCACIÓN. UNA PROPUESTA BASADA EN LAS ARTES Y EL PENSAMIENTO CRÍTICO	14
BLANCA CARVAJAL PEÑA	
MANUEL PÉREZ-VALERO	
CAPÍTULO 2. PAISAJES SENSORIALES: MAPAS AUDIOVISUALES INTERACTIVOS SOBRE EL PATRIMONIO CULTURAL NATURAL A TRAVÉS DE LOS SENTIDOS.....	36
ÁNGELA BARRERA-GARCÍA	
DOLORES ÁLVAREZ-RODRIGUEZ	
CAPÍTULO 3. LOS MUSEOS Y CENTROS CULTURALES VIRTUALES: ESPACIOS DE APRENDIZAJE PARA JÓVENES UNIVERSITARIOS	54
IRMA FUENTES MATA	
CAPÍTULO 4. INTERACCIONES VIRTUALES COLABORATIVAS ENTRE JÓVENES UNIVERSITARIOS EN MUSEOS Y ESPACIOS CULTURALES.....	66
IRMA FUENTES MATA	
CAPÍTULO 5. IDENTIDADES, MUSEOS, PATRIMONIO Y “MEMORIAS SUMERGIDAS” EN TORNO AL EMBALSE DE RIBARROJA	78
JOSÉ ANTONIO MÉRIDA DONOSO	
CAPÍTULO 6. GUIARTE: FORMACIÓN DE MEDIADORES CON SÍNDROME DE DOWN PARA MOSTRAR UNA COLECCIÓN DE ARTE.....	95
ELOÍSA DEL ALISAL SÁNCHEZ	

CAPÍTULO 7. GAMIFICACIÓN. HACIA UNA METODOLOGÍA PARA LA CREACIÓN DE JUEGOS DE CARTAS	112
SANTIAGO PALACIOS HERNÁNDEZ	
DOLORES ÁLVAREZ RODRÍGUEZ	
CAPÍTULO 8. IDENTIFICACIÓN DE INICIATIVAS POTENCIADORAS DEL PATRIMONIO INTANGIBLE DE LA PROVINCIA DE GRANADA A PARTIR DEL ESTUDIO DE EJEMPLOS REPRESENTATIVOS DE DICHO PATRIMONIO.....	131
ELENA ROBLES-ROBLES	
XANA MORALES-CARUNCHO	
CAPÍTULO 9. PAISAJE Y ARQUEOLOGÍA ESPACIAL DE LA MEMORIA..	157
ELISA LOZANO CHIARLONES	
MARÍA JOSÉ CARRILERO CUENCA	
CAPÍTULO 10. EL <i>FILM DE ARTE</i> COMO REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO MUSEO EN EL CINE DE ALEKSANDR SOKÚROV.....	173
MARÍA ENFEDAQUE-SANCHO	
CAPÍTULO 11. UNA MIRADA GRÁFICA EN ESPAÑA DESDE EL PRISMA ANTROPOLÓGICO.....	196
ENRIQUE MENA GARCÍA	
CAPÍTULO 12. MIRADAS A ITÁLICA. LAS REFERENCIAS A LA CIUDAD ADRIANEA A LO LARGO DE LA HISTORIA A TRAVÉS DE SUS FUENTES..	221
AINHOA MARURI ARANA	
MARÍA TERESA PÉREZ CANO	
CAPÍTULO 13. ESTUDIO DEL CONJUNTO ETNOLÓGICO DE LOS VALLES PASIEGOS BURGALESES. SITUACIÓN ACTUAL Y NECESIDADES PATRIMONIALES	244
ROSARIO ANTÓN ACHA	
CAPÍTULO 14. ARQUITECTURA PASIEGA EN LOS VALLES PASIEGOS BURGALESES. REFLEXIÓN SOBRE LA NORMATIVA URBANÍSTICA Y SU APLICACIÓN	267
ROSARIO ANTÓN ACHA	
CAPÍTULO 15. SE VUELVA PAISAJE	295
ELISA LOZANO CHIARLONES	
MARÍA JOSÉ CARRILERO CUENCA	
CAPÍTULO 16. A “ESTATUETA DE VULCANO”: A PROFUNDANDO HISTÓRIAS NÃO REVELADAS DA DEFICIÊNCIA NAS COLEÇÕES DOS MUSEUS.....	314
PATRÍCIA ROQUE MARTINS	

CAPÍTULO 17. THE UNESCO SITES IN SICILY: LAB ENVIRONMENTS
TO DEVELOP INNOVATIVE PROCESSES OF CULTURAL AWARENESS....332
ROSALBA MARIA GIUSEPPINA FEDERICO

SECCIÓN II
BLOQUE II. CREACIÓN ARTÍSTICA EN LA SOCIEDAD DIGITAL

CAPÍTULO 18. HACIA EL ARTE REVELADO BAJO LA PERCEPCIÓN CIBORGISTA. LA SINESTESIA TECNOLÓGICA COMO MANIFESTACIÓN ARTÍSTICA	349
GUADALUPE DURÁN DOMÍNGUEZ MARTA RICO CUESTA	
CAPÍTULO 19. REPLICAR IMAGINARIOS. APROXIMACIÓN AL MEME DE INTERNET Y SU POSIBLE USO DOCENTE	366
JOSÉ ENRIQUE MATEO LEÓN	
CAPÍTULO 20. LA CREACIÓN DE OBRAS DE ARTE A TRAVÉS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL. ESTUDIO SOBRE LA REPRESENTACIÓN VISUAL Y CAPACIDAD CREATIVA DE STABLE DIFFUSION 1 Y DALL-E 2 ...	380
DAVID POLO SERRANO JOSÉ LUIS GÓMEZ DÍAZ	
CAPÍTULO 21. ME FABRICARON PARA RESPONDER PREGUNTAS. PRÁCTICAS ARTÍSTICAS Y TECNOLOGÍAS DE TRANSFORMACIÓN SOCIAL...	398
PILAR DEL PUERTO HERNÁNDEZ GONZÁLEZ	
CAPÍTULO 22. DIBUJO DIAGRAMÁTICO Y ESTRATEGIAS PARA EL CONOCIMIENTO.....	416
MARGARITA GONZÁLEZ VÁZQUEZ	
CAPÍTULO 23. EL USO DE LA RETÓRICA EN LAS CARICATURAS: ANÁLISIS DE MIKI DUARTE, PLANTU Y ALI FERZAT	437
SALUD ADELAIDA FLORES BORJABAD	
CAPÍTULO 24. EL CÓMIC DE AUTORÍA FEMENINA EN LOS PAÍSES DEL NORTE DE ÁFRICA Y ORIENTE MEDIO. LAS VOCES DE UN SILENCIO IMPUESTO	456
LARA VALLÉS PECO	
CAPÍTULO 25. PROYECTO Y DIBUJO CONTEMPORÁNEO. EL LEGADO DE ANDRÉS DE VANDELVIRA	470
JONATAN ORTIZ MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 26. EXPERIENCIA CREATIVA EN LAS ARTES PLÁSTICAS CONTEMPORÁNEAS Y SU RELACIÓN CON LOS ESTADOS DE CONCIENCIA Y ATENCIÓN PLENA.....	489
SANDRA PATRICIA BAUTISTA SANTOS	

CAPÍTULO 27. JUGANDO CON LA NADA: DE LA POESÍA DE SAN JUAN DE LA CRUZ A LA PINTURA EN LA OBRA DE SEMPERE, SICILIA, CHILLIDA Y ALBERTO CORAZÓN	513
M ^a DOLORES SÁNCHEZ PÉREZ	
CAPÍTULO 28. LA PERSPECTIVA A ESCENA. USOS DE LA PERSPECTIVA EN LA ESCENA CONTEMPORÁNEA Y ANTECEDENTES HISTÓRICOS	529
TOMÁS MUÑOZ ASENSIO	
CAPÍTULO 29. LA IMAGEN EXPERIMENTAL Y EL FENÓMENO DE LA CONCIENCIA. CASO DE ESTUDIO DE PELÍCULA REALIZADA EN TIEMPOS DE PANDEMIA DE FORMA NO-PRESENCIAL	572
PEDRO ORTUÑO MENGUAL	
CAPÍTULO 30. EL TEATRO DE FORMAS ANIMADAS Y LOS MEDIOS AUDIOVISUALES COMO TERAPIA COMPLEMENTARIA PARA MEJORAR LA SALUD MENTAL EN ADOLESCENTES EN CHILE.....	589
CARMEN GLORIA SÁNCHEZ-DUQUE	
RAFAEL MARFIL-CARMONA	
XANA MORALES-CARUNCHO	
CAPÍTULO 31. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL Y SU IMPORTANCIA EN LOS RECURSOS EDUCATIVOS AUDIOVISUALES BAJO EL SOPORTE SMART TV.....	608
CLAUDIA SÁNCHEZ DURÁN	
EVA MARÍA DOMÍNGUEZ GÓMEZ	
CAPÍTULO 32. CRISIS DE ATENCIÓN Y CADUCIDAD PERCEPTIVA. TIEMPO, ESPERA Y VELOCIDAD	633
SALVADOR JIMÉNEZ-DONAIRE MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 33. EN UNA ETERNA VÍSPERA: LA RELACIÓN INTERMEDIAL ENTRE EL CINE DE VALERIO ZURLINI Y LA ESCULTURA DE JUAN MUÑOZ	646
CINTIA GUTIÉRREZ REYES	
CAPÍTULO 34. RADICALISMO, PRENSA PERIÓDICA Y MOVIMIENTOS EXPERIMENTALES EN LOS AÑOS SESENTA Y SETENTA. LAS REVISTAS DE POESÍA EXPERIMENTAL EN EUROPA	665
BLANCA MILLÁN DOMÍNGUEZ	
CAPÍTULO 35. EL ARTE Y EL OTRO ANIMAL. NUEVAS MANERAS DE PENSAR Y VIVIR EN EL ARTE ECOFEMINISTA	682
CARMEN GUTIÉRREZ JORDANO	
CAPÍTULO 36. LO BELLO, LO FEO Y LO PULIDO. LA ESTÉTICA, SUS LÍMITES Y POSIBILIDADES ACTUALES	697
FRANCISCO JOSÉ GARCÍA LOZANO	

CAPÍTULO 37. UN NUEVO RELOJ MENTAL. UNA PROPUESTA ARTÍSTICA PARA REPENSAR Y ALARGAR EL AHORA	713
SALVADOR JIMÉNEZ-DONAIRE MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 38. <i>SPEED / SLEEP</i> . DEL DORMIR Y LA VELOCIDAD. UNA APROXIMACIÓN DESDE LAS ARTES VISUALES.....	725
SALVADOR JIMÉNEZ-DONAIRE MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 39. ESTUDIOS SEMIÓTICOS DE LA IMAGEN FIJA: APORTES PARA LA INSTRUMENTALIZACIÓN DE LA SEMIÓTICA EN LOS PROCESOS DE COMUNICACIÓN. UN ENFOQUE DESDE EL ARTE	739
MARCELA CATALINA CORREA SAMUDIO	
CAPÍTULO 40. CASO DE ESTUDIO DE UN JUGUETE: ARTKIT4KIDS Y DE CÓMO LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA DEVIENE EN JUEGO CREATIVO	761
OLY CAROLINA DÍAZ TORRES	
MARÍA VICTORIA ESGUEVA LÓPEZ	
CAPÍTULO 41. <i>FERDYDURKE</i> DE GOMBROWICZ – UN DISPOSITIVO PARA INTERPRETAR SITUACIONES DE SUSPENSIÓN DE SENTIDO DURANTE LA PANDEMIA	780
MONIKA SYLWIA SALEJ	
CAPÍTULO 42. DE LA OBRA DE ARTE A LA CORTEZA VISUAL CEREBRAL.....	800
ANA GERENA BONILLA	
CAPÍTULO 43. ANAMORFOSIS: PERSPECTIVA DEPRAVADA	815
LUZ MARINA SALAS ACOSTA	
CAPÍTULO 44. HACIA UNA CONCILIACIÓN ENTRE EL BARROCO Y LA ILUSTRACIÓN	832
MARÍA GONZÁLEZ SÁNCHEZ	
CAPÍTULO 45. LAS MIGRACIONES HUMANAS ENTENDIDAS DESDE EL ARTE Y LAS FRONTERAS: CONTAR LA MIGRACIÓN CON UN PUNTO DE VISTA ARTÍSTICO Y ACTIVISTA COMO ‘ARTIVISMO’	851
FÁTIMA MARTÍNEZ	
MARIANA SMITH	
CAPÍTULO 46. EL POTENCIAL REFLEXIVO Y CRÍTICO DEL JUGUETE EN BASE A UNA PROPUESTA DIDÁCTICA EN LA ETAPA INFANTIL. UN ACERCAMIENTO AL ARTE CONTEMPORÁNEO A TRAVÉS DEL JUEGO	867
CLARA ÁLVAREZ CALDERÓN	
MANUEL PÉREZ-VALERO	

PAISAJES SENSORIALES: MAPAS AUDIOVISUALES INTERACTIVOS SOBRE EL PATRIMONIO CULTURAL NATURAL A TRAVÉS DE LOS SENTIDOS

ÁNGELA BARRERA-GARCÍA
Universidad de Granada

DOLORES ÁLVAREZ-RODRIGUEZ
Universidad de Granada

1. INTRODUCCIÓN

Para aprender sobre el patrimonio cultural, en cualquiera de sus aspectos, necesitamos generar una experiencia que, en el caso del patrimonio natural, suele ser física (excursiones, rutas, identificación de especies vegetales, plantación..., etc.) pero esta opción no es asequible para todo el porcentaje de la población. Bien por restricciones territoriales, físicas o cualquier otro motivo, hay personas a las que les resulta imposible tener una experiencia en primera persona similar a la vivida por quienes sí han tenido la posibilidad de visitar estos paisajes.

Esto nos lleva a plantearnos cómo sería posible generar un acercamiento a estos entornos desde un punto de vista más inclusivo o, en otras palabras, cómo podemos colaborar desde el arte para generar estímulos, sensaciones, similares a las que se tienen cuando se está en contacto estrecho con la naturaleza. Para ello, hoy en día contamos con herramientas que favorecen las relaciones virtuales, siendo posible gracias a la ruptura de restricciones físicas que ofrece el mundo digital.

El proyecto Paisajes Sensoriales nace con la idea de recrear una serie de paisajes de nuestro entorno a partir de los sentidos que puedan ser visibles desde cualquier área del mundo con acceso a Internet.

Un paseo por un bosque, campo o montaña es una experiencia multisensorial: el roce de las ramas contra tu cuerpo, el golpe de los pies contra la tierra, el sonido lejano de un ave y el cercano de aquella que come en la copa de un árbol, la ceguera momentánea cuando sales de una zona en penumbra o el olor de los pinos, las flores. Cada uno de nuestros sentidos cobra vida y adquiere un papel esencial a la hora de interpretar la realidad por la que transitamos.

(Pallasmaa, 2006)

Si tratamos de imitar esta estructura daremos con su análogo digital: la hipermedia. Ted Nelson acuñó tanto el término “hipertexto” a principios de los años 70, como posteriormente el de “hipermedia”, definida por él mismo como una extensión del primero al que se le suma sonido e imagen en movimiento. A día de hoy conocemos que un conjunto de imágenes en movimiento, fijas, sonido, hipertexto y otros documentos de diferente índole no logran participar en el mismo relato de manera interactiva sin un soporte que las respalde. Sin el soporte interactivo estaríamos aludiendo únicamente al concepto de “multimedia”. Según Moreno (2012, p. 22), a grandes rasgos, podríamos distinguir entre una interacción basada en el soporte utilizado y otra conforme al contenido. Por ello, se ha empleado la herramienta gratuita *Wix* para crear un sitio web que nos permita homogeneizar el contenido e interactuar con él, empleando el vídeo-ensayo como una herramienta capaz de generar un diálogo audiovisual orgánico por el que transitar.

La idea de base es resignificar el paisaje, crear nuevas cartografías digitales para poder establecer una conversación entre quienes han podido disfrutar de la naturaleza, aquellas personas que se sienten desconectadas de ella y, por supuesto, las que también quieren visitar dichos lugares, pero algún motivo se lo impide. Esta propuesta tiene una naturaleza de acercamiento a la creación audiovisual y a la educación patrimonial, sin pretender en ningún momento alcanzar un nivel de calidad técnica y artística propio de creadores de contenido. No se espera un alcance grande, sino que está destinada a poder ensayar nuevas herramientas digitales que supongan un avance en contextos de enseñanza no reglada.

Paisajes Sensoriales es un anteproyecto o experiencia piloto realizada con un grupo reducido de participantes en Granada, ideada para poder ponerse en práctica posteriormente en un ámbito de mayor calado. Se ha

enfocado esta acción digital al área granadina debido en su mayoría a pertenecer a esta el Parque Natural Sierra Nevada, y de manera secundaria influyó la ubicación del equipo humano que conformó la experiencia, encontrándose allí en ese momento, lo cual facilitó poder contar con participantes que disfruten el senderismo y las actividades al aire libre, aumentando la calidad y el volumen de recursos audiovisuales gracias a ser un entorno conocido previamente.

Por último, hacer hincapié en el interés del equipo por fomentar la inclusividad desde el ámbito educativo y artístico, con lo cual si en algún momento de la lectura de este Capítulo se alude al masculino como género neutro será por economía del lenguaje y no por respaldar otra clase de valores distintos a los anteriormente comentados.

2. OBJETIVOS

- Contribuir al aprendizaje sobre el patrimonio cultural natural granadino gracias al testimonio y las experiencias de diferentes personas. Para ello hemos seleccionado un pequeño grupo de personas con las que hemos empleado la entrevista como herramienta principal de recogida de datos.
- Generar un espacio de diálogo visual entre quienes han disfrutado físicamente los paisajes granadinos y las que los visitan virtualmente. Para lograrlo se diseñó un sitio web accesible y capaz de albergar diferentes experiencias visuales, generadas con técnicas como el vídeo-collage.
- Utilizar las emociones como herramientas para sensibilizar y acercar al espectador al patrimonio cultural granadino. Las preguntas de la entrevista se crearon con un especial interés en incentivar a las y los entrevistados a adoptar un enfoque más expresivo y emocional en sus respuestas.

3. METODOLOGÍA

3.1. MARCO INVESTIGADOR Y DOCENTE

Se ha adoptado una metodología de Investigación Basada en las Artes, con un enfoque A/r/tográfico.

Su aspecto a/r/tográfico se debe la manera en la que utiliza “el arte y los textos, la práctica y la teoría” para “generar interconexiones —una forma de conversación relacional” (Irwin & García, 2013). También por la forma en la que establece una conexión entre investigador, artista y alumno, ya que esta experiencia piloto tiene como co-autoras a todas aquellas personas que han participado.

Pero el énfasis en la incardinación personal (artista+investigador/a+profesor/a) es importante debido a que conecta con los conceptos de ‘pensamiento encarnado’ [embodied thought] y de ‘actividad situada’ o ‘pensamiento situado’ [situated activity, situated cognition] que afirman que el pensamiento es inseparable de la acción y de los contextos sociales y culturales. (Marín-Viadel y Roldán, 2019, p. 7)

La base fundamental con la que hemos trabajado son los testimonios orales y escritos de quienes han participado, pero no todos presentan las mismas destrezas con algunas aplicaciones y medios. Debido a esto nosotras hemos intervenido el contenido, grabado o editado parte del mismo, así como realizado el montaje de la web y los vídeo-collages que la conforman. Cada persona que ha participado en el proyecto lo ha enriquecido y por tanto comparte la autoría del mismo.

3.1.1. Instrumentos de investigación

El instrumento de investigación implementado es el vídeo-ensayo interactivo, el cual permite ejecutar la teoría y también plantear nuevos interrogantes. Como su propio nombre indica, posee una naturaleza experimental y nos permite establecer un sistema de aprendizaje progresivo, rizomático, ya que “un rizoma no empieza ni acaba, siempre está en el medio, entre las cosas, (...) un movimiento transversal que arrastra a la una ya la otra” (Deleuze, G., Guattari, F., 2008, pp. 56-57). El vídeo-ensayo describe, crea y altera los lugares que el participante describe para generar nuevos, nuevas significaciones. Para aplicar esta forma de

aprendizaje se han usado estructuras parecidas en las que los elementos que la conformen se influyan los unos a los otros: vídeo-ensayos donde el diálogo es únicamente escrito y resignifican la imagen junto al sonido, o nuevas piezas audiovisuales a partir de otras, como los vídeo-collages. Junto con el uso de los códigos QR, son unas de las herramientas más usadas durante la experiencia por su versatilidad y sencillez en su planteamiento.

3.2. PARTICIPANTES, CASO Y PROCESO

3.2.1. Muestra

Se escogió un número reducido de participantes, media docena, de edades comprendidas entre los 20 y los 60, sin atender a género o etnia, con un perfil concreto:

- Que practiquen ocasional o frecuentemente senderismo. Debido a la gran cantidad de rutas de alta y media montaña que ofrece la provincia granadina, estimamos que el estado físico de las y los participantes sería bueno, por ello escogimos la franja de los 20 y los 60 años para marcar un límite amplio.
- Que presenten cierto grado de sensibilidad tanto interna como hacia los estímulos externos, ya que el proyecto ahonda en cómo se percibe el paisaje de forma sensorial.
- Que conozcan el territorio natural granadino, sin necesidad de haber nacido o residido ahí.

3.2.2. Proceso

1. Recogida de datos empíricos. Primero se entrevistó de forma física y virtual a las personas que finalmente accedieron a ser parte de la experiencia. Las preguntas estaban dirigidas en su totalidad a recoger testimonios patrimoniales donde primasen la memoria y las sensaciones que ésta alberga, no se recopilaban datos concernientes a la edad o identidad de ningún/a participante, ya que decidieron activamente mantenerse en el anonimato y no eran de relevancia para la investigación. La

entrevista se dividía en dos, con una primera parte común, y una segunda más individualizada en la que se priorizaba un diálogo más fluido con la persona entrevistada. Se le preguntaba por sus recuerdos olfativos, auditivos, táctiles y visuales que tuviera sobre el campo. También la asiduidad de esas rutas o excursiones y en especial cómo se sentían y qué motivo les impulsaba a acudir a espacios naturales como la montaña o la Sierra.

2. Interpretación del aspecto simbólico de los relatos. Posteriormente esa información se interpreta en colores, formas, imágenes y sonidos, creando un mapa conceptual. Para ejemplificar este paso resulta útil atender al relato de una de las participantes, la cual acude regularmente a Sierra Nevada en busca de una sensación concreta: sentirse pequeña, insignificante, en los picos más altos y perderse en las lagunas. Manejaba los medios digitales al nivel de una simple usuaria, por lo que el equipo trabajó ensamblando y dando forma a los documentos audiovisuales que nos entregó. Buscamos formas con lentes macroscópicas en la vida acuática de las lagunas y utilizamos el símbolo del punto para representar la soledad y el aislamiento.
3. Pautas. En este momento del proceso es importante ofrecer una serie de pautas a las personas que se presten a fotografiar, grabar o, en definitiva, captar una serie de imágenes por sí mismas. Condiciones óptimas relativas al vídeo fueron intentar grabar a máxima calidad (mínimo 1800p) y en mp4 (códec H.264), un uso consciente del color (explicación de las asociaciones psicológicas del mismo). Para los planos se sugirieron técnicas asequibles como grabar a la altura de los ojos para convertirse en cabezas-cámara, o desde cualquier parte del cuerpo como por ejemplo los pies para representar el sentido del tacto.
4. Recepción del material. Se empleó el sistema de correo electrónico para la recogida de material y, cuando era necesario, plataformas gratuitas que permitiesen enviar un mayor volumen de archivos. Ya recibidos, se procedió a clasificarlos en carpetas individualizadas por cada participante.

5. Creación, edición y montaje web. Una vez traducidos las experiencias patrimoniales al lenguaje plástico, se editaron los documentos utilizando programas como Adobe Premiere Pro, creando además cualquier archivo que fuese necesario para completar el relato y dotarlo de mayor profundidad. Estos materiales se manejaron de forma interna, los resultados finales son los que se compartieron posteriormente con sus correspondientes autoras y autores. Este paso resulta esencial para dotar de homogeneidad visual al proyecto, ya que la intervención del equipo investigador en el montaje de los archivos resultaba en algunos casos imprescindible por la baja o nula capacidad artística del participante y en otros se realizó para ayudar a la continuidad o a la calidad final.

4. RESULTADOS

Hemos construido una estructura web dotada de tres capas de información con las que interactuar disponible en <https://bit.ly/3jWHwTH>

La primera consta de una serie de vídeo collages que construyen paisajes naturales nuevos a partir de los mismos ocho clips (Fig. 1-8). Se ha empleado el recorte, aumento, efectos de simetría y una posterior edición de colorimetría para dotar de coherencia al conjunto en sí. Este ejercicio creativo ha permitido generar múltiples paisajes diferentes y únicos (Fig. 9-14). La decisión de usar siempre los mismos documentos se toma para limitar las posibilidades y así disminuir la sensación abrumadora que puede causar tener mucho material disponible con el que operar. Los clips se escogieron por su contenido, ya que todos presentan hierba o tierra y/o alguna superficie acuosa. Tener elementos visuales comunes facilita el montaje y favorece la cohesión entre todos los archivos.

FIGURA. 1-8. Archivos en bruto de los Borreguiles de Sierra Nevada. Estos son la base de partida de los video-collages que conforman la web



Fuente: elaborados por varios participantes de forma anónima

Aprovechando los diferentes tejidos y texturas generados, se han diseñado pequeños iconos que simbolizan ubicaciones o lugares y funcionan como botones individuales. Redirigiren al usuario hacia páginas externas como noticias en diarios online, o abre una ventana emergente en la propia web donde visualizar el documento en cuestión.

FIGURA. 9-13. *Fotogramas de los vídeo-collages generados a partir de los mismos clips de vídeo. Mapas generados a partir de pequeños trozos de tierra y agua que por sí solos no presentan apenas características de interés para el proyecto ni plasticidad alguna.*





Fuente: Elaboración propia

Otro tipo de resultados obtenidos son los diálogos visuales en los que se han intervenido los archivos audiovisuales enviados por algún participante. Un ejemplo de esto se puede observar en las figuras 14 y 15.

El texto permite una resignificación de la imagen y del sonido, de repente hay dos historias diferentes cruzadas y dejan vacíos argumentales que el espectador ha de rellenar. Todo lo que se encuentra fuera de plano, las emociones que suscita la pieza, tales como curiosidad o incluso sensación de desubicación y rareza, forman parte del vídeo-ensayo, por lo tanto, se está fomentando la interacción emocional con el contenido.

FIGURA. 14 Y 15. Fotogramas del vídeo-ensayo de un participante. Se pueden observar dos voces manteniendo una conversación, mientras que la imagen únicamente capta lo que parece ser una sola persona andando por la nieve contemplando el paisaje. Aquí se cumple la pauta de situar el plano desde alguna parte del cuerpo, en concreto los ojos, aludiendo al sentido de la vista. El cuerpo se ha convertido en un dispositivo de grabación.



Fuente: elaboración propia

Siguiendo con la tónica de fomentar la interacción, la adición de códigos QR ha permitido generar la tercera capa de información mencionada anteriormente. La relación entre espectador y contenido es meramente física en este caso y requiere de un dispositivo extra al que esté utilizando

para navegar (o bien pausar, abrir otra aplicación que lea los códigos y continuar para ver a dónde le lleva la información).

FIGURA. 16. Captura de la interfaz web donde se puede apreciar una imagen de Sierra Nevada en la que se utiliza un código QR para ampliar la información

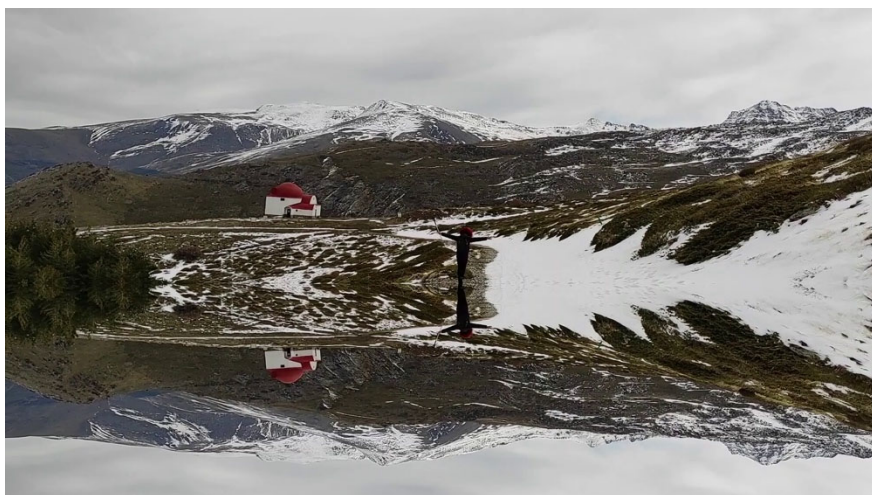
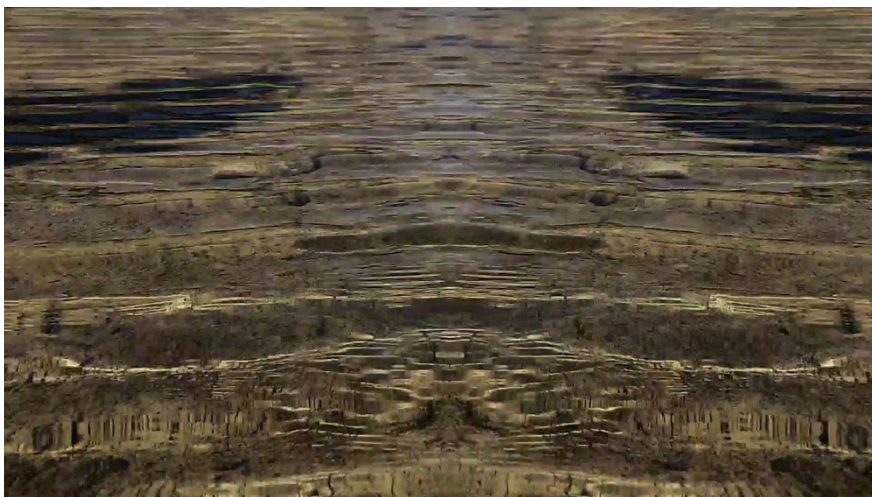


Fuente: <https://bit.ly/3jWHwTH>

Por último, cabe destacar la interrelación entre las experiencias patrimoniales relatadas y los propios documentos, resultados de estas, que conforman la página web. Apreciamos como elementos comunes el aspecto psicológico del color, donde el azul predomina en momentos de lejanía o el verde amarillento aproxima al espectador distribuido en amplias masas flotantes. A continuación, se inserta un fragmento del testimonio de una participante para apreciar a continuación cómo se plasmó de forma visual y se tradujo a colores y sonidos:

Me siento pequeña en la montaña, para bien. La sensación de que la vista no choque con ningún edificio, muro, ciudad..., todo está a tu alcance, es una sensación que te llena por dentro. Qué necesario es esto. Si me preguntas qué me gusta más de Sierra Nevada son sus lagunas, los borreguiles, podría pasarme horas viéndolos. Me siento feliz, por eso hago siempre un hueco en los dos únicos días que descanso del trabajo, porque lo merece. (Anónima, 2022).

FIGURA. 17-19. Fotogramas de uno de los vídeo-ensayos basados en el testimonio anterior. Se juega con el reflejo del agua, se emplea el significado estable de la horizontalidad como una línea segura, estableciendo ahí el eje de simetría. Vemos a una figura femenina correr, feliz. Ese plano lo tomó su marido, también participante del proyecto, y cuando reproduce la pieza para ella adquiere un significado más profundo por eso mismo. El sonido evoca algunos de tipo ancestral, chamánicos, donde se alcanza a distinguir lo que parece ser una voz femenina. Alude a la tierra, los ancestros, los pies que pisan firme, el agua que riega alimenta las raíces de la tierra.



Fuente: elaboración propia

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Se parte de un sistema de creación con una dinámica horizontal y colaborativa para el aprendizaje audiovisual y patrimonial, ahondando en la influencia cultural que se refleja en la mirada de las personas que han podido visitar los parajes naturales granadinos. Para ello, se ha realizado una experiencia piloto basada en el fomento de la creatividad a partir de testimonios patrimoniales, estableciendo un marco de innovación en el aprendizaje y la enseñanza para posteriormente poder desarrollar su praxis en un contexto en un ámbito educativo formal. Se ha creado un diálogo en el que se convierte al participante en autor de una obra audiovisual, asumiendo el rol de *prosumer* (Toffler, 1980). Al no haber seleccionado la muestra pensando en el nivel de conocimientos sobre edición de vídeo o en general artísticos, esto ha representado una dificultad que ya se contemplaba dentro del proceso experimental y el trabajo en equipo. El carácter orgánico de la experiencia resultaba idónea para que se estableciera un debate entre todas las personas participantes, así que la difusión en otros medios de comunicación de las posteriores líneas de trabajo que nazcan de esta ayudará a ampliar no solo el marco conceptual de futuros proyectos, sino a enriquecerlos en todos sus aspectos.

Los resultados de este proyecto abren un marco de posibilidades abierto sobre la necesidad de experimentar con la hibridación entre entornos digitales-físicos, siendo una primera experiencia a la que poder regresar en un futuro para seguir ampliándola al testarla con una muestra más amplia. Ibáñez-Etxeberria, Fontal Merillas y Rivero García (2018) analizan la situación de la aplicación de las TIC en la educación patrimonial en España, y definen la web 2.0, “como espacio de interacción, participación y creación social por parte de los usuarios”.

Hemos logrado generar un espacio de experimentación y reflexión donde han tenido cabida diferentes testimonios y experiencias patrimoniales de varias personas gracias a la aplicación del vídeo-ensayo, el cual logra generar una relación rizomática entre los diferentes tipos de documentos aportados por las y los participantes.

Paisajes Sonoros bebe de la Teoría del Cine de los sentidos, introducida en 2015, por Thomas Elsaesser y Malte Hagener, que respalda la

relevancia de las emociones del espectador y lo que la mente interpreta desde el inconsciente, a la hora de concebir y diseñar un producto audiovisual.

Desde el ojo sin cuerpo pero observador hasta la mirada (y la escucha) privilegiada más involucrada; desde la presencia de la imagen como algo que se ve, se siente y se toca hasta los órganos sensoriales que se convierten en participantes activos de la formación de la realidad fílmica; desde la superficie sensorial de la película que necesita el cerebro neurológico hasta el inconsciente que registra ambivalencias profundas en la lógica de la narración (Elsaesser y Hagener, 2015, p. 24).

Sobre la relación entre el audiovisual y la significación de la imagen destacamos varias teorías que ya las podíamos ver con George M. Wilson (1968) o en Edward Branigan (1992, 2006) a partir de “Narrative Comprehension and Film” (1992), pero es quizá con la teoría PECMA de Torben Grodal, desarrollada entre 1999 y 2009, cuando se produjo una verdadera hibridación entre el ámbito plástico y el educacional. La dimensión menos tangible de este proyecto se cumple gracias a haber adoptado un marco metodológico basado en las artes. Las emociones se ven canalizadas a través de diversos medios plásticos, haciendo posible ensalzar la expresividad de las entrevistas, dotando a las emociones de formas, colores y sensaciones audiovisuales. Por ello se planteará aprovechar las ventajas que nos brinda la Realidad Virtual para diseñar escenarios naturales cada vez más habitables.

Otros proyectos con los que dialoga directamente son aquellos que siguen la línea de cine sin autoría (Sedeño-Valdellós, 2017; Tudurí, 2017), dentro del videoartivismo, debido al interés por priorizar lo colectivo frente a lo individual para reivindicar cuestiones sociales, como Cine sin Autor (CsA), en cuyas iniciativas todas las personas participantes adoptan el rol de directores, productores, guionistas y actores de su propia creación audiovisual. Si bien aquí nuestro interés social es fomentar la educación patrimonial y fomentar un acercamiento al patrimonio natural granadino, seguimos poniendo el foco en lo colectivo: autoría conjunta, materiales y archivos accesibles, etc.

La calidad artística y técnica del resultado final es buena, pudiéndose mejorar de cara a un futuro con la introducción de algún tipo de taller presencial u online en el que se impartan unos conocimientos básicos.

En este caso la propuesta no contaba con el tiempo ni el equipo humano suficiente para llevar a cabo este paso intermedio, es por ello que se trató al menos de ofrecer una serie de pautas comunes para las y los participantes. Los vídeos-collages dialogan con obras enmarcadas en el ámbito fotográfico, adquiriendo especial relevancia la producción de Mar Garrido con la exposición “El intervalo entre las cosas”, que realizó en 2015 en el Instituto de América, Centro Damián Bayón (Santa Fé, Granada). Descompone y fragmenta las imágenes para reflexionar sobre sus límites, congelando instantes en un tiempo incierto, descontextualizándolas. Julian Rosefeldt también trabaja la naturaleza en “*My home is dark and cloud-hung land*” (2011), donde el bosque es el actor principal, al cual le otorga humanidad, conjugando la estética y lo sensorial de las imágenes con el sonido para, juntos, generar una narrativa diferente que explora su dimensión poética.

Atendiendo al formato, la plataforma web en la que se alberga todo el contenido ha cumplido con lo pautado en los objetivos como el nivel de interactividad óptimo, así como maneja una aceptable capacidad de almacenamiento. Podría enmarcarse en la línea de documentales webs como “The Network Effect” (2015) de Jonathan Harris y Greg Hochmut, donde la interfaz funciona como una batería gigante de archivos interrelacionados entre sí: vídeos, audio, infografías y todo tipo de datos que avasallan al espectador para generarle una sensación casi vertiginosa o “Sounds like Kandinsky” (2021), de Google Arts and Culture en colaboración con el Centro Pompidou, donde sigue la herencia del artista, pionero en colorear los sonidos, y permite jugar con asociaciones entre colores, formas y audio. El artista francés Grégory Chatonsky convertía texto en imagen en “Sodome@home” (2018), el proceso contrario al que veíamos en el ejemplo de un participante previamente (Fig. 14 y 15), pero aportando una dimensión muy interesante: un bucle que aprovecha mucho material de archivo para generar una obra que cambia a tiempo real.

Consideramos parte de nuestros objetivos futuros seguir velando por la inclusividad del proyecto, tratando de hacerlo más accesible, aumentando así su enfoque hacia colectivos que presenten algún tipo de discapacidad, por ejemplo. Para lograrlo, también profundizaremos en la

adaptabilidad del mismo en diferentes dispositivos electrónicos para que mantenga sus estándares de calidad de cara a impulsar esta investigación más lejos y con un mayor volumen de propuestas.

Las y los participantes han realizado una evaluación favorable de la experiencia y mostraron su interés por participar en futuras acciones. Se han solventado los tres objetivos de carácter general establecidos desde un inicio y los errores ocurridos darán paso a nuevos aciertos en un futuro, puesto que la propuesta sigue viva a la espera de más relatos patrimoniales.

7. AGRADECIMIENTOS

Esta investigación ha sido posible gracias a la Universidad de Granada y el Ministerio por la ayuda para la formación de profesorado universitario 2021.

8. REFERENCIAS

- Deleuze, & Guattari, F. (2008). *Rizoma* (1ª ed., 6ª reimpr.). Pre-textos.
- Elsaesser, T., y Hagener, M. (2015) *Introducción a la Teoría del Cine*. Traducido por Valeria Camporesi, UAM Ediciones.
- Escaño, C. (2021). Arts and the Commons. Practices of Cultural Expropriation in the Age of the Network Superstructure. In J. Martín Prada (Ed.), *Art, Images and Network Culture* (pp. 137-155). McGraw-Hill.
<https://bit.ly/3g9faS6>
- Google Arts and Culture (2021): *Sounds like Kandinsky*, sitio-web del Proyecto.
<https://bit.ly/3Qty2M6>
- Ibáñez-Etxeberria, A., Fontal Merillas, O., & Rivero García, P. (2018). Educación patrimonial y TIC en España: marco normativo, variables estructurantes y programas referentes. *Arbor*, 194 (788): a448.
<https://doi.org/10.3989/arbor.2018.788n2008>
- Marín-Viadel, R., & Roldán, J. (2019). A/r/tografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación. *Educación Artística. Arte, Individuo y Sociedad*, 31(4), 881-895. <https://doi.org/10.5209/aris.63409>

- Moreno Sánchez, I. (2012). Narrativa hipermedia y transmedia. En *Creatividad y discursos hipermedia* (Vol. 1, pp. 21-40). Editum. Servicio de Publicaciones Universidad de Murcia. <https://bit.ly/3jZYuAO>
- Pallasmaa, J. (2006). *Los ojos de la piel*. Gustavo Gili.
- Rosefeldt, J. (2011). *My home is dark and cloud-hung land*. Video instalación.
- Sedeño-Valdellós, A. (2017). Artivismo, activismo y sin autoría audiovisual : el caso del colectivo Cine sin Autor (CsA). *Kamchatka. Revista de análisis cultural*, (9), 431-442. <https://doi.org/10.7203/KAM.9.8932>
- Toffler, A. (1980). *La tercera ola* (A. Martín, trad.). Plaza & Janés.
- Tudurí, G. (2017). Escritos en torno a Cine sin Autor. *Kamchatka. Revista de análisis cultural*, 9, 397-430. <https://doi.org/10.7203/KAM.9.10569>