

Caminando en los pies del inmigrante:

Carne y arena

Walking on the feet of the immigrant: *Carne y arena*

Nuria Lon Roca – Universidad de Zaragoza – nurialonroca@gmail.com

Resumen

¿Cambiaría nuestra visión si nos enfrentásemos a un viaje sin rumbo, con personajes desconocidos que buscan suerte igual que nosotros hacia un futuro incierto? Esto es lo que propone el director Alejandro González Iñárritu en la experiencia audiovisual inmersiva presentada en el Festival de Cine de Cannes bajo el título *Carne y arena (virtualmente presente, físicamente invisible)* (2017). En esta ocasión, el punto de vista subjetivo ofrece un impacto social al espectador logrado a través de las capacidades tecnológicas ofrecidas por la digitalización y el empleo de la realidad virtual.

Mediante técnicas e instrumentos de realidad virtual y de digitalización del audiovisual podemos alcanzar una inmersión total en el producto audiovisual. Dentro de estos nuevos paradigmas la propuesta de Iñárritu quiere poner en valor las nuevas narrativas con el objetivo de acercarnos no solo a los nuevos procesos de creación sino también a los nuevos discursos que se están representando en el séptimo arte.

Son precisamente estos nuevos discursos audiovisuales los que nos permiten introducirnos en las vías de expresión actuales en las que se inserta la realidad virtual y el cine participativo. A este respecto, la inmersión es uno de los factores clave para que el espectador se involucre de manera directa con la experiencia propuesta por el director que va más allá del visionado fílmico.

Palabras clave: Realidad virtual; Cine; Movimientos migratorios, Iñárritu; Inmersión; Audiovisual.

Abstract

Would it change our view of the world if we were faced with an aimless journey with unknown characters looking for the chance towards an uncertain future? This is the purpose of the director of the film Alejandro González Iñárritu in the immersive audiovisual experience in the Cannes film festival with the title *Carne y arena (virtualmente presente, físicamente invisible)* (2017). Currently, the subjective point of view has a social impact on the audience thanks to the technology of the digitalisation and the use of the virtual reality.

Thanks to the techniques and instruments of virtual reality and the digitalisation of the audiovisual, we can reach a total immersion in the audiovisual product. Iñárritu wants to focus on new narratives with the aim of approaching to new processes of creation but also to the new speeches in the seventh art.

These new audiovisual speeches allow us to enter into the current avenues of expression in which virtual reality and participatory cinema are inserted. Immersion is one of the key factors for the spectator to become directly involved with the experience proposed by the director that goes beyond filmic viewing.

Keywords: Virtual reality; Cinema; Migratory movements, Iñárritu; Immersion; Audiovisual.