

Imagen que te quiero sonido: Del arte sinestésico al cine psíquico
Lucas Parente
Arkadin (N.º 14), e066, 2025. ISSN 2525 085X
<https://doi.org/10.24215/2525085Xe066>
<https://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/ojs/index.php/arkadin>
Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata
La Plata. Buenos Aires. Argentina

IMAGEN QUE TE QUIERO SONIDO: DEL ARTE SINESTÉSICO AL CINE PSÍQUICO

Image I Want You Sound: From Synesthetic Art to Psychic Cinema

LUCAS PARENTE¹ | astramonstra@gmail.com

Universidad Federal de Rio de Janeiro, Brasil

TRADUCCIÓN: MELISSA MUTCHINICK | melissamut@gmail.com

Instituto en Producción y Enseñanza del Arte Argentino y Latinoamericano (IPEAL), Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata, Argentina

Recibido: 24/05/2025 | Aceptado: 07/07/2025

RESUMEN

Este artículo investiga la intersección entre la sinestesia —fenómeno neurológico de cruce sensorial— y las estrategias estéticas del cine abstracto, desde las experiencias futuristas de Bruno Corra hasta el cine estructural de James Whitney, creadores que tendieron puentes entre sonido y color. Partiendo del supuesto de que sus obras buscan alterar intencionalmente la fisiología de la percepción del espectador, analizamos cómo técnicas como luz pulsante, abstracción geométrica y montaje no narrativo inducen estados sensoriales híbridos. El estudio recurre a fuentes históricas —los manifiestos futuristas de Corra— y análisis filmicos —de obras como *Lapis*, 1966, de Whitney—. Se concluye que estas piezas no solo exploran la plasticidad sensorial, sino que también cuestionan los límites entre arte y neurociencia.

PALABRAS CLAVE

cine; experimental; sonido; sinestesia; vanguardias

ABSTRACT

This article investigates the intersection between synesthesia (a neurological phenomenon of sensory crossover) and the aesthetic strategies of abstract Cinema, from the Futurist experiences of Bruno Corra to the Structural Films of James Whitney, creators who built bridges between sound and color. Starting from the premise that their works intentionally seek to alter the viewer's perceptual physiology, we analyze how techniques such as pulsating light, geometric abstraction, and non-narrative montage induce hybrid sensory states. The study draws on historical sources (Corra's Futurist Manifestos) and film analysis (Whitney's *Lapis*, 1966). It concludes these pieces not only explore sensory plasticity but also question the boundaries between art and neuroscience.

KEYWORDS

experimental cinema; sound; synesthesia; avant-garde

¹ Doctor egresado del Programa de Pós-graduação em Artes Visuais de la Universidad Federal de Río de Janeiro (UFRJ).



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución- NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

DE LA SINESTESIA FISIOLÓGICA A LA SINESTESIA ARTÍSTICA

La sinestesia es un fenómeno que asocia dos o más sentidos. En la sinestesia del tipo «grafema-colores», las letras son percibidas con tonalidades específicas, mientras en la cromestesia, del tipo «sonidos-colores», los tonos, intervalos musicales o timbres desencadenan experiencias visuales. En las últimas décadas del siglo XIX, el fenómeno fue estudiado por psicólogos experimentales, y Théodore Flournoy unificó las diversas asociaciones sensoriales bajo un único concepto (Bergantini, 2019). En *Inquiries into Human Faculty and Its Development* [1883] (2010), Francis Galton describe el caso de una profesora que asociaba las vocales a determinados colores y las consonantes a tonos «negro-morado», siendo las vocales dominantes en la experiencia cromática. La hermana de la profesora, por su parte, vinculaba los días de la semana a determinadas formas y colores. La conclusión de Galton fue que se trataba de fenómenos hereditarios de carácter patológico, alineados en la misma categoría que las alucinaciones visuales y las imágenes hipnagógicas (Lidke, 2011).

La hipótesis de la peculiaridad hereditaria persiste, aunque sólo un tercio de los casos sinestésicos tienen un origen genético comprobado. Estudios de neuroimagen revelan que el fenómeno está relacionado con la hiperconectividad cerebral —activación cruzada de zonas neuronales por un único estímulo—. Curiosamente, esta conectividad ampliada parece universal en la primera infancia, sugiriendo que todos fuimos sinestésicos en las primeras etapas de desarrollo (Lidke, 2011). El mantenimiento de esta condición en la edad adulta aún es un misterio. Finalmente, las experiencias sinestésicas pueden ser desencadenadas por accidentes o inducidas por psicotrópicos como el LSD y el DMT.

La ciencia contemporánea ha revalorizado los llamados estados alterados de la conciencia —obtenidos a través de sustancias psicodélicas o prácticas meditativas profundas—, reconociéndolos como herramientas cognitivas potencialmente transformadoras. Las investigaciones demuestran que los psicotrópicos pueden tener aplicaciones terapéuticas, mientras que las prácticas meditativas muestran la capacidad de remodelar las redes neuronales y los patrones epigenéticos. Estos hallazgos revelan la posibilidad de una neuroplasticidad dirigida, incluyendo el cultivo intencionado de la sinestesia a través de técnicas ancestrales como los rituales con ayahuasca o el yoga tántrico (Lidke, 2011; Ribeiro, 2019).

Por último, el término «sinestesia» puede tener dos aplicaciones: una fisiológica y otra artístico-cultural. En el ámbito fisiológico, se caracteriza por una fusión perceptiva involuntaria que obedece a cinco criterios esenciales: (1) automaticidad —respuestas desencadenadas por estímulos específicos, como oír música—; (2) consistencia —asociaciones estables y precisas a lo largo del tiempo—; (3) memorabilidad —percepciones claramente recordables y descriptibles—; (4) certeza emocional —vivencia sentida como auténtica e incuestionable—; y (5) extensión espacial —manifestaciones perceptivas en el espacio cercano al cuerpo— (Harris, 2004).

En contrapartida, la sinestesia también se manifiesta como estrategia artística intencional, donde el creador establece correspondencias voluntarias entre diferentes lenguajes sensoriales, creando objetos sonoros, películas táctiles o música visual. A diferencia de la experiencia fisiológica, tales asociaciones surgen de elecciones estéticas muchas veces arbitrarias, como lo evidencian los casos de Rimbaud, con su soneto «Voyeles», en el que atribuye colores a las letras, y Kandinsky, quien explícitamente reconoce la ausencia de base científica en sus equivalencias entre colores y sonidos (Harris, 2004).

Pero, podemos preguntarnos: ¿serían estas correspondencias parte de una pedagogía sensorial, valorizando la experiencia perceptiva y manteniendo una relación dialéctica con la sinestesia fisiológica?

De hecho, encontramos artistas sinestésicos fisiológicos, como Olivier Messiaen y Charles Blanc-Gatti, que no sólo crearon obras basadas en sus percepciones, sino que también desarrollaron teorías de correspondencias entre colores y sonidos que han influido a varias generaciones. También hay artistas no sinestésicos que buscaron sistemáticamente equivalencias —a través de fundamentos científicos, espirituales o puramente intuitivos—, algunos consiguiendo incluso inducir experiencias sinestésicas en los espectadores. En este sentido, veremos como el cine de James Whitney se destaca por la capacidad tanto de producir obras visionarias como de generar percepciones sinestésicas en el espectador. Pero nuestro foco de atención ahora recae sobre el surgimiento de esta aspiración por un cine psíquico —un cine de imágenes interiores— donde la sinestesia emerge como elemento fundamental. De hecho, la propia noción de música visual y la idea de cine mental están inextricablemente entrelazadas en esta búsqueda por trascender la representación figurativa y alcanzar una expresión puramente sensorial y análoga a los procesos de la mente.

DE LA PINTURA CLARIVIDENTE AL CINE PSÍQUICO

El ocultismo proporcionó a los pintores abstractos un repertorio conceptual y metodológico para materializar experiencias espirituales en lenguaje visual. Como demostró Sixten Ringbom, el abstraccionismo de Kandinsky estuvo profundamente marcado por el chamanismo siberiano y, sobre todo, por el libro teosófico *Thought-Forms* [1901] (2022), de Annie Besant y C.W. Leadbeater. La obra sostiene que los pensamientos y las emociones poseen formas y colores que pueden ser discernibles por los clarividentes. Para Besant y Leadbeater, las *formas del pensamiento* se manifestaban sinestésicamente, pareciéndose a las figuras acústicas de Chladni: patrones geométricos formados por vibraciones en placas de arena. Del mismo modo, los pensamientos y las emociones conformarían el «plano astral» —atmósfera etérea invisible—, sólo accesible a los clarividentes. Los colores también poseían significados espirituales precisos: azul —devoción—, rojo —ira—, amarillo —intelecto— y rosa —amor desinteresado—.

Hilma af Klint, František Kupka y Wassily Kandinsky compondrán sus lenguajes abstractos a partir de las investigaciones de las formas del pensamiento, creando un vocabulario visual capaz de expresar los procesos internos de la conciencia. Se basan en la existencia de un «plano astral» de carácter etéreo, una especie de atmósfera invisible que recibía las impresiones de sentimientos y pensamientos en forma de imágenes y ondas sonoras. De manera independiente, desarrollarán pinturas centradas en la noción de vibración, buscando por medio del dinamismo, representar esta «cuarta dimensión» espiritual. En este sentido, la noción de energía electromagnética servirá de concepto mediador entre la física contemporánea y las tradiciones ocultistas. Pero luego, sobre todo Kupka, dará un giro introspectivo radical, pasando del vibracionismo a la exploración sistemática de la visión con los ojos cerrados, con sus fosfenos hipnagógicos, sus patrones formales persistentes y sus estados de disociación psíquica.

La exploración sinestésica de las formas del pensamiento de Kupka y Kandinsky da cuenta de su creencia en una futura revelación cognitiva que haría al ser humano capaz de una comunicación telepática que trascendiera la mediación material. Para ellos, la pintura abstracta funcionaba como propedéutica para esa comunicación directa: los colores en la tela eran sólo vestigios de un espectro vibratorio más amplio que todo el mundo podría aprender a percibir. Kupka describiría la ley del contraste simultáneo como una solución transitoria, un «lenguaje órfico», mientras que los Discos de Newton inducirían en el observador una agitación molecular capaz de alterar su percepción (Rousseau, 2015, p. 131).

Avanzando hacia la desmaterialización de la pintura, Kupka imaginaba una «película del pensamiento», una obra psíquica capaz de imprimir las formas de pensar. «Se puede hablar de aprehensiones, intuiciones visionarias, de una película ultrasensible capaz de percibir mundos desconocidos cuyos ritmos nos parecerían incomprensibles» (Kupka, 1989, s. p.). En la década siguiente, Kazimir Malévich criticaría la figuración en el cine de Eisenstein, en defensa de una «analogía superior que trasciende el reconocimiento visual» (Bellour, 1999, p. 17). Ya en 1933, Roger Gilbert-Lecomte proponía con «La alquimia del ojo» un cine del espíritu, aún inexistente, capaz de expresar tanto formas mentales representables —fosfenos, sueños— como inefables —correspondencias swedenborguianas— (Powrie, 1991). Veremos ahora cómo se daría el surgimiento de un «cine como forma de la mente».

DEL ÓRGANO DE COLORES A LA ANIMACIÓN ABSOLUTA

Mientras se perseguía el ideal del «cine absoluto» y de la desmaterialización del arte, Europa era testigo de los espectáculos de *son et lumière* —«sonido y luz»—, usando «órganos de colores» oriundos de un largo linaje de inventos precursores.² La cumbre de esos espectáculos fue la ejecución en 1915 del poema sinfónico *Prometeo, Poema del Fuego*, de Aleksandr Skriabin, acompañado por proyecciones luminosas de un órgano de colores inventado por Preston Millar, en el que una partitura cromática armonizaba con la orquesta, fusionando sonido e imagen en una experiencia de sinestesia total.

En la misma época, después de frustrados intentos con un órgano de luz —cuya tinta se derretía o no tenía brillo suficiente—, Bruno Corra y Arnaldo Ginna adoptaron un proyector de cine, usando la película para manipular transparencias y contrastes cromáticos. Inventaban así los primeros films abstractos. A pesar de que las obras se hayan perdido, su manifiesto *Música Cromática* (Corra, 1912) describe los experimentos de 1911. Produjeron cinco películas como un estudio en rojo y verde: la pantalla, inicialmente en verde, era invadida por una estrella roja que giraba y se expandía hasta dominar el cuadro, para entonces ser sustituida por un «hormigueo» de puntos verdes que la consumían, todo en un minuto. Basados en la teoría cromática de Michel Eugène Chevreul, estas obras exploran con *afterimages* y efectos sinestésicos, combinando contrastes simultáneos y sucesivos, que provocaban visiones pulsantes y residuales (Roque, 1990).

En los años 1920, el cine abstracto se consolida sobre todo a través de animaciones en papel que exploran la noción de «música visual»,³ distanciándose de los efectos ópticos futuristas. Con el avance en la sincronización de imagen y sonido, pioneros como Walter Ruttmann, Oskar Fischinger, Mary Ellen Bute y Norman McLaren desarrollaron correspondencias literales entre sonido e imagen —este último incluso dibujando directamente sobre la película y la banda de sonido óptico. Así como en la pintura— lo que comenzó como un estudio de percepción, se transformó en una composición abstracta, muchas veces abandonando sus raíces espiritualistas.

2 En *Les Flammes Chantantes* (1875), Frederic Kastner describe el pirófono, un instrumento con 37 tubos de cristal alimentados por llamas de gas. En la década de 1920, Alexander Laszlo crea el *sonocromatoscopio*, Thomas Wilfred el *clavilux* y Vladimir Baranoff-Rossiné el *piano optofónico*. En la década de 1930, George Hall desarrolla el musicromo, y Charles Blanc-Gatti la *orquesta cromofónica*. Blanc-Gatti, integrante del grupo los musicalistas —pintores que traducían sus obras musicales en imágenes—, organiza en 1936 una exposición donde se proyectaban «escenas luminosas policromáticas y dinámicas» sincronizadas con los nueve movimientos de *La Nativité du Seigneur*, de Olivier Messiaen, conocido músico sinestésico que asistió y aprobó la experiencia (Harris, 2004).

3 Walter Ruttmann inaugura el movimiento con *Lichtspiel Opus 1* (1921), donde experimenta relaciones entre formas y sonidos. Hans Richter lo continúa con su serie *Rhythmus* (1921–1925), seguido por Viking Eggeling con *Symphonie Diagonale* (1925), obras fundadoras del concepto de *Malerei mit Zeit* —«pintar con el tiempo»—. Estos pioneros, sin embargo, difieren en sus abordajes: mientras *Lichtspiel Opus 1* poseía una banda sonora sincronizada, creando ritmos audiovisuales integrados, *Symphonie Diagonale* fue concebida como una experiencia visual pura; las películas de Richter oscilaban entre exhibiciones con o sin acompañamiento musical. Y Oskar Fischinger llevó adelante esta tradición con innovaciones cruciales: *R1. Ein Formspiel* (1926/27), película muda de proyección triple y ritmo vertiginoso, anticipa el cine expandido (ver Schwierin y Naumann, s. f.).

Recién con el llamado cine estructural norteamericano de posguerra, sería retomada la investigación sistemática de la percepción con el propósito de inducir estados alterados de consciencia. El cine se convirtió entonces en un medio diseñado para generar efectos alucinatorios, a menudo sintestésicos. Se destacan dos vertientes del cine estructural abstracto: en la Costa Oeste, Jordan Belson, Harry Smith y los hermanos John y James Whitney, quienes dialogan con la espiritualidad oriental; en la Costa Este, Paul Sharits y Tony Conrad, quienes exploran la disociación psíquica. Nos enfocaremos en la obra de James Whitney, heredero de la música visual que llevó al extremo el cine psíquico. Su singular obra documenta visiones interiores al mismo tiempo que las provoca mediante el uso de *afterimages* meticulosamente calculadas.

Five Film Exercises (1943–1944), co-realizada con su hermano John Whitney, redefinió la «música visual» a través de lo que podríamos llamar «animación absoluta», pues no representaban objetos, sino que utilizaban máscaras, dibujando los contornos de la luz proyectada directamente sobre la película, mientras que los colores se introducían durante el proceso de revelado (Wees 1992, Patterson 2009). En cuanto a la banda sonora, inventaron un sistema pendular para dibujar ondas luminosas directamente en la banda sonora óptica. Una característica fundamental del cine de los hermanos Whitney es la invención propia de instrumentos de música visual.

Más adelante, James Whitney creará *Yantra* (1957), una verdadera máquina cinematográfica de meditación. La película parte del punto como matriz generadora, sometiendo las formas punteadas a ciclos de construcción y disolución que imitan la dinámica de la consciencia contemplativa: del caos imaginario al orden geométrico y viceversa. Las imágenes solarizadas durante el revelado confieren a las partículas vibraciones cromáticas, evocando los fosfenos y la sensación de vida orgánica.

En la tradición tántrica, el *yantra* es un diagrama que primero es visualizado y después imaginado con los ojos cerrados durante la recitación de mantras, que sirve para organizar el flujo caótico de la mente hasta la fusión final entre meditador, imagen y divinidad. En la película, Whitney no representa *yantras*, sino que captura el propio proceso de internalización: de la imagen visual a la estructura mental. Su interés por el concepto de *akashā* —el sustrato universal desde donde surgen y se disuelven las formas— vincula su obra con el abstraccionismo visionario, entendiendo al arte como manifestación de las formas de pensamiento en una atmósfera etérea invisible (Wees, 1992, p. 139).

Esta investigación de la relación entre aleatoriedad y patrones usando el punto como elemento de base en la construcción de la imagen alcanza su punto máximo en *Lapis* (1966), donde por primera vez en la historia vemos proyectadas en una pantalla de cine las llamadas «constancias de forma», patrones fractales y variaciones de carácter sinestésico, característicos de estados meditativos profundos o de alucinaciones provocadas por la ingesta de DMT o LSD (Wees, 1992) (Lewis–Williams, 2002). Pero *Lapis* no sólo «representa» las visiones interiores, sino que además las provoca. Pues la imagen intermitente, que alterna entre el blanco y negro, el rojo y el verde, produce espejismos luminosos. El fenómeno estroboscópico y de contrastes sucesivos es capaz de producir imágenes residuales, creando composiciones de imagen directamente en la retina del observador.⁴ En este sentido «podríamos describir el film como una vasta metáfora de la actividad neuronal en el sistema visual del cerebro. Sus secuencias de mandalas que se cristalizan y disuelven, funcionan como mapas espaciotemporales de las neuronas en actividad durante el proceso meditativo» (Wees, 1992, p. 141–142).

⁴ El clásico film sin imagen *The Flicker* (1966), de Tony Conrad, es un ejemplo de este abordaje al reducir la película a fotogramas blancos y negros con un ritmo estroboscópico, produciendo alucinaciones visuales. La técnica produce desde efectos leves hasta vértigos intensos: los estudios demuestran que las luces pulsantes de cinco a diez flashes por segundo hacen que el cerebro genere colores inexistentes y luego patrones cromáticos con una variación continua. Se trata de alucinaciones de constancia de forma que fluctúan en un espacio indeterminado entre los ojos y la pantalla, con experiencias sinestésicas frecuentemente asociadas al imaginario psicodélico. La banda sonora de *The Flicker*, creada con un sintetizador que produce ecos pulsantes y reverberantes, evoca un enjambre de cigarras electrónicas.

Concebida y proyectada por Whitney como una obra muda, *Lapis* posteriormente obtuvo una banda sonora de Ravi Shankar, ante la insistencia de Belson (Patterson, 2009, p.56), revelando el riesgo de que el sonido en el cine abstracto degenera en redundancia, imponiendo ritmos externos que sofocan la musicalidad intrínseca de las imágenes. En cambio, soluciones más sutiles, como los ruidos ambientes utilizados por el propio Belson, preservan mejor la autonomía visual.

Finalmente, para realizar *Lapis*, los hermanos Whitney adaptaron una computadora analógica de artillería antiaérea de la Segunda Guerra Mundial, adquirida como chatarra militar en Los Ángeles en la década de 1950. Esta máquina, diseñada originalmente para calcular con precisión trayectorias balísticas y ajustar ángulos de disparo contra objetivos móviles, fue reprogramada, convirtiendo puntos aleatoriamente diseñados en la película, en recorridos programados y composiciones visuales precisas. Como observa John Whitney: «era fascinante observar la gama de patrones geométricamente perfectos que emergían de una fuente aparentemente tan aleatoria como esos puntos luminosos dispersos» (Patterson 2009, p. 37).

La película surge de una dialéctica singular: por un lado, la máquina y su lógica de posicionamiento, con una mirada automatizada que exige una respuesta inmediata, sistema que nos remite a la computación contemporánea, donde cliquear, ver y reaccionar se tornan gestos mecánicos, atrapándonos en una interactividad vacía (Patterson, 2009). Por otro lado, el de la atención sin objetivo, la consciencia vuelta sobre sí misma en una entrega al flujo del tiempo en el que el espectador se disuelve en aquello que ve. A nuestro entender, tal tensión está en el centro de un nuevo paradigma visual, el del cine cibernético, en el que la programación y el procesamiento de imágenes conviven con la posibilidad de usar la tecnología como una exteriorización de la mente.

Después de *Lapis*, se produce la escisión simbólica. John continúa para IBM, donde desarrolla *Permutations* (1968), dedicando el resto de su vida a desarrollar programas de computación para traducir sonidos en imágenes abstractas, creando obras que, años después, serían banalizadas en la forma de *screensavers* (protectores de pantalla). James, a su vez, se sumerge en la filosofía oriental, dedicándose a la cerámica *raku* y al proceso alquímico de la materialidad fílmica. Realiza *Dwija* (1973) y *Wu Ming* (1977). Mientras que uno deposita en la computadora la promesa de la revolución cognitiva, el otro mantiene una postura escéptica ante la máquina, volcándose hacia una búsqueda espiritual a nivel de la materialidad cotidiana.

DEL CINE MENTAL AL CONTROL

Vale destacar como el cine narrativo incorpora la «animación absoluta», asimilando procedimientos visuales de vanguardia al estilo clásico. Entre los ejemplos emblemáticos se incluyen los patrones cibernéticos de John Whitney en la apertura de *Vértigo* (1958), de Alfred Hitchcock; la técnica de *slit-scan* de Douglas Trumbull en la secuencia del portal estelar de *2001: A Space Odyssey* (1968), de Stanley Kubrick; y los efectos atmosféricos de Jordan Belson en *The Right Stuff* (1983), de Philip Kaufman. En *Vértigo*, el cine cibernético de Whitney plasma el ojo y la caída, el trauma y la trama en la que se encuentra envuelto el personaje. En *2001*, el portal estelar funde la alucinación y el viaje cósmico en un flujo moebiano que disuelve las fronteras entre interior y exterior. En *The Right Stuff*, los efectos de Belson traducen en imágenes cósmicas —provistas de connotaciones místicas— el instante de la ruptura: ya sea al cruzar la barrera del sonido, o al dejar la atmósfera terrestre. En todos los casos, se presentan umbrales donde lo irrepresentable irrumpe en la imagen, creando diagramas de epistemes en colapso. Tales pasajes no sólo ilustran, sino que performatizan la transición hacia un nuevo régimen de la imagen.

Por último, podemos abordar algunas experiencias sinestésicas contemporáneas, como las creadas por Håkon Austbø al revivir la partitura colorista de Alexander Skriabin en espectáculos multimedia que combinan sonido y luz, utilizando 360 lámparas sincronizadas digitalmente. Su trabajo incluye performances del *Catalogue des Oiseaux* [Catálogo de las aves] de Olivier Messiaen, acompañadas por proyecciones de paisajes «filtrados» por los colores indicados en la partitura; y de *Trois Petites Liturgies* [Tres pequeñas liturgias], mezclando imágenes abstractas, gráficos animados y escenas naturales (Austbø, 2015).

Otras obras contemporáneas que exploran la sinestesia son *Messa di Voce* (2003), de Golan Levin y Zachary Lieberman, donde un *software* personalizado convierte la voz humana en patrones visuales interactivos (Bergantini, 2019); y el video-clip *Star Guitar* (2002) de los Chemical Brothers, dirigido por Michel Gondry, en el que se presenta un plano secuencia filmado desde la ventana de un tren, donde todo el paisaje, incluyendo edificios, postes y vías, fueron meticulosamente reprogramados para aparecer en perfecta sincronía con la estructura musical.

Destacamos *Fataurex* (2017), un video del colectivo brasilero Chorumex, donde los planos monocromáticos, sincronizados con texturas electrónicas, son proyectados directamente sobre los párpados de los espectadores con los ojos cerrados. La luz colorida genera fosfenos y *closed-eye visualizations* —CEVs, visualizaciones con ojos cerrados—, creando experiencias visuales únicas —una «película personal» que se sitúa en algún lugar entre los párpados y la retina— o incluso en la corteza visual, como en los estados psicotrópicos. Si *Lapis* tensiona la visual del *gun controller* —controlador de armas—, *Fataurex* desestabiliza la lógica contemporánea del estímulo–respuesta: en un capitalismo de plataformas que modula nuestros sentidos a nivel neuronal, la obra propone una visión radicalmente ilocalizable, escapando a la economía del clic y a la dictadura de los algoritmos.

Por último, tenemos el ejemplo paradigmático de Neil Harbisson, artista considerado el primer ciborg. Nacido con un daltonismo que limitaba su visión a escalas de grises, Neil adquirió percepción de los colores en 2004 al implantarse un ojo electrónico conectado a un *chip* cerebral. El dispositivo transforma los colores en sonidos, permitiendo «oír» tonalidades. Con el tiempo, la sinestesia artificial se volvió intuitiva, generando sueños a color, llevándolo a traducir músicas en pinturas y rostros en composiciones sonoras (Bergantini, 2019).

Vivimos en una era de interfaces neurales e implantes tecnológicos que nos llevan a cuestionar los límites sensoriales. Después de todo, ¿la «sinestesia artificial» produce estados visionarios o nuevas formas de control? ¿O ambas cosas? De la sinestesia ritual a la experimentación artística, y ahora a la apropiación tecnológica, asistimos a una transformación radical de la percepción, en la que la trascendencia sensorial coexiste con su potencial de instrumentalización.

REFERENCIAS

- Austbø, H. (2015). Visualizing Visions. The significance of Messiaen's colours [Visualizando visiones. El significado de los colores de Messiaen]. *Music & Practice* [Música y Práctica], *Volumen 2*. <https://www.musicandpractice.org/volume-2/visualizing-visions-the-significance-of-messiaens-colours/>
- Bellour, R. (1999). La double hélice [La doble hélice]. En *L'entre-images 2*, [Entre Imágenes]. P.O.L.

- Bergantini, L. P. (2019). Sinestesia nas artes: relações entre ciência, arte e tecnologia [Sinestesia en las artes: relaciones entre ciencia, arte y tecnología]. En *Ars, dossiê membranas: intersecções entre arte, ciência e tecnologia* [Dosier membranas: intersecciones entre arte, ciencia y teconología], *Volumen 17* (35), 225–238. 10.11606 <https://doi.org/10.11606/issn.2178-0447.ars.2019.151267>
- Besant, A. y Leadbeater, C.W. (2022). *Formas–pensamento* [Formas del pensamiento]. Madras Editora.
- Chorumex (2017). *Fataurex* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=vmtWLnkX0vc>
- Conrad, T. (1966). *The Flicker* [Película].
- Corra, B. (1912). *Abstract Cinema. Chromatic Music* [Cine abstracto–Música cromática]. <https://www.unknown.nu/futurism/abstract.html>
- Galton, F. [1883] (2010). *Inquiries into Human Faculty and Its Development* [Investigaciones sobre la facultad humana y su desarrollo]. Kessinger.
- Gondry, M. (Director). (2002). *Star Guitar* [Video–clip]. <https://www.youtube.com/watch?v=0S43lwBF0uM>
- Harris, J. E. (2004). *Musique colorée: synesthetic correspondence in the works of Olivier Messiaen* [Tesis presentada en el programa de filosofía y música de la Universidad de Iowa].
- Hitchcock, A. (Director). (1958). *Vertigo* [Película]. Alfred J. Hitchcock Productions.
- Kaufman, P. (Director). (1983). *The Right Stuff* [Los elegidos de la gloria] [Película]. The Ladd Company.
- Kubrick, S. (Director). (1968). *2001: A Space Odyssey* [2001, Odisea del espacio] [Película]. Metro–Goldwyn–Mayer (MGM) y Stanley Kubrick Productions.
- Kupka, F. (1989). *La Création dans les arts plastiques* [La creación en las artes plásticas]. Cercle d’art.
- Levin, G. y Lieberman Z. (2003). *Messa di Voce* [Performance]. <https://www.flong.com/archive/projects/messa/index.html>
- Lewis–Williams, D. (2002). *The Mind in the Cave. Consciousness and the origins of art* [La mente en la caverna: La conciencia y los orígenes del arte]. Thames & Hudson.
- Lidke, J. S. (2011). The Resounding Field of Visualised Self–Awareness: The Generation of Synesthetic Consciousness in the Sri Yantra Rituals of Nityasodasikarnava Tantra [El campo resonante de la autoconciencia visualizada: la generación de la conciencia sinestésica en los rituales Sri Yantra del Nityasodasikarnava Tantra]. En *The Journal of Hindu Studies Volumen 4* (3), 248–257. <https://doi.org/10.1093/jhs/hir035>
- Patterson, Z. (2009). From the Gun Controller to the Mandala: The Cybernetic Cinema of John and James Whitney [Del controlador de armas al mandala: el cine cibernético de John y James Whitney]. *Grey Room Volumen 36*, 36–57. MIT Press.
- Powrie, P. (1991). Film form mind: The Hegelian follies of Roger Gilbert Lecomte [Forma–cine–mente: Las locuras hegelianas de Roger Gilbert–Lecomte]. *Quarterly Review of Film and Video, Volumen 12*(4), 19–32. <https://doi.org/10.1080/10509209109361361>

Roque, G. (1990). Couleur et mouvement [Color y movimiento]. En R. Bellour (org.), *Cinéma Et Peinture: Approches* [Cine y pintura: Aproximaciones] (pp. 11–30). PUF.

Ribeiro, S. (2019). *O oráculo da noite. A história e a ciência do sonho* [El oráculo de la noche. Historia y ciencia de los sueños]. Companhia das Letras.

Ringbom, S. (2022). *The Sounding Cosmos: A Study in the Spiritualism of Kandinsky and the Genesis of Abstract Painting* [El cosmos sonoro: un estudio sobre el espiritualismo de Kandinsky y la génesis de la pintura abstracta]. Bokförlaget Stolpe.

Rousseau, P. (2015). «Formes–Pensées». L'abstraction et la psychographie du «plan mental» [«Formas de pensamiento». Abstracción y psicografía del «plano mental»]. *Cosa mentale. Art et télépathie au XXème siècle* [Cosa Mental. Arte y Telepatía en el Siglo XX]. Gallimard/Centre Pompidou–Metz.

Schwierin, M. y Naumann, S. (s. f.). *Absolute Film* [Cine absoluto]. <http://www.see-this-sound.at/print/53.html>

Wees, W. C. (1992). *Light Moving in Time. Studies in the Visual Aesthetics of Avant–Garde Film* [Luz en movimiento en el tiempo. Estudios sobre la estética visual del cine de vanguardia]. University of California Press.

Whitney, J. y Whitney J. (Directores). (1943–1944). *Five Film Exercises* [Película]. <https://www.youtube.com/watch?v=AjqziA87L-w>

Whitney, J. (Director). (1957). *Yantra* [Película]. <https://youtu.be/nvWwLZSXaR0>

Whitney, J. y Whitney J. (Directores). (1966). *Lapis* [Película]. <https://www.youtube.com/watch?v=kzniaKxMr2g&list=PLC9895466A4C083BE&index=6>

Whitney, J. (Director). (1968). *Permutations* [Película]. <https://www.youtube.com/watch?v=BzB31mD4NmA&list=PLC9895466A4C083BE&index=1>

Whitney, J. (Director). (1973). *Dwija* [Película].

Whitney, J. (Director). (1977). *Wu Ming* [Película].