

# ESCENIFICACIONES. REFLEXIÓN SOBRE LA PANTALLA COMO OBJETO PROTAGONISTA

MARÍA ZÁRRAGA

Universitat Politècnica de València/ Facultad de Bellas Artes.  
Departamento de Escultura. [jozarllo@esc.upv.es](mailto:jozarllo@esc.upv.es)

## Resumen

En este proyecto reunimos una serie de fotografías o collages digitales, que son recreaciones de contextos urbanos contemporáneos. En estos espacios ficticios la representación se inspira en nuestra realidad cotidiana, donde elementos tan comunes hoy en nuestras vidas como las pantallas, adquieren un protagonismo y suponen una dependencia.

Podríamos estar hablando de la pantalla que muestra el presente en tiempo real y de la relación que se establece entre el espacio del espectador y el de la representación (Manovich 2005,155). Y es que esta reflexión a través de un proyecto artístico, utilizando la fotografía en su origen, con un tratamiento digital, tiene como objetivo principal ser una representación de nuestra sociedad actual, de nuestros movimientos, de los elementos que nos rodean por doquier y que nos lleva también a recordar las ideas sobre la sociedad del espectáculo que teorizaba Guy Debord (2005) y el concepto de vigilancia y los mecanismos de control de Foucault (1986). Al igual que la modernidad impuso un cambio de paradigma en la aproximación visual, en nuestra actualidad creemos que estos dispositivos, emitiendo imágenes, información y luz continua, están tan presentes que influyen en nuestra forma de mirar y crean nuevas temporalidades, velocidades y experiencias.

El objetivo principal de este proyecto es construir un vehículo visual, un vídeo, que reúne toda esta colección de imágenes y muestra esta reflexión sobre nuestro presente. La metodología empleada se ha basado en localizar, fotografiar espacios reales, manipular digitalmente las imágenes y escenificar espacios ficticios para finalmente crear una secuencia de vídeo.

Palabras-clave: PANTALLA, FOTOGRAFÍA ESCENIFICADA, VISIÓN, HEGEMONÍA, FICCIÓN, CONTEMPORÁNEO

### Abstract

In this project we have put together a series of photographs or digital collages, which are recreations of contemporary urban contexts. In these fictional spaces the representation is inspired by our daily reality, where elements so common today in our lives as the screens, play a starring role and assume a dependency.

We could be talking about the screen that shows the present in real time and the relationship that develops between the space of the viewer and the representation (Manovich 2005,155). And this reflection through an artistic project, using the picture in its origin, with a digital treatment, tries to be a representation of our present society, of our movements, of the elements that surround us everywhere and brings us also to remember the ideas on the society of the spectacle that was already theorising Guy Debord (2005) and the concept of monitoring and control mechanisms of Foucault (1986). As well as the modernity imposed a paradigm shift in visual approach, in our present we believe that these devices, sending images, information, continuous light, are so persuasive that influence our way of looking at and create new temporalities, speeds, and experiences.

The main objective of this project is to build a visible vehicle, an edited video, bringing together the collection of pictures and showing this thought about our present.

The methodology used was based on searching and shooting real places with a subsequent digital processing and later creating some fictitious spaces to include in a videosequence.

**Keywords:** SCREEN, STAGED PHOTOGRAPHY, VISION, HEGEMONY, FICTION, CONTEMPORARY

# 1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo que hemos titulado *Escenificaciones*, surge de nuestro interés por capturar la realidad con la fotografía y realizar nuestra particular interpretación manipulando las imágenes en un proceso de collage digital que también se puede denominar fotografía construida, fabricada o escenificada. El punto de partida es una reflexión sobre el espacio y la observación de muchos de los lugares públicos, de espera y tránsito, en los que aparece como elemento común y acompañante la pantalla, luminosa, indicadora e informante.

El objetivo general era reflexionar sobre la pantalla como elemento protagonista de muchos de los escenarios urbanos que transitamos diariamente utilizando la herramienta fotográfica. Y el objetivo específico era crear un vídeo a partir de estas fotografías.

Para esto, ha sido necesario recopilar un buen número de imágenes, capturadas con cámara digital, para luego componer cada fotografía, o archivo digital final.

Paralelamente hemos buscado autores que han investigado el mundo virtual y el lenguaje de las nuevas tecnologías y en los que nos hemos apoyado para poder establecer una pequeña reflexión sobre el elemento que encontramos por doquier, la pantalla, y lo que creemos que supone en nuestro devenir cotidiano. Estas lecturas han reforzado el planteamiento de nuestro proyecto plástico que significa una preocupación por nuestra sociedad actual informatizada, automatizada y el aislamiento que esta nueva situación provoca en el individuo pese al derroche de interfaces que sirven actualmente para la comunicación. Como ya anticipaba Lev Manovich, vivimos en la sociedad de la pantalla y éstas están por todas partes, en nuestras casas, en las oficinas, en la calle. "Dinámica, en tiempo real o interactiva, una pantalla sigue siendo una pantalla. Interactividad, simulación y telepresencia: igual que sucedía hace siglos, seguimos mirando una superficie plana y rectangular, que existe en el espacio de nuestro cuerpo y que actúa como una ventana a otro espacio. No hemos dejado aún la era de la pantalla". (Manovich 2005, 168).

En nuestras imágenes hemos tratado de recrear esa atmósfera de vacío, de comunicación cada vez más pobre o complicada por nuestra falta de tiempo. Sin embargo, aumenta exponencialmente la capacidad de comunicar cuando ésta se establece a través de la pantalla mediadora. Para expresar este aspecto, las pantallas las hemos colocado en el centro de las fotografías, muy visibles, a escala ampliada e interactuando con los personajes.

A propósito de alguna de las escenificaciones donde reunimos pantallas que rodean a grupos de gente, Jonathan Crary nos recuerda el pensamiento de Foucault reflejado en su libro, *Vigilar y castigar*: "Nuestra sociedad no es una sociedad del espectáculo sino de la vigilancia... No nos encontramos ni en el anfiteatro ni en el escenario, sino en la máquina panóptica" (Crary 2008, 37). Este comentario nos sirve para ilustrar nuestras composiciones, para tratar de explicar ese acercamiento de la pantalla de forma impositiva, del sentimiento de ojo que nos vigila.

Recordando los experimentos de científicos como Fechner (Crary 2008, 190-191) que en torno a 1840, se aplicaron en la medición de las experiencias sensoriales y su influencia en nuestro cerebro, nos preguntamos de qué forma en la actualidad los modernos dispositivos actúan sobre nuestra mente. Al igual que los estudios que se realizaron sobre la postimagen retiniana, podríamos comparar de qué forma persiste la imagen, si genera confusión, entre lo grabado en nuestra memoria y lo que estamos viendo repetitivamente. Podríamos pensar entonces, que ya no es el ojo el que dicta las percepciones sino la pantalla, convertida en nuevo modelo perceptivo. Volviendo a nuestras escenificaciones, hemos creado escenarios de cierta confusión visual, donde las capas de personajes, pantallas y otros elementos de la composición quedan entrelazadas. Pretendíamos mostrar de alguna manera, este sentimiento caótico de la multipantalla.

Tal y como vivimos la actualidad no se puede predecir hacia donde nos conducen todos los cambios e incorporaciones con los nuevos dispositivos. Creemos que podemos afirmar

que en general, hemos aprendido a “leer” en todo este proceso, a reconstruir los mensajes, pese al zapping continuo, “el abandonarse activo del espectador que nos sitúa en el papel de auténticos “autómatas espirituales”. (Martín Prada, 2012, 94). Con el trabajo que presentamos, hemos intentado plantear este escenario confuso, de mezclas. Impredecible.

En definitiva, hemos creado estas composiciones de forma un tanto arbitraria, intuitiva, uniendo elementos en un escenario, un posible espacio público que imaginamos, una tierra de nadie, un no-lugar como los que define Marc Augé (1998).

## 2. EL PROYECTO CREATIVO: ESCENIFICACIONES

En primer lugar hemos fotografiado calles, estaciones de metro, salas de espera, entre otros lugares públicos donde las pantallas se ven con frecuencia. En general, la idea era recopilar fotografías de espacios grandes, vacíos, donde se observara la arquitectura, paredes, suelos. En segundo lugar, hemos utilizado imágenes de personas, mobiliario, luces y otros elementos, podemos decir como atrezzo para estas escenificaciones.



Fig. 1. Fotografía original de diversos espacios. M. Zárraga. 2010-2015

El proceso comienza planteando un espacio de trabajo desde Photoshop C6, utilizando un lienzo en blanco donde vamos incorporando los elementos que nos interesan, ya sea un suelo, unas luces o unas sillas, para luego añadir, gente y pantallas. Vamos recortando con la herramienta de lazo los trozos de imágenes, seleccionando aquellos elementos que introduciremos en el lienzo que rellenamos con un color de fondo.

Según el material de que disponemos, tratamos de crear una composición que por su escala y por el punto de vista central, con profundidad de campo, de la sensación de espacio real. En general en casi todas las composiciones se repite el techo con una perspectiva marcada y líneas de fuga, las luces, fluorescentes, la pantalla, el suelo, los personajes, etc. Una vez creados los primeros bocetos, en nuestros recorridos en busca de imágenes, hacíamos las fotos en función de los elementos que necesitábamos para los collages.



Fig. 2. Fotografía original a la izquierda y bocetos con elementos recortados

En Photoshop trabajamos con gran cantidad de capas de archivos, jugando con las superposiciones, opacidades y vamos finalmente acoplándolas. A continuación se pueden ver capturas de pantalla del proceso de trabajo con varias capas, colocando personas en el lienzo o espacio de trabajo.

Para presentar este proyecto al espectador, hemos decidido construir un vídeo editado a partir de esta serie de fotografías, con imágenes fijas, que se van sucediendo en la línea de tiempo. De esta forma creemos que como pieza única es más visual y repetitiva. La pieza no tiene sonido. Para la edición el programa utilizado ha sido *Premiere Pro* y para proporcionar al vídeo una apariencia de movimiento trabajamos con dos tipos de efectos de vídeo.

Por un lado, necesitamos crear una apariencia de zoom y movimiento dentro de una fotografía y para ello variamos parámetros de escala, movimiento y posición de fotogramas clave. En segundo lugar queremos crear algún tipo de transición entre las fotografías o fotogramas, para que los cambios de imagen no sean tan bruscos. Para ello, escogemos entre los efectos de vídeo el de *Disolver* y para dotar de cierto ritmo narrativo al relato introducimos entre cada dos o tres imágenes la transición llamada *Disolución cruzada*.

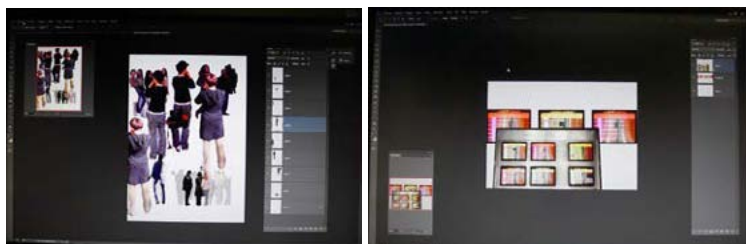


Fig. 3. Capturas de pantalla del montaje de las fotografías por capas.

A cada fotograma se le ha prolongado su duración en la línea de tiempo hasta 9 o 10 segundos. La duración de la secuencia en total será de 2'30" minutos aproximadamente y se repetirá en loop. El resultado es un relato breve con diez imágenes y con el tiempo suficiente para su visión. El borrador del proyecto con un tamaño de 21 Mb se ha subido a un blog para su visualización. Incluimos a continuación el enlace para su visionado.<sup>1</sup>

En cuanto a las especificaciones técnicas, aportaremos el trabajo definitivo con mayor resolución en un lápiz de memoria que puede leer el monitor o pantalla. Consideramos que la mejor forma de presentarlo es en una pantalla de plasma de aproximadamente 45 pulgadas, colocada en la pared en posición horizontal y para adaptar la secuencia al formato de pantallas plasma hemos seguido con los fotogramas el patrón de 16:9.



Fig. 4. Captura de pantalla de la edición de vídeo ya la derecha, S/T. (2012). Fotografía escenificada. M. Zárraga.

## Referencias

- Manovich, Lev. 2005. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós
- Debord, Guy. 2005. *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-textos
- Foucault, Michel. 1986. *Vigilar y castigar*. Madrid: Siglo XXI
- Crary, Jonathan. 2008. *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*, Murcia: Cendeac.
- Martín Prada, Juan. 2012. *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*, Valencia: Sendemá.
- Augé, Marc. 1998. *Los "no lugares" espacios del anonimato: una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.

## Notas

- 1 Dirección de visionado del proyecto creativo Escenificaciones <http://escenificacionesblog.blogspot.com.es/>