

Trabajo de Graduación de la
Licenciatura en Artes Plásticas con orientación Escenografía

Título

Windows

Tema

Dirección de arte y realización de escenografía para audiovisual.

Subtema

Relaciones humanas y tecnología, la realidad en el mundo virtual.

2021

María Eugenia Vismara Segret

DNI 28769061

Leg. 46943/7

Tel: 1150367684

E-mail: avrilvismara@gmail.com

Director: Lic. J. Hernán Arrese Igor

Resumen

Producción audiovisual que simula la interfaz de una plataforma virtual de videollamadas, partida en cuatro ventanas por las que se ven, sucesivamente, imágenes de calles en ciudades vacías. Se ingresa por las ventanas de las casas a los interiores habitados por personas solas, absorbidas por distintos dispositivos electrónicos y representadas metafóricamente con un vestuario negro y una máscara blanca neutra que les cubre el rostro. Al final, se quitan las máscaras para revelar su identidad.

Palabras clave: virtualidad – comunicación – alienación – identidad - escenografía

Fundamentación

La comunicación y la *Red*

La comunicación de masas tradicional siempre se caracterizó por ser unidireccional, esto quiere decir que un emisor activo transmite un mensaje que es recibido de modo pasivo por los receptores. El surgimiento de los sistemas de comunicación interactiva fue de a poco modificando este paradigma, de modo que los receptores dejan de ser pasivos para pasar a ser ya no solo consumidores sino también productores de contenidos: prosumidores.

Con el surgimiento de las primeras redes sociales en Internet en los años 90, la Red se convirtió en un medio de interacción con el *otro* y permitió que surgiera un nuevo espacio de comunicación, intangible, que rápidamente pasó a convivir con los espacios de comunicación tradicionales, complementándolos y, en muchos casos, hasta llegando a reemplazarlos. Este nuevo ámbito *online* comenzó a ofrecer un número cada vez mayor de opciones para establecer vínculos y amistades con otras personas, al mismo tiempo que se fue popularizando su uso hasta alcanzar prácticamente a todo el mundo, sin importar ni la edad ni su ubicación geográfica.

Redes sociales como *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *WhatsApp*, *Telegram*, entre otras, fomentaron la aparición del concepto de *sociabilidad virtual* y la conformación de *comunidades virtuales* como agrupamientos compuestos por personas con ciertas afinidades y multiplicidad de identidades capaces de interactuar entre sí sin necesidad de conocerse realmente (Cáceres y otros, 2017).

El surgimiento de estas nuevas comunidades abre la ventana a un reciente modo de interacción social que se suma a la afluencia de ofertas online, interactivas, y la creciente variedad de contenidos *on demand*, ofrecidos desde aplicaciones como *YouTube* hasta servicios pagos como *Netflix*, entre otras plataformas, que van generando cada vez con mayor velocidad una dependencia a la conexión en los usuarios, siempre atentos a lo que sucede en este nuevo mundo virtual.

Sobre esta hiperconexión y la adicción a las redes sociales se hicieron muchos análisis y estudios acerca de sus desventajas y sus peligros. Hay cantidades de artículos, entrevistas y libros sobre el tema y, en todos los casos, se destaca que uno de los riesgos es el aislamiento, la pérdida de contacto con las personas cercanas y la falta de sociabilidad *cara a cara* con los demás. En consecuencia, las estrategias de prevención siempre tienden a fomentar las actividades que impliquen el encuentro con los *otros* para realizar actividades grupales culturales, deportivas o bien reuniones familiares.

Ruptura de los paradigmas conocidos

Hacia principios del mes de marzo de 2020, con la aparición del Coronavirus y su propagación hasta convertirse en pandemia, comenzamos a vivir en una nueva realidad, un contexto único, inédito, con características que no conocíamos ni habíamos experimentado hasta entonces y que nos llevaron a todos a repensar y modificar nuestra forma de vida, nuestras costumbres cotidianas y, sobre todo, el modo de relacionarnos con los y las demás.

Este contexto tan significativo se conjuga con un creciente uso de la tecnología, especialmente en todo lo relacionado con el trabajo online, en las redes sociales. La sociabilidad, vivida tan frecuentemente antes de este evento

mundial y expresada en el encuentro concreto entre personas en espacios externos, ajenos a los propios, se ha transformado en *virtual*.

La necesidad que surge en marzo del año 2020 de permanecer dentro de las casas, casi como el único medio para resguardarse de un virus potencialmente mortal, hasta el momento desconocido, y de los posibles contagios, generó sensaciones y reacciones muy diversas. El orden y el sentido de la realidad se vieron alterados, la relación con lo vincular, con el concepto de tiempo y hasta con la propia identidad ya no son los mismos. En palabras de Darío Sztajnszrajber, esta nueva realidad nos llevó a vivir una «disfuncionalidad generalizada» (2021).

Como analiza Sztajnszrajber en una entrevista, las categorías que venían funcionando normalmente empiezan a verse debilitadas. «Una es nuestra experiencia en relación con el tiempo; otra tiene que ver con las certezas y las incertidumbres; hay algo de las estructuras binarias que están deconstruyéndose hoy y se empiezan a difuminar ciertos límites. Por ejemplo, los límites entre lo productivo e improductivo, o qué es el afuera y qué es el adentro» (2020). Por estas razones, las formas de relacionarnos y de comunicarnos con el *otro* se ven alteradas; los paradigmas anteriores y todas aquellas recomendaciones para evitar los riesgos de la pérdida de relación con el mundo real que causa de la hiperconexión, más los problemas de salud que esta conexión permanente genera, se encuentran en jaque.

Efectivamente, la nueva realidad, de un momento a otro, nos pide lo contrario: que permanezcamos en el interior de nuestras viviendas, que para evitar la enfermedad y su consiguiente contagio evitemos todo acercamiento o contacto físico con el *otro* y, por consiguiente, que llevemos nuestra rutina diaria lo más posible al ámbito virtual.

El ser humano necesita comunicarse, encontrarse con el *otro* para contarle qué le pasa, cómo está, qué siente. Esta necesidad de sociabilidad es parte de su esencia. Al verse privado de este vínculo por la imperante necesidad y urgencia de aislamiento, su comunicación pasó a centrarse en el uso de las redes sociales y de los diversos dispositivos virtuales que estuvieran al alcance de su mano.

Antes del advenimiento del Covid 19 vivíamos ya una época de creciente hiperconexión . Con la abrupta llegada de esta nueva realidad, las ventanas de los sistemas operativos de nuestros dispositivos pasaron a formar parte fundamental de nuestras vidas y se transformaron en la inesperada y nueva manera de asomarnos al mundo, de ver más allá de nuestros hogares. Se nos hizo cotidiano y constante mirarnos con *otros y otras* siempre por intermedio de pantallas. Observamos y permitimos ser observados, permanentemente, con esta peculiar modalidad que se ha instalado en el planeta. Se trata, en el tiempo presente, de un mundo paralelo que fagocitó al conocido en el que nos movíamos natural y libremente.

Dialogamos por WhatsApp, nos interesamos en qué hacen, qué tienen, cómo viven los demás, sean conocidos o no, en plataformas como Facebook o Instagram, presenciamos una obra de teatro por *Streaming*, festejamos un cumpleaños por videollamada o por *zoom*. Espiamos la vida. Recluidos, estáticos, nos expandimos en una red infinita.

Es el signo de estos tiempos y de la pandemia: la realidad exterior se ha transformado en imagen.

Estamos inmersos en el *mundo* como nunca antes en la Historia y, sin embargo, más solos que nunca también. La quietud y la soledad, la masiva alienación serán, tal vez, la marca diferenciadora de este siglo XXI. Se impone alertar sobre lo evidente: somos esclavos digitales y será muy beneficioso hacer llamados de atención para poner límites a la extraordinaria herramienta que es la tecnología orientada hacia la conectividad.

Identidad flexible

Nunca dejamos de comunicarnos y de relacionarnos, aunque haya cambiado el modo de hacerlo. Pero sí es cierto que, al mostrarnos detrás de la ventana virtual, no siempre nos exponemos como realmente somos o como nos sentimos. Creadores y, a la vez, víctimas de nuestro propio engaño, no somos los mismos ante la ventana de la vida virtual que ante la ventana de la vida real, la de nuestra intimidad, la de nuestra casa.

El uso casi constante de los dispositivos como *tablets*, celulares o computadoras, en especial en quienes ya antes de la pandemia del Covid 19 se encontraban viviendo solos, se transformó en la actividad central del día. La comunicación y la conexión para una jornada laboral, una clase, una charla con amistades, hasta la asistencia a un entrenamiento virtual de un deporte, se llevan a cabo a través de dispositivos electrónicos. Así, la vida se redujo a las ventanas de estos dispositivos, paradójicamente vacías de humanidad, muertas. De a poco se fue dejando de lado la vida real, la que se vivía al aire libre, en las calles, para centrarse en esta otra, virtual, que ha transcurrido –y en muchos casos sigue siendo así– en los pequeños espacios donde residimos. Y ya sea por temor al exterior, por comodidad o por ambos motivos, el espacio cerrado de nuestra supuesta seguridad es el que se elige.

La conexión con el *otro* a través de la Red lleva de a poco a la pérdida de nuestra identidad real, la que tenemos en el mundo *offline*, para pasar a una «identidad flexible» (Cáceres y otros, 2017, p. 240). Elegimos múltiples identidades que se adaptan a nuestras necesidades según la situación, permitiéndonos no exhibirnos como somos en la vida real, ya que frecuentemente –y por diferentes razones– no estamos dispuestos a hacerlo.

Estas ventanas virtuales, que se meten constantemente en nuestros espacios privados, en nuestra intimidad, nos llevan a una despersonalización de nosotros mismos, a intentar mostrarnos ocultándonos, a través de fotos retocadas y corregidas hasta la perfección, íconos, imágenes, *nicknames*, fondos de pantallas diversos, siempre ostentándonos pero con un perfil ficticio y, en muchos casos, idealizado, de modo tal que no permitimos ser vistos tal como somos. Nos transformamos en actores y actrices, en personajes que ocultan su aspecto auténtico, sus sentimientos y emociones, para conectarnos y comunicarnos en la virtualidad. Somos seres que buscan el anonimato despersonalizándose, escondidos tras una máscara neutra e inexpresiva. Sin embargo, nunca dejamos de ser quienes somos, porque detrás de esa máscara sigue estando el individuo, el sujeto real con su verdadera humanidad.

Idea y realización

Para mostrar esta nueva realidad me propuse la realización de un audiovisual utilizando como recurso la simultaneidad de ventanas virtuales, código propio de los dispositivos electrónicos. A partir de este recurso surgió la idea de hacer una comparación entre lo que sucedía afuera y adentro de las casas. Por las características del momento que estábamos viviendo, decidí diseñar la realización de modo que pudiera llevarla a cabo íntegramente dentro de mi casa. Para ello resolví la representación de las calles de las ciudades a partir de maquetas, opción que además me permitió mostrar, simbólicamente, la imagen de un mundo que aparenta ser real pero en realidad no lo es, haciendo un paralelo con lo que sucede en los interiores, donde el personaje que los habita también se muestra oculto tras una máscara, aparentando ser algo que no es.

La elección que realicé de las calles no es azarosa. Son cuatro espacios muy diferentes tanto por su ubicación geográfica como por sus características visuales. El hecho de que sean espacios tan distintos pretende mostrar que el encierro al que llevó esta realidad de uno u otro modo lo vivimos todos, sin importar el lugar donde nos encontráramos. Ninguna de las calles son inventadas, por el contrario, existen, son calles reales de cuatro lugares diferentes de nuestro país. Las imágenes las tomé del *Street View* de *Google Maps* y su elección en todos los casos tiene un sentido no sólo estético sino también afectivo.

Mientras se sucede la secuencia de imágenes de exteriores se puede ver a partir de la iluminación de los escenarios el paso del día. La primera escena comienza con la luz de la mañana, la segunda tiene una iluminación más cenital, propia del mediodía y en las cámaras siguientes ya la luz va bajando para mostrar un atardecer y luego una imagen nocturna. Sin embargo en los interiores, a los cuales la cámara ingresa siempre por una *ventana*, opté por utilizar la misma iluminación, con una fuente de luz artificial, de modo que no se

diferencie el momento del día. Esta decisión tiene como objeto acentuar la pérdida de noción del tiempo que sufre el personaje que está allí dentro.

Con respecto a la paleta cromática, el recurso de mostrar una intermitencia entre los exteriores a color y los interiores en blanco y negro permite un contraste y acentúa el concepto de alienación y pérdida de vida que se genera en el personaje por su encierro en la virtualidad. Por ello, al final, al descubrirse los rostros, hay color en la imagen como símbolo de vuelta a la vida. A su vez, el vestuario del personaje, un traje neutro, negro, permite enfatizar su distancia con la vida real y favorece que se centre, por contraste, la atención en la máscara blanca que muestra cuando gira la cabeza.

En cuanto al diseño de las maquetas y el sonido ambiente que las acompaña, hay una atención especial en reforzar la presencia de vegetación y sonidos de seres vivos como pájaros o chicharras. Incluso en la escena más citadina, si bien se escucha de fondo el sonido típico de tráfico, también se puede observar la presencia de árboles, maceteros en las veredas y macetas con plantas asomando por los balcones. Esta presencia de naturaleza desaparece al ingresar a las casas. Allí los interiores están cuidadosamente ordenados, se encuentran despojados de cualquier elemento que haga referencia a una actividad del personaje más allá del uso de su dispositivo. El silencio de estos interiores, sólo interrumpido por algún sonido casual del dispositivo, y los elementos mínimos de utilería que están dispuestos para representar la escena, permiten centrar la atención en el punto clave: el personaje y la máscara.¹

Conclusiones

El proyecto fue ideado a mediados del año 2020, en pleno ASPO y teniendo en cuenta que las perspectivas de mejora o cambio de la situación eran totalmente inciertas y esta contingencia era la que predominaba.

¹ Ver imágenes de referencia y del proceso en Anexo. *StoryBoard* en Anexo II.

Todo su diseño y realización estuvieron pensados para poder ser llevados a cabo dentro de una casa, de mi casa, espacio elegido por imperativos de los protocolos sanitarios a respetar. La decisión fue tomada, por un lado, debido a la factibilidad del proyecto en un contexto tan complejo y, por otro, como modo de hacer frente a la situación proponiendo una mirada reflexiva, crítica y a la vez creativa donde quede plasmada la posibilidad de seguir haciendo y creando, no sólo más allá del contexto sino apoyándonos en él.

A esta altura, septiembre del año 2021, si bien seguimos cursando la pandemia, la situación ya cambió radicalmente. Tenemos tratamientos, vacunas y una perspectiva mucho más clara, más cierta del futuro. Es entonces que se hace interesante seguir pensando en cómo fueron modificándose nuestros modos de relacionarnos, en qué cambiamos, qué aspectos podemos rescatar como positivos y en cuáles debemos tener especial atención para evitar que esta virtualización de nuestras vidas no nos haga perder la esencia como seres humanos y la personalidad que nos identifica.

La tecnología resulta muchas veces muy cómoda, al punto de que puede llevarnos a olvidar que tenemos también una vida real, afuera, pero la realidad no se puede reemplazar, como analiza Sztajnszrajber. Todo lo que sucede es real, incluso nuestra interacción con el *otro* a través de la tecnología (2020). Lo indudable, también, es que esta permite ampliar nuestras posibilidades de comunicación con los demás, no reemplazarlas. El desafío está en lograr incorporar todo lo que la tecnología nos ofrece, sin que por ello pase a ser un reemplazo que relega lo anterior.

Por todo lo expuesto, no debemos quedarnos encerrados en las ventanas virtuales. Hay que sacarse las máscaras y asomarse a la ventana real, porque ahí afuera la vida siguió y sigue. Mientras la humanidad estaba encerrada e hiperconectada, en el exterior las plantas siguieron desarrollándose y fueron ocupando lugares. En oposición, el mundo virtual del interior de nuestras viviendas se volvió gris y frío.

La cámara indiscreta que recorre las calles vacías, irreales, representadas con maquetas, logra ingresar por las ventanas para observar qué sucede en los interiores y se encuentra con espacios oscuros, sin color, habitados por

personas que se ocultan detrás de un personaje inventado. Pero detrás de esas máscaras hay una persona corpórea, tangible, con su conciencia, sus pasiones, sus deseos y su dolor.

El mundo real, en color, siempre siguió afuera, en las calles. Pero estas, deshabitadas por nosotros, se volvieron no-lugares, y la vida no humana, de animales y plantas, fue de a poco ocupando estos espacios.

Es el momento de quitarse las máscaras y salir a habitar el efectivo espacio: la palpable, aprehensible con todos nuestros sentidos *realidad*.

Referencias bibliográficas

Cáceres Zapatero, M. D.; Brändle Seán, G.; Ruiz San Román, J. A. (2017). Historia y Comunicación Social. Sociabilidad virtual: la interacción social en el ecosistema digital. Vol. 22 Núm. 1. Ediciones Complutense. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/issue/view/3091>

Sztajnszrajber, D. (3 de agosto de 2020). La pandemia hace colapsar ciertas estructuras y nos exige pensar de otra manera. Ministerio de Cultura Argentina. Filosofía. Entrevistas. Recuperado de <https://www.cultura.gob.ar/dario-sztajnszrajber-la-pandemia-empezo-a-colapsar-ciertas-estructuras-9316/>

Sztajnszrajber, D. (18 de enero de 2021). La pandemia nos hizo repensarnos. Entrevista Filosofía y Arte. Recuperado de http://provinciaradio.com.ar/noticia.php?noti_id=606