

El “picture in picture” en la ficción

Marcelo Lalli (*)

Actas de Diseño (2026, julio),
Vol. 54, pp. 97-100. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: octubre 2025
Versión final: julio 2026

Resumen: El trabajo a ser presentado integra el área de investigación de la Universidad de Palermo. El objeto de estudio de la investigación son las películas hechas con pantallas, donde los personajes son vistos a través de un monitor. La innovación de los medios sumada a problemáticas de contexto incidió en la forma de contar historias. La hipertecnologización se volvió determinante para las relaciones humanas. En su expresión audiovisual, la ficción cinematográfica fue impactada impulsando nuevas narraciones desde un sentido dramático y estético. El análisis en ambos sentidos, constituye la esencia de este trabajo que investiga estos nuevos recursos en los géneros de ficción. La investigación se enfoca en las nuevas formas del thriller, a las que los medios tecnológicos y el contexto condujeron para su desarrollo.

Palabras clave: Multipantallismo – thriller – cine – espacio – panóptico.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 100]

Desarrollo

Este contenido pertenece a un trabajo del área de Estímulo para la investigación, de la Universidad de Palermo coordinado por la licenciada Mercedes Pombo. Corresponde a un proyecto disciplinar y se encuentra en proceso. Aborda la temática del Picture in picture aplicado a la narrativa de ficción cinematográfica. Su hipótesis plantea que en estos films, el efecto de conmoción se debe al aislamiento y a la ubicación de un dispositivo no humano que media entre los personajes y por eso el diseño de este tipo particular de puesta en escena responde al thriller.

Dada una cantidad de producciones que abordan la impunidad de las redes sociales y la fragilidad de la persona frente a su uso, la investigación toma como elemento de estudio estos films que han trabajado sobre el tema desde una mirada de género fílmico, enmarcándose en los thrillers y los films de terror. Apoyadas en el footage (metraje encontrado) y en la dinámica del reality ficcional, estas películas hablan de cómo los “big brothers” aplican a estos verosímiles discursos.

Pantalla dividida: breve reseña histórica

El uso que el lenguaje cinematográfico hizo de la división de la pantalla, no siempre aplicó a los géneros o a lo que se ha intentado establecer como categorías de films. La convivencia de múltiples pantallas dentro de un mismo encuadre ha recibido un sin número de tratamientos. Desde lo que fueron las vanguardias fílmicas de la década del 20 que abrevaron del dadaísmo como el caso de *El ballet mecánico* de Fernan Leger, hasta implementos más narrativos y de revisionismo histórico. El inicio en la ficción de la pantalla dividida puede encontrarse en la década de 1920 con la narrativa épica del cine mudo. Así lo ejemplifica la obra del director francés Abel Gance en su film *Napoleón*. Así lo dice el autor de “Nuevas pantallas y obras audiovisuales”

Demetrio Bisset:

“En el cine primitivo, ya se utilizó cierta división de la superficie de la pantalla para incluir dos tomas distintas en comedias de un rollo, pero como modalidad formal será el francés Gance quien diseñe un nuevo sistema de rodaje y exhibición fílmica para su biografía hagiográfica de Napoleón (1925-27). Llamada polyvisión, esta técnica consiste en proyectar en tres pantallas contiguas, que pueden mostrar tanto la imagen total repartida entre los tres sectores, como una misma imagen repetida en dos o tres de ellos; o imágenes diferentes, a veces configuradas por múltiples sobreimpresiones. Por entonces irrumpía en el cine la revolución sonora, y esta innovación eclipsó la propuesta visual de Gance, quien obtuvo un rotundo fracaso (sólo en Francia tuvo cierto eco), ya que la complejidad de este tipo de proyección obligaba a adaptar las salas de cine con nuevo equipamiento. Por ello, no pudo completar la trilogía prevista, reducida a su primera parte, que abarcaba desde la infancia de Bonaparte hasta su victoriosa campaña de Italia.” (Briset, 2007)

El director francés utilizaba este recurso con fines dramáticos, insertando en la pantalla del medio, primeros planos de Napoleón Bonaparte comandando a sus tropas y las pantallas laterales eran utilizadas para Plano generales donde se mostraba el despliegue de sus filas coreografiado con una precisión pictórica que otorgaba a los encuadres una certeza de composición del cuadro que se complejizaba al vincularse con las demás pantallas a modo de tríptico.

Sin embargo esta actitud decimonónica de labrar visualmente una pintura en movimiento de la escena bélica por parte de Gance fue audaz pero poco tuvo de influencia en los usos que la fragmentación de la imagen adquirió posteriormente.

Otras y muy diversas formas de experimentación tuvieron lugar a lo largo de la evolución del lenguaje cinematográfico desde sus diversas aristas. La vanguardia siempre pareció inclinarse por esa multiplicidad de puntos de vista que el recurso ofrece. Es el caso de Andy Warhol

con su film *The Chelsea Girls* (Warhol, Morrissey, 1966) realizado durante el año 1966 y proyectado en simultáneo sobre dos pantallas, donde no prima la narrativa sino la experiencia de colocar al público en crisis frente a dos relatos que fluyen en paralelo, debiendo responsabilizarse del orden y el sentido que encuentre en ellos, rompiendo la unidad de relato para como ocurre en un espacio representado casi de reality.

Sin embargo, fueron cineastas como Brian de Palma, quienes utilizaron la pantalla partida en un sentido puramente narrativo enmarcado en los thrillers, durante la década del ochenta y son el caso de *Blow out* (De Palma, 1982), o *Dressed to kill* (De Palma, 1.980) en los que su uso tienen fines específicos de suspenso, ofrece dos puntos de vistas simultáneos al espectador para dilatar su participación dramática con el relato.. Este recurso, hasta la revolución digital del soporte y la explosión de la web durante los noventa, no se desprendía de la situación extradiegética de la narración.

Uso estético y narrativo de la nueva pantalla

Cuando las redes sociales se transformaron en protagonistas y se instalaron definitivamente en el escenario de lo real, el verosímil cinematográfico encontró que la manera en la que más podía lucirse, al menos el camino que le resultó más proclive para un uso efectivo en acaparar audiencia, fue el dotar a la web de ribetes poco amistosos y colocó al universo virtual en el lugar de lo desconocido, lo invisible y lo omnipotencia, justamente, por omnipresente. Por lo tanto se toma como foco de estudio ese contenido significativo que ha servido como invulnerable entidad de vigilancia. Este concepto procede entonces de una interrelación obvia con el panóptico y los avances en función de los mecanismos de control. Este concepto de dominio a distancia o “telepoder”, es utilizado para el consumo que implica el cine de género y más precisamente de aquellos géneros que impactan de manera inmediata en el ánimo reactivo del público masivo. El agente de control es, en definitiva, el uso de ese mecanismo, para el público y para los personajes que lo representan dentro del film. La realidad que le vemos vivir no es sino la que vive el espectador: la de estar frente a la pantalla en una suerte de puesta en abismo donde hay un único agente invisible que es esa entidad de vigilancia, que valiéndose de la tecnología, toma de esa invisibilidad su principal arma para viajar y atacar de forma impune. Es así como la ciencia ficción decae o se somete al terror, en términos de género. Los avances científicos no son lo protagónico dado que, al menos en estos films, la ciencia es la que hay en la realidad del público. Sin embargo, ahora es el fantasma quien se ha tecnificado y sus alcances se han potenciado. Este es uno de los principios con los que se buscará demostrar la hipótesis que plantea que en estos largometrajes, el efecto de conmoción se debe al aislamiento y a la ubicación de un dispositivo no humano que no se limita al género terror y que no deja al fantasma en el lugar del mal. La búsqueda del monstruo hace tiempo no es la del mal por el mal en sí, sino la de no dejar de hablar de las complejas facetas de los personajes

que salen de ser la víctima. Se cuestiona así, el rol de lo que siempre caracterizó al thriller que es el de contar la historia desde la víctima y poner en cuestionamiento su condición como tal. La división de la pantalla no es sino una división interna de los personajes. Así, es abordada de una forma más o menos compleja. Es la forma en la que el discurso audiovisual encuentra para hablar de la psicología de estos personajes escindidos.

Determinados films que irrumpieron a fines del milenio pasado y en las dos décadas que van de este, constituyen un género en sí mismo. Como lo es el *found footage* o metraje encontrado. El deterioro de la imagen, el punto de vista subjetivo y la utilización de los diferentes recursos que ofrece la web para el acceso a la información, falsa o verdadera, a través del audiovisual, se convirtieron en material en bruto para films que no mostraban otras imágenes que las que a su vez, eran amplificadas por un dispositivo ubicado entre el público y los personajes. Cuando a su vez esa mediación (invisible), no sólo estuvo entre el público y la escena sino dentro de la escena misma, su presencia ausente fue motor de conflicto y generador de temas para dramas que otorgaron a la tecnología causa y consecuencia de la suerte de los personajes.

Unfriended, y los “ghost hackers”

Es el caso del film analizado *Unfriended*, coproducción Estadounidense y Rusa, del director Levan Gabriadze, grabada durante el año 2014.

La línea argumental aborda la situación de una joven que es expuesta en las redes con un video intimidante. Se suicida y regresa convertida en espíritu para vengarse de quienes la expusieron,. Su venganza se lleva a cabo a través de los recursos de la web: *hacks*, anónimos, desconexiones, falsas identidades hasta materializar sus crímenes ejecutando a sus víctimas con objetos reales, propios de los asesinos seriales de objetos cortantes llamados *sledgers*. Esos crímenes están contados a través de pantallas como lo están quienes los presencian y el film en su totalidad.

Como el film de terror clásico, el relato está contado desde las víctimas y no desde el espíritu vengador. Y su base enunciativa no escapa del romanticismo que ha dado origen a este corpus desde la literatura de terror: la venganza, quien es víctima y quién victimario.

Unfriended expone la impunidad que otorga la web para romper el mundo privado de las personas. La vulnerabilidad a la que queda expuesto quien de él (en este caso de ella) se exhibe aquello que debiera o que culturalmente pertenece a la intimidad, lleva la víctima de esa exposición, a la muerte y es allí, donde el género se lanza para tomar la temática a su favor y volverlo parte de sus tópicos. La muerte, el fantasma que regresa vengador, oculto ahora en las profundidades de la web, no podía dejar de ser utilizado por un género cinematográfico que buscaba ansiosamente una renovación para sus recursos. Algunos de los tópicos característicos del terror de antología que puede citarse son: la narración desde el punto de vista de la víctima, el efecto sorpresa, los planos

cerrados, el fuera de campo, sobre todo lo que hace a la generación de la expectativa como efecto psicológico a diferencia del terror gore. *Unfriended* utiliza ambos recursos dado que trabaja con lo que no se muestra pero a la vez no se priva de insertar planos furtivos que apenas muestran la masacre perpetuada por el antagonista. Es allí, donde lo espeluznante aprovecha los defectos de la web como efecto de thriller. La demacrada transmisión sumada a la pixelación del cuerpo suple lo que antes era el cuerpo castrado, mutilado por el asesino. Se sustituye la carne real, por la castración de la imagen en fragmentaciones pixeladas que descomponen el cuerpo. En este sentido, los conceptos de la escritora y analista de cine de ciencia ficción Vivian Sobchack, en el artículo publicado del Profesor Eduardo Martín Iglesias, refiere al tema de esta forma: “La presencia de la representación electrónica es a la vez separada de las conexiones representacionales previas entre significación y referencialidad. La presencia electrónica no afirma una posesión objetiva del mundo y el yo (como la fotográfica) y un compromiso centrado y espaciotemporal con el mundo y los otros acumulado y proyectado como experiencia encarnada y consciente (como la cinematográfica) (...) devaluando la condición física del cuerpo viviente y la materialidad concreta del mundo, la presencia electrónicas sugiere que estamos en peligro de convertirnos en meros fantasmas en la máquina.” (Iglesias, 2011)

Que hacer público lo privado conduzca al suicidio de quien fue expuesto, no implica novedad; pero la manera de accionar de que quien padeciera el ultraje de su privacidad y que ya no se encuentra en el mundo de los vivos para cobrarse su venganza a través de la web apelando a las herramientas de los sladders de los ochenta, marca una diferencia. Sin embargo y, a diferencia de aquella década, la forma de contar esa misma situación se inserta en una realidad de contexto con otras posibilidades. En lugar de contar la situación de manera sucesiva, como hubiera ocurrido en aquellos films, donde se siguen los casos de una escena a la otra, aquí el acontecimiento adopta un carácter de simultaneidad contando estos crímenes en masa desde un único punto de vista: el de una pantalla en la que convergen cuatro personajes en un tiempo real.

Esta división espacial alude a lo estipulado por los analistas de cine Francesco Cassetti y Francisco Di Chio, en su extenso abordaje acerca del lenguaje cinematográfico titulado “Cómo analizar un film”

Los autores plantean que el espacio cinematográfico ofrece la posibilidad de ser disorgánico y estar fragmentado. Los autores dicen lo siguiente:

Espacio unitario/espacio fragmentado. Un espacio puede, o bien presentar un alto grado de acceso; lo cual lleva a las distintas presencias ajustarse entre sí, o bien presentar una serie de barreras internas que en realidad constituyen un conglomerado de lugares distintos. Un ejemplo de situaciones colocadas en la misma imagen pero distintas entre sí nos lo proporciona aquel encuadre de *Vértigo* en cuya parte derecha aparece Scottie espiando en la puerta de la floristería, mientras que en la izquierda aparece Madeleine reflejada en el espejo situado detrás de la misma puerta (pensemos también, cambiando de

ejemplo, en las vidrieras de *Playtime*, de Jacques Tati, que multiplican la acción sobre las superficies reflectantes). Otro ejemplo de fragmentación son los marcos recortados en el espacio mayor del cuadro (piénsese, esta vez, en las ventanas de la casa que observa James Stewart en *La ventana indiscreta*, cada una de ellas marco de una escena en sí misma, pieza de Ull. variadísimo mosaico).” (Cassetti, Chio, 148)

Perfectamente puede encontrarse un claro antecedente en *La ventana indiscreta* (Hitchcock.1954) si se compara la interfaz de sus computadores (en lugar de ventanas reales) por donde los protagonistas de *Unfriended* son eliminados. Este “ghost hacker” equivale al asesino del film de los cincuenta, no por lo serial del femicida, sino por cómo su crimen es contado, desde lejos, a distancia, vistos por una ventana, desde la mirada del Fotógrafo inválido en Hitchcock y por una adolescente cibernauta el film de la anterior década de este milenio. .

Que las imágenes provengan de fuentes que están dentro de la historia (pantallas, textos escritos en chats, sonidos amplificados por un micrófono que se muestra) le otorga la característica antes citada de mostrar un material preexistente (footage), un narrador que muestra a su público una pieza previamente hecha por otro y no por él. Parte de ese material, consiste en una contienda interna entre personajes que pelean dentro de un mismo ámbito en tiempo real, lo que por momentos pone al film en el lugar de *reality*. Pero el punto más significativo es la forma particular que adopta la mirada.

La mirada en *Unfriended*

Unfriended inicia mostrando la pantalla supuestamente de su protagonista: Blaire. Cuenta de ello da el plano detalle de una interfaz donde los comandos parecen ser maniobrados por el espectador pero se sabe que responde a la cámara subjetiva de ella. En este caso, quien revisa el suicidio grabado y aun expuesto en redes de Laura Barns, su joven amiga. Luego cambia al video por el cual se suicidó, que continúa en youtube y que, el desenlace, develará que fue la misma Blaire quien lo grabó y la expuso. Su visualización es interrumpida por una video llamada del novio de Blaire, Mitch. En la interfaz de Blaire, ese video se cierra y se abre la pantalla que muestra un Primer plano de ella presentándonos al personaje. En todo el film no deja de mirarse, incluso cuando sucumbe frente a su antagonista, en el clímax de la película. Esta condición de la mirada ofrece el siguiente desdoblamiento: cuando Blaire sucumbe, el espectador ve su primer plano. Ella también debería verse a sí misma en plena agonía padeciendo el ataque. Pero la cámara que representa la mirada del cuerpo mirante, desde donde en definitiva ve el público, no se mueve. Más allá del verosímil ajeno al realismo, hay una expropiación de la mirada. La perversión de separar la mirada del propio cuerpo, deviene en una forma de representar un ojo alienado, el de verse a sí mismo morir sin reaccionar. Dicha operación da cuenta de las posibilidades del punto de vista en el cine.

Conclusiones parciales

Dado que dicha investigación se encuentra en proceso, las conclusiones parciales que hasta aquí pueden establecerse son:

Un retorno al cine primitivo: aparece un replanteo del tiempo y del espacio en la narración de pantalla. En los films anteriores de asesinos seriales hay una estructura de viaje y la trama se da en forma sucesiva. En este recurso, aparece la simultaneidad donde el cine dentro del cine, la pantalla dentro de la pantalla, narra la situación con unidad de tiempo y espacio como si se tratase de un falso retorno al cine primitivo.

Replanteo de la mirada: Estos films cuestionan el punto de vista de cómo el personaje puede verse a sí mismo, la subjetiva adopta una doble función y hasta puede separarse sin dejar de serlo. Ese es el juego propuesto por el uso del video selfie. Ese desdoblamiento, esa destrucción de la unidad del yo, es utilizada para un nuevo tipo de terror.

Hibridez de los géneros: la ciencia ficción se encuentra con el terror dado que el fantasma posee habilidades tecnológicas para cobrarse venganza

in human relationships. In its audiovisual expression, cinematic fiction has been impacted, driving new narratives from a dramatic and aesthetic perspective. The analysis of both aspects constitutes the essence of this work, which investigates these new resources in fiction genres. The research focuses on new forms of the thriller, which technological media and the context have led to develop.

Keywords: Multiscreenism – thriller – cinema – space – panopticon.

Resumo: O trabalho a ser apresentado faz parte da área de pesquisa da Universidade de Palermo. O objeto de estudo da pesquisa são os filmes realizados com telas, nos quais os personagens são vistos através de um monitor. A inovação dos meios de comunicação, somada às problemáticas do contexto, influenciou a forma de contar histórias. A hipertecnologização tornou-se determinante para as relações humanas. Em sua expressão audiovisual, a ficção cinematográfica foi impactada, impulsionando novas narrativas a partir de um sentido dramático e estético. A análise em ambos os sentidos constitui a essência deste trabalho, que investiga esses novos recursos nos gêneros de ficção. A pesquisa se concentra nas novas formas do thriller, para cujo desenvolvimento os meios tecnológicos e o contexto conduziram.

Palavras-chave: Multitela – thriller – cinema – espaço – panóptico.

Referencia bibliográfica

Bisset, D. (2007). Nuevas pantallas y obras audiovisuales. *ResearchGate*

Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/28194300_Sociedad_digital_nuevas_pantallas_y_obras_audiovisuales

Cassetti, F. & Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Paidós.

Iglesias, R. M. (2011). A través de la pantalla. *Facultad Arquitectura, Diseño y Urbanismo - UBA*

disponible: https://www.academia.edu/56929585/A_trav%C3%A9s_de_la_pantalla

Abstract: This paper is part of the research program at the University of Palermo. The subject of this study is films made using screens, in which characters are seen through a monitor. Innovations in media, combined with contextual issues, have influenced the way stories are told. Hyper-technologization has become a determining factor

(*) **Marcelo Lalli:** nace en Buenos Aires, en 1967. Fue continuista y asistente de dirección en diversos largometrajes. Egresó como Realizador en video y cine en el CIEVYC (1994). Escribió y dirigió cortometrajes y medimetrajes de ficción en múltiples formatos y de forma independiente, exhibidos en el Centro cultural General San Martín, Recoleta y Ricardo Rojas. Fue productor audiovisual de eventos multidisciplinarios Desde 2004, docente en escuelas de cine TEBA, BAC, “La Odisea” dirigiendo proyectos académicos de formación audiovisual. Se capacitó como docente en la Universidad de Palermo (2010-2012). Fue docente titular de Dirección de cine en CIEVYC (2005-2021) Desde 2022 dicta las materias Post producción de video e Introducción a la producción de TV en ISEC y es docente titular en la Facultad de Diseño y comunicación en la UP desde 2010. Integra el equipo de investigación de la misma Universidad a partir del 2018, donde participa en foros y congresos.