

**Mario-Paul Martínez y Fran Mateu (Eds.) (2026). *The Screen is the Message. Proposals from Art, Cinematography and Digital Post-Production*. Lausana: Peter Lang, 252 pp. ISBN: 9783631933121. Reseña de Michelle Lucy Copmans (Universidad Católica de Lovaina, Bélgica)**

Michelle Lucy Copmans

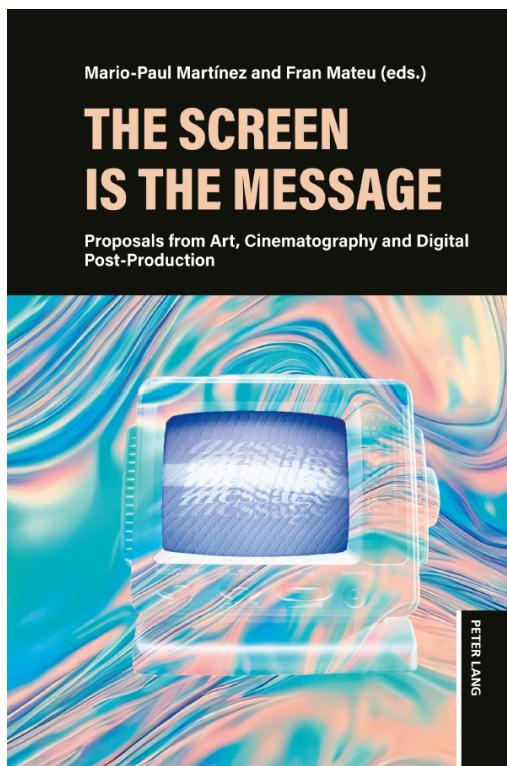
Universidad Católica de Lovaina, Bélgica

[michellecopmans@hotmail.com](mailto:michellecopmans@hotmail.com)

ORCID <https://orcid.org/0000-0002-9387-9274>

El libro colectivo *The Screen is the Message. Proposals from Art, Cinematography and Digital Post-Production*, editado por Mario-Paul Martínez y Fran Mateu,

propone una reflexión colectiva en lengua inglesa sobre la imagen digital y su papel en la cultura visual contemporánea. El título, en diálogo con la célebre sentencia de McLuhan (2009), subraya la obviedad y la paradoja de nuestro tiempo: no solo los contenidos, sino la propia pantalla que los vehicula, se ha convertido en el lenguaje dominante de la experiencia estética. En este sentido, el libro no se limita a diagnosticar un panorama tecnocultural, sino que examina las raíces, las derivas y las implicaciones artísticas de una condición visual que



atraviesa el arte, el cine y la comunicación. La pantalla —omnipresente,

inmaterial, táctil— aparece como matriz de creación y, al mismo tiempo, como espacio de pensamiento sobre los modos de ver y de hacer del presente (Manovich, 2005; Lipovtesky y Serroy, 2009).

Desde sus primeras páginas, el volumen teje conexiones entre la pintura, la fotografía, el cine y la posfotografía. Los ensayos iniciales proponen una genealogía del proceso visual contemporáneo que va de la representación pictórica a la manipulación digital. Vicente J. Pérez Valero y Francisco Cuéllar Santiago, por ejemplo, reivindican la deuda del cine con la tradición pictórica a través de nociones como el trampantojo o la anamorfosis, que ya anticipaban la ilusión óptica del montaje y la postproducción. Por su parte, Gómez Gómez y Levratto trazan un recorrido desde la fotografía analógica de Kindel hasta los experimentos conceptuales de Fontcuberta, observando cómo la digitalización no destruye la imagen, sino que multiplica su capacidad de problematizar la memoria y la historia. En ambos casos, la reflexión sobre la técnica se convierte en una indagación sobre la mirada y su historicidad.

Esa misma tensión entre lo real y su doble digital atraviesa los ensayos dedicados a la experimentación audiovisual y tecnológica. A tales efectos, el estudio de Poveda sobre *Tron* (Steven Lisberger, 1982) revisita la película como punto de inflexión donde el ordenador accede literalmente en la pantalla de cine, transformándola en un completo territorio de simulación. Català Nacher prolonga ese gesto en el terreno de la escultura hiperrealista y analiza cómo herramientas como el modelado o el escaneo 3D abren nuevas derivas de exploración para la imagen escultórica, ahora capaz de coexistir entre la carne y el píxel. Ambos autores convergen en una misma idea: la creación contemporánea ya no imita la realidad, la rehace bajo condiciones de artificio, expandiendo sus posibilidades expresivas hasta lo fantástico.

El libro avanza hacia territorios más experimentales con un bloque dedicado a las técnicas y narrativas de postproducción. Entre ellos encontramos, por ejemplo, el estudio de Damià Jordà Bou sobre *Iratí* (2022), una producción de cine fantástico dirigida por Paul Urkijo, que sirve de hilo conductor para comprender el modo en que los efectos visuales moldean la textura estética del relato. A su lado, los análisis de Ben Manzanera y Elisa Martínez abordan la animación como laboratorio plástico, ya sea mediante la rotoscopia o la animación con arena, y demuestran que la manipulación digital puede

dialogar con las formas más artesanales y poéticas del audiovisual. Estas lecturas ponen de manifiesto que, frente al tópico de la obsolescencia tecnológica, la creación contemporánea se nutre de rescates y contaminaciones entre lo manual y lo digital, lo pictórico y lo virtual.

Otro eje central del volumen se vincula al estudio de las narrativas interactivas y la transformación del espectador en partícipe. Clara López Cantos analiza *Black Mirror: Bandersnatch* (David Slade, 2018), como síntoma de una nueva dramaturgia del algoritmo, donde el relato adopta una lógica de decisión que rompe la estructura clásica del guion. Freire-Sánchez y Seebach, desde una óptica filosófica, leen el universo de *Attack on Titan* (Hajime Isayama, 2013) como una alegoría contemporánea de las fronteras del conocimiento y del poder, mostrando que la interacción digital no solo modifica la forma del relato, sino también su densidad ética. Ambos textos contribuyen a reformular la idea de autoría en un mundo donde la narrativa se dispersa en redes de sentidos y elecciones.

El apartado dedicado a los géneros y dispositivos se abre a un territorio más híbrido, donde las fronteras entre el cine, la televisión, el cómic o la instalación artística se diluyen. Diego Mollá Furió recupera la tradición *pulp* de Buck Rogers y Flash Gordon como origen remoto de la cultura transmedia, que hoy domina el ecosistema del entretenimiento global. Esa genealogía encuentra su correlato contemporáneo en el texto de González-García sobre la obra de Marina Núñez, en la que el imaginario de la ciencia-ficción sirve para interrogar el concepto de identidad en la era de la inteligencia artificial. En contraste, otras aportaciones —como las de Miquel-Baldellou y Sáez González— analizan las representaciones de la vejez o la esperanza en el cine de terror, observando cómo el género fantástico se ha convertido en una vía fecunda para pensar lo humano desde la fragilidad, el deseo y la metamorfosis.

Dentro de esa reflexión sobre la otredad y la performatividad, el capítulo de Fernando Fernández sobre videoclips queer devuelve a la postproducción su dimensión política. La edición, el montaje o los efectos digitales no son meros dispositivos técnicos, sino lugares de enunciación que permiten reinventar los cuerpos y los afectos. En la misma línea de diálogo entre mito y representación, Sílvia Catarina Pereira lee el Pigmalión cinematográfico de Rouben Mamoulian como alegoría de los modos en que el cine moldea la imagen femenina desde

paradigmas contradictorios entre idealización y deseo. Estas lecturas, por ello, muestran que la manipulación digital, más que una distancia con lo real, es una forma de intervención crítica sobre las narrativas que nos constituyen.

El recorrido de este libro termina con una reflexión sobre el pasado histórico y la educación, donde la pantalla se entiende también como archivo y herramienta pedagógica. Así, Silvia Casolari y Davide Monopoli analizan el fantaterror televisivo italiano de los años setenta como una forma de mito popular hecha imagen; Kevin Díaz Alché, por su parte, explora la construcción del pasado español en los videojuegos como proceso simultáneo de memoria y olvido. Ambos estudios alertan sobre la dimensión ideológica del relato visual, en tanto que reproduce o reescribe la Historia. En paralelo, los capítulos de Alepuz Rostoll y Díaz-Caneja trasladan el debate al aula, proponiendo usar el terror, la fantasía y el folclore como estrategias educativas que integran la emoción y la imaginación en la enseñanza de la cultura visual.

*The Screen is the Message. Proposals from Art, Cinematography and Digital Post-Production* configura un nuevo tejido del ecosistema audiovisual contemporáneo, cuyo mérito radica en no reducir la cuestión tecnológica a un problema de herramientas o procedimientos, sino en comprenderla como un cambio de paradigma en el modo mismo de pensar la imagen. Frente a una realidad saturada de pantallas, este libro ofrece un espacio de análisis que combina teoría, práctica y pasado histórico, situando la creatividad digital en el centro de una reflexión más amplia sobre la cultura y la sensibilidad del presente. En su diversidad de voces y enfoques, la obra defiende la idea de que la pantalla, más que un simple medio, es hoy el rostro visible de una transformación epistemológica: aquella en la que el mensaje, literalmente, se ha convertido en la pantalla.

## Referencias bibliográficas

- LIPOVTESKY, Gilles; SERROY, Jean Serroy, (2009), «La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna», Barcelona: Anagrama.
- MANOVICH, Lev (2005), «El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital», Barcelona: Paidós.
- MCLUHAN, Marshall (2009), «Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano», Barcelona: Paidós.