

Los mundos mediáticos contemporáneos

Israel Márquez.
Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil.
Barcelona, Anagrama (Colección Argumentos). Barcelona. 2015.

Jorge Saúl Alonso López Escalera*

ENAH

En la actualidad, los medios de comunicación tienen un papel fundamental en las relaciones entre las distintas culturas de la humanidad en el siglo XXI constituyendo por ello una red histórica de comunicaciones entre dichas culturas, red que se ha establecido por medio de distintos dispositivos generando conexiones en múltiples niveles. A partir de la articulación que se da entre tecnologías, medios, usos y prácticas podemos referirnos a la existencia de mundos mediáticos contemporáneos que circulan e interactúan a nivel global. La pantalla es uno de los ejemplos de mediación más significativos dentro de la vida cotidiana de las personas, por lo que, como afirma Israel Márquez en *Una genealogía de la pantalla*, vivimos rodeados de pantallas, no podemos vivir sin ellas, y se han convertido en la prótesis o extensión de nosotros y de nuestras vidas. Son un dispositivo frente al que la mayoría de la gente pasa más tiempo, debido a que en la actualidad lo utilizamos para comunicarnos, socializar, entretenernos, informarnos. Y aunque esto no siempre ha sido así, la pantalla ha transitado por múltiples fases, desde la cinematográfica hasta la actual ciberpantalla o pantalla total.

La obra de Márquez se compone de una pequeña introducción, seguida de seis capítulos, en los que el autor desarrolla lo que él llama “la historia

* jorgesaulalonsolopezescalera@gmail.com

de la pantalla” y que asocia a una historia alternativa de los medios de comunicación ligados a la imagen, tomando como eje principal:

[...] asociaciones, metáforas, citas, recuerdos, versos, poemas, anuncios publicitarios, canciones y todo tipo de textos —en el sentido semiótico del término— relacionados de alguna manera u otra manera con la pantalla, su evolución, sus usos y su imaginario. [...] no una simple enumeración de hechos históricos, sino una búsqueda de conexiones, asociaciones, metáforas, azares, sorpresas, etc., con el objetivo de relacionar fenómenos y sacar a la luz nuevos encuentros y afinidades [Márquez 2015: 12-13].

En el capítulo 1, “La gran pantalla”, el autor nos introduce a esta genealogía de la pantalla a partir de la identificación de su origen en la *pantalla cinematográfica*. Ésta es considerada la *gran pantalla* que emergerá a finales del siglo XIX y que tendrá sus antecedentes en la fantasmagoría, la linterna mágica o los espectáculos de sombras chinescas, considerados todos estos como ejemplos de *proto-pantallas*. La *pantalla cinematográfica*, en un inicio, fue una *pantalla antropológica*, ya que lo primero que filmaron los hermanos Lumière fue la salida de unos obreros de una fábrica, así que esta pantalla no se “produjo [como] una revelación de mundos desconocidos, pintorescos, exóticos y extraños (como sí habían hecho, sin embargo, las proto-pantallas), sino [como] un mundo conocido, cotidiano y banal” [Márquez 2015: 18], que está asociado más con el mundo real que habitaban los propios espectadores.

Más tarde, el ilusionista Georges Méliès reclamaría un mundo de sueños y fantasías en el que el cine ya no sería un espejo que refleja la realidad, una ventana abierta al mundo real, sino eso que está más allá del espejo, “más allá de la pantalla”. Un dispositivo que no se limita a lo que sucede dentro de la pantalla, sino que también le da importancia a lo que sucede fuera de ella; no ya, más allá, sino “más acá de la pantalla”. En este contexto, para el autor, los “besos y caricias dentro y fuera de la gran pantalla”, la expresividad dramática del uso del primer plano en el *star system* —estrellas de la pantalla— y los departamentos publicitarios modificarán la cinematografía, y con el paso del tiempo la gran pantalla comenzará a hablar con la llegada del sonido, después adquirirá color y más tarde saldrá a la calle con la llegada de los autocinemas.

Se trata de todo un transitar histórico en el que el autor reflexiona sobre los cambios y el papel de la *gran pantalla*, que desde sus inicios hasta hoy en día dentro de los mundos contemporáneos ha sido considerada por sus espectadores como la pantalla de todos. ¿Deidad o prostituta?

En el capítulo II, que refiere a “La pequeña pantalla”, el autor describe el paso “de la gran pantalla o pantalla cinematográfica” a “la pequeña pantalla o televisión” y cómo esta última, más que desplazar al cine, generó relaciones interesantes de cooperación con ella. La televisión, al contar con un mando a distancia o control remoto que le da un poder al espectador, es considerada como proto-interactiva, lo que se traduce en una actitud lúdica y festiva que deriva en la práctica del *zapping*, que se extenderá en los medios interactivos que surgirán posteriormente y dará origen a lo que se conocerá como la cultura del *zapping*.

La televisión es la primera *pantalla global* que nos acerca al mundo y nos informa de hechos, sucesos y lugares que están más allá de nuestro alcance. Una *pantalla informativa y desinformativa*, una pantalla más espectacular que especular, más subjetiva que objetiva, una *pantalla publicitaria o seductora* que nos trae los últimos productos y novedades, y una *pantalla educativa*, en que la televisión y la neotelevisión constituyen un auténtico medio de *educación sentimental* vinculada, por ejemplo, con las telenovelas, los *reality shows* o la *pantalla freak*, sobre la que el autor se pregunta si perjudica al público.

Con la invención del video-casette surge la *pantalla videográfica*, que favoreció cambios en la forma de relacionarse con la pantalla. Se liberó al telespectador de la dependencia del horario construyendo el tiempo diferido gracias a la grabación y se volvió una opción la posibilidad de avanzar rápidamente a los anuncios publicitarios, posicionándose la videografía como la *segunda pantalla*, capaz de acercar a los televidentes al universo cinematográfico de una nueva manera que revolucionaría también el mundo musical a partir del *videoclip* o la *pantalla MTV*.

En el capítulo III, “Megapantallas, multipantallas”, el autor analiza la época en que el cine, en competencia con la televisión, se fijó como objetivo volver a traer al público a las salas con una filosofía de lo enorme —en donde la gran pantalla se hace más y más grande— y que sería la esencia del cine que pervive hoy en formatos como IMAX (acrónimo en inglés de image, imagen, y maximum, máximo). Se inicia una guerra destinada a encontrar la mejor experiencia frente, dentro o alrededor de la pantalla, con lo que nacen en el transcurso de estos años nuevos sistemas como el *cinerama* o la *triple pantalla* que tendrá sus antecedentes en el *cinerama* que es un sistema que proyecta las imágenes en una pantalla cilíndrica a partir del principio del *ciclorama*. Otro sistema es el *CinemaScope* o *pantalla anamórfica* donde se implementará el uso de lentes *hypergonar* para una mejor experiencia visual, más tarde será el 3D, o tercera dimensión, con el efecto de “hacer salir o saltar” las imágenes buscando el efecto de *shock* en el espectador,

o la *pantalla antropeómica*, que parafraseando a Claude Lévi-Strauss, busca “expulsar o vomitar” en el seno de la imagen, a diferencia de las *pantallas antropofágicas*, que buscan “ingerir o devorar” al espectador”. Finalmente, se refiere a las multipantallas, que son en efecto múltiples pantallas cinematográficas disponibles en un mismo lugar, que van a generar distintas reacciones a favor o en contra por parte de los públicos.

En el capítulo iv “La pantalla videolúdica”, el autor aborda el tema de los videojuegos que en esta genealogía representan el paso de una pantalla proto-interactiva a una pantalla que proporcionaría la primera experiencia interactiva del sujeto del siglo xx. En un contexto público y social, los primeros videojuegos conocidos como las pantallas de los *arcades* serán las primeras *pantallas recreativas*, una *pantalla pública* y de *interacción social*, pensada para su manipulación simultánea por dos o más personas, donde las acciones y reacciones de los jugadores dan origen a las primeras especulaciones sobre el ciberespacio. En los años ochenta surge el boom de las consolas y los ordenadores domésticos o la pantalla privada, teniendo su antecedente en 1975 con el lanzamiento del famoso videojuego Pong de la compañía Atari. Es el inicio de una transformación lúdica a partir del contenido de los videojuegos que evolucionarán hacia dinámicas y géneros más complejos y cerebrales. La evolución de estos dispositivos como *forma privada* o *familiar* de la videoconsola portátil o *pantalla nómada* o la *doble pantalla* de Nintendo DS, que crea una correspondencia ojos-dedos, una especie de visión táctil, transformando nuestra relación tradicional con la pantalla, generan una experiencia más cercana a la interacción con los *smartphones* u otros dispositivos táctiles.

En el capítulo v, “La ciberpantalla”, el radar es el origen de la *ciberpantalla* o de la *pantalla de ordenador* que morfológicamente se asociará a la mezcla de una televisión y una máquina de escribir. El autor describe cómo los primeros ordenadores pertenecen a la primera etapa de “la cultura del cálculo” y que ya para 1984, con la interfaz de Macintosh, se centrará en la simulación, la navegación y la interacción, al establecer un espacio comunicativo y simular el espacio de un escritorio (iconos de carpetas, papeleras, entre otros) e incorporar utensilios como el mouse o ratón. Con la *ciberpantalla* se desarrolla la ventanización del sujeto, el uso simultáneo de varias ventanas que le permiten al sujeto la práctica del *zapping*. La pantalla cibernética es la base de la sociedad red, que siguiendo a Manuel Castells [2016] es un complejo de interacciones y redes digitales que en ocasiones son una extensión de relaciones preexistentes y otras veces son el origen de nuevas interacciones o amistades. Ella permite también experimentar la realidad virtual a través de avatares, mundos virtuales como *Second Life* o *World of*

Warcraft, interactuando a través de otros tipos de pantallas como la anónima, la adictiva y la invisible, que llevan al autor a reflexionar sobre la idea del “me conecto, luego existo”.

En el capítulo VI, “La pantalla móvil”, Márquez describe la evolución del “zapatófono” al *smartphone* y nos ofrece una breve historia del teléfono móvil. El autor reflexiona sobre la diferencia entre una *modernidad pesada* o del *hardware*, con su exaltación de lo grande, y la *modernidad líquida* en la que las tecnologías se miniaturizan y lo pequeño es lo que importa. Se trata del paso de “la edad del hardware a la edad del software”. Una *pantalla vestible* que depende de su transformación en una “pantalla táctil”, “la pantalla sms” a partir de la cual los usuarios crearán el “lenguaje sms”. Al final de su trabajo, el autor reflexiona sobre “la pantalla público-privada”, “la pantalla instantánea” y en cómo el teléfono móvil se ha convertido en una *pantalla total*.

En esta obra se verifica la importancia que los distintos dispositivos tecnológicos mediáticos tienen dentro de la cultura actual y en nuestra vida cotidiana, artefactos que impactan sobre las dinámicas sociales y resultan fundamentales para el desarrollo de nuestras actividades ordinarias. La interacción con distintas pantallas va en aumento, por lo cual esta investigación tiene el valor de contextualizar el papel histórico y contemporáneo de las pantallas en nuestras sociedades y con ello poder vislumbrar cuáles son los posibles escenarios que se presentarán a futuro, escenarios que son del mayor interés para la antropología del presente.