

COMPRENDER NUESTRA ÉPOCA A TRAVÉS DE SUS PANTALLAS

Javier Serrano-Puche
| jserrano@unav.es |
Universidad de Navarra

**‘Una genealogía de la pantalla.
Del cine al teléfono móvil’**
Israel Márquez
Editorial Anagrama. Colección Argumentos
ISBN: 978-84-339-6389-5
Barcelona, 2015. 263 páginas.



**“El devenir de la edad hipermoderna
es inseparable de la gran aventura de la pantalla”**

COMO ya señalaban Gilles Lipovetsky y Jean Serroy en *La pantalla global* (2009), este dispositivo se ha convertido, en sus múltiples variantes, en la prótesis más importante de nuestras vidas. Ya sea a través de los omnipresentes teléfonos móviles, de las tabletas, ordenadores, televisores o en la oscuridad de una sala de cine, las pantallas se han erigido para la mayoría de las personas en su principal vía de acceso para informarse, comunicarse con los demás, socializar, entretenerse, trabajar...

Así pues, en una sociedad dominada por las pantallas, resulta conveniente conocer la historia de este artefacto, de dónde nace, cómo se ha ido desarrollando y hacia dónde se encamina. Es lo que ofrece este libro, que se presenta como “un recorrido muy personal por la historia de la pantalla, un recorrido basado en asociaciones, metáforas, citas, recuerdos, versos, poemas, anuncios publicitarios, canciones y todo tipo de ‘textos’ –en el sentido semiótico del término– relacionados de alguna u otra manera con la pantalla, su evolución, sus usos y su imaginario” (p. 12). Su autor es Israel Márquez (Madrid, 1983),

doctor europeo en ciencias de la información por la Universidad Complutense de Madrid y máster en sociedad de la información y el conocimiento por la Universitat Oberta de Catalunya (UOC).

Con un estilo ensayístico ameno y fresco –siguiendo, como el propio Márquez confiesa, la “lógica cultural del DJ”–; el libro ofrece una genealogía, esto es, “no una simple enumeración de hechos históricos, sino una búsqueda de conexiones, asociaciones, metáforas, sorpresas, etc., con el objetivo de relacionar fenómenos y sacar a la luz nuevos encuentros y afinidades” (p. 13). Al mismo tiempo, puede leerse también como una historia alternativa de los medios de comunicación vinculados a la imagen, tomando como eje vertebrador de dicha historia a la pantalla. Por ello, *Una genealogía de la pantalla* se compone de seis capítulos, cada uno de los cuales está dedicado a un tipo de pantalla según el orden cronológico de su aparición: la pantalla cinematográfica clásica, la televisión, las macropantallas y los multicines, el ordenador, las videoconsolas y el teléfono móvil.

En cada una de las variedades Márquez explora funciones, desarrollo histórico y potencialidades, así como las cuestiones sociales y culturales derivadas de su uso, sabiendo que “cada pantalla implica espacios y tiempos diferentes, modos de acceso, recepción e interacción diversos. Pero, de alguna manera, todas las pantallas tienen algo en común y remiten unas a otras” (p. 11). Su aproximación se enmarca en dos grandes corrientes teóricas. Por un lado, en los estudios sobre tecnología y medios de ascendencia ‘mcluhiana’, apoyándose en académicos como Niel Postman, John Hartley o Manovich y su recurrente *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* (2005). El autor pone el foco especialmente en los modos de empleo y prácticas de cada dispositivo o, como diría Silverstone, en el proceso de “domesticación de la tecnología”. En este sentido, aboga por evitar el ‘determinismo tecnológico’, sabedor de que “la pantalla televisiva, y todas las pantallas en general, no son ni buenas ni malas. Son lo que son, y cada uno es responsable de los usos que hacen de ellas (o de los usos que se permite que se haga de ellas...)” (p. 94). La otra gran fuente que nutre este libro es la sociología contemporánea y, más concretamente, los teóricos de la modernidad tardía, que Márquez demuestra conocer bien, especialmente los de la escuela crítica francesa. Junto al ya citado Lipovetsky, desfilan por las páginas de *Una genealogía de la pantalla* autores como Baudrillard, Bordieu, Virilio o Guy Debord, además de Vattimo o Zygmunt Bauman, entre otros.

Como señalábamos antes, la obra de Márquez constituye una original exposición de la historia de los medios de comunicación audiovisuales, asentada en una rica formación cultural (en sus manifestaciones más diversas) y

una perspectiva generacional que otorga frescura y dinamismo al libro, construido en torno a breves epígrafes siempre bien hilvanados.

Partiendo de las proto-pantallas del cine (las sombras chinescas y la linterna mágica), en el capítulo primero presenta la evolución de la cinematografía como una pantalla ‘antropológica’, que capta, explora e informa sobre la condición humana (los *films* de los hermanos Lumière) y al mismo tiempo ‘onírica’ (G. Méliès), pues invita al espectador a soñar y dar rienda suelta a su imaginación. La llegada del sonido y más tarde del color a las películas, junto con el desarrollo del *star system* hollywoodiense, van acercando el cine a la condición de mito: “La gran pantalla se convirtió en un auténtico desfile de héroes, *stars* y vedettes que harían las delicias del público, un público que soñaría con ser como sus actores y actrices favoritos, que desearía vivir como ellos, besar como ellos, tener el mismo tipo de aventuras que ellos...” (p. 37).

El nacimiento de la televisión marca un hito indispensable en la historia de las pantallas. Por un lado, “las películas son ahora consumidas en un contexto y una situación muy diferentes a las de la sala de cine. Son visionadas en una pequeña pantalla y de baja definición, de una manera individual o limitada a la compañía de los propios familiares, con la luz del hogar encendida, con numerosas interrupciones y distracciones surgidas del entorno del espectador, en una actitud más bien distraída, indiferente” (p. 61-62). Pero, más aún, la pequeña pantalla inaugura una nueva época de consumo de imágenes de carácter más superficial y cotidiano, en donde la aparición del mando a distancia instaura la cultura del *zapping* y convierte al telespectador en un *flâneur* que se pasea a su antojo por los diversos canales y programas de la parrilla. Programas que abarcan todo tipo de contenidos: información, espectáculos (emitidos en directo), anuncios, *reality shows*, programas basura, etc., “un flujo continuo, lúdico y fragmentado en el que ‘todo vale’, convirtiendo la neotelevisión en ‘postelevisión’, la pantalla neotelevisiva en ‘pantalla postelevisiva’: la pantalla de la posmodernidad” (p. 100).

Paralelamente, como expone Márquez en el tercer capítulo, desde mediados del siglo pasado la “gran pantalla” fue incorporando nuevas mejoras técnicas (explorando nuevos formatos como el CinemaScope o el 3D) y cambiando su fisonomía en la experiencia de recepción del público, a través del auge de los cines multisalas, integrados en centros comerciales donde el cine es una opción de ocio y consumo más de entre las múltiples que ofrece la “sociedad del espectáculo” (Debord).

Entre esas alternativas de ocio se hará hueco a partir de finales de los años setenta la “pantalla videolúdica o interactiva”. El desarrollo de los videojuegos –desde las primeras salas recreativas (*arcades*) hasta las videoconsolas

domésticas de última generación (Xbox, PlayStation o la Wii de Nintendo), pasando por las portátiles (Game Boy, Nintendo DS)– es un caso interesante de evolución y despliegue en el consumo de la tecnología (transitando entre espacios públicos y privados, entre usos individuales y sociales), también en lo que respecta al estereotipo forjado en el imaginario social sobre la figura del videojugador.

Las percepciones públicas y los efectos cognitivos y sociales del uso de las pantallas tienen incluso más relevancia en lo que respecta al ordenador y al teléfono móvil, que ocupan los dos últimos capítulos en esta genealogía. La ciberpantalla, como indica Márquez, es “un espacio para la simultaneidad, para la interactividad simultánea que nos hace mirar y pasear nuestra atención por varios marcos, ventanas o micropantallas que se despliegan y parpadean al mismo tiempo, encendiendo diferentes partes de nuestra mente e identidad según la ventana en que nos encontremos” (p. 183). Es un entorno propicio para la configuración del sujeto posmoderno, un sujeto descentrado, múltiple, fragmentado, que encuentra en las redes sociales y los mundos virtuales como *World of Warcraft* lugares para la auto-exposición y la experimentación.

Por último, y fruto del proceso de convergencia y digitalización, el teléfono móvil se erige en la “pantalla total”, capaz de integrar todos los medios, funciones y usos de las pantallas precedentes. Un pequeño rectángulo que –acorde con una época marcada por la hipervelocidad y por la conectividad constante– acompaña siempre a la persona, pues es su ventana al ocio, la información, la socialización, la comunicación... hasta el punto de constituirse en una extensión del propio “yo”, objeto que simboliza la personalidad del usuario.

“Siglos xx y xxi: una odisea de la pantalla”. Así concluye la cita de Lipovetsky y Serroy con la que abrimos esta reseña. Una odisea que aún no ha acabado (y que, como apunta el autor de *Una genealogía de la pantalla*, parece avanzar hacia la integración total de estas en el propio cuerpo, por medio de la inserción subcutánea de componentes digitales). Una odisea, en definitiva, que tiene en este libro una magnífica guía introductoria para aquellos interesados en el dispositivo más representativo de nuestro tiempo.

Para citar este artículo:

Serrano-Puche, J. (2017): ‘Comprender nuestra época a través de sus pantallas’, en *index.comunicación*, 7(1), 311-314.