

www.elboomern.com

Israel Márquez

Una genealogía de la pantalla

Del cine al teléfono móvil



EDITORIAL ANAGRAMA
BARCELONA

Ilustración: «Mr. Screenhead», 2010, © Steve Moss

Primera edición: octubre 2015

Diseño de la colección: Julio Vivas y Estudio A

© Israel Márquez, 2015

© EDITORIAL ANAGRAMA, S. A., 2015

Pedró de la Creu, 58

08034 Barcelona

ISBN: 978-84-339-6389-5

Depósito Legal: B. 18278-2015

Printed in Spain

Reinbook Impres, sl, passeig Sanllehy, 23

08213 Polinyà

INTRODUCCIÓN

Vivimos rodeados de pantallas. En casas, en calles, en trabajos, en metros, en aviones, en bares, en tiendas, en centros comerciales. Las pantallas forman una parte indispensable de nuestra vida cotidiana. No podemos vivir sin ellas. No podemos trabajar sin ellas. No podemos viajar sin ellas. Pasamos de unas a otras casi sin darnos cuenta: de la pantalla del ordenador a la del teléfono móvil, de la pantalla del iPod a la del GPS, de la gran pantalla a la pequeña pantalla. Nuestra vida cotidiana transcurre por diferentes tiempos y espacios y en todos ellos hay siempre alguna pantalla que nos acompaña. Si hace unos años su presencia estaba limitada a ámbitos como las salas de cine o el propio hogar, en la actualidad la pantalla es omnipresente y se manifiesta por doquier, en el espacio público y en el privado. Una pantalla que adquiere formas, funcionalidades y tamaños diferentes, que se multiplica y cambia con cada nueva generación de dispositivos. Todos parecemos saber qué es una pantalla y sin embargo sabemos muy poco sobre la historia de este dispositivo y las múltiples fases por las que ha transitado, en especial las generaciones más jóvenes, que han nacido con las pantallas de última generación de ordenadores, videojuegos y teléfonos móviles como principales referentes. La pregunta que se nos plantea es, pues, ontológica: *¿qué es una pantalla?*

Un vistazo al *Diccionario de la Real Academia Española* nos revela varios significados de la palabra «pantalla». En su primera

acepción, pantalla se refiere a una «lámina que se sujeta delante o alrededor de la luz artificial, para que no moleste a los ojos o para dirigirla hacia donde se quiera». La segunda entrada define la pantalla como una «especie de mampara que se pone delante de las chimeneas para resguardarse del resplandor de la llama o del exceso del calor». La tercera acepción se refiere a la pantalla como un «telón sobre el que se proyectan las imágenes del cinematógrafo u otro aparato de proyecciones», y la cuarta entrada incide en este significado al definir la pantalla como aquel «mundo que rodea a la televisión o al cine». Una quinta entrada se refiere a la «pantalla electrónica», que es definida como una «superficie en la que aparecen imágenes en ciertos aparatos electrónicos». Son estos tres últimos significados los que aquí más nos interesan, aquellos relacionados con el mundo del cine, la televisión y la electrónica.

Este libro examina, desde una perspectiva genealógica atenta a la hibridación entre tecnologías, medios, usos y prácticas, la prolongada historia de la pantalla, desde sus orígenes con la pantalla cinematográfica hasta esa pantalla ubicua y global que es hoy la pantalla del teléfono móvil, pasando por las múltiples pantallas que encontramos entre medias. Conocer la historia de este particular dispositivo técnico es hoy más importante que nunca, en una sociedad dominada y condicionada por pantallas de todo tipo. Podemos debatir horas, meses y años sobre si nuestra sociedad es una sociedad del espectáculo, del simulacro, líquida, posmoderna, sobremoderna, hipermoderna, etc., pero es, sin duda, una sociedad de la pantalla.

La pantalla se ha convertido en la prótesis más importante de nuestras vidas. Las pantallas son actualmente nuestro principal modo de acceso al mundo, a la información, al ocio, al negocio, y a los otros, a aquellos amigos, familiares, amantes, conocidos (y desconocidos) a los que enviamos continuamente mensajes de texto, a los que llamamos y con los que compartimos fotos, vídeos y todo tipo de archivos. Pasamos más tiempo delante de una pantalla que de cualquier otro tipo de dispositivo. Utilizamos la pantalla para leer el periódico, para ver pelí-

culas, para escuchar música, para comunicarnos con los demás, para socializar, para entretenernos, informarnos y trabajar. La pantalla es, pues, omnipresente y planetaria: la utilizamos para ver y entender nuestro mundo y para vernos y entendernos a nosotros mismos, pues nuestra vida es cada vez más una «vida en la pantalla»,¹ un medio para construir, experimentar y configurar nuestra identidad personal y la de los demás. Todas las pantallas del mundo en un mundo incapaz ya de vivir sin la mediación de las pantallas. Nunca ha sido tan evidente que nuestra sociedad es una sociedad de la pantalla y que nuestra era es la era de la «pantalla global».²

Surgen entonces toda una serie de cuestiones que afectan a diferentes aspectos de la experiencia, la sensibilidad y la existencia humanas en su relación con un mundo dominado cada vez más por la mediación de la pantalla. Cada pantalla trae consigo modos diferentes de acceso, experiencia y recepción. No es lo mismo sentarse frente a una pantalla cinematográfica que frente a una pantalla de ordenador. Igualmente, no es lo mismo acceder a la pantalla televisiva mediante un mando a distancia y en la comodidad de nuestro hogar que portar un teléfono móvil e interactuar con su pantalla en cualquier momento y lugar. 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. Si como decía Marshall McLuhan el contenido de un medio es siempre otro medio,³ podríamos decir que *el contenido de una pantalla es siempre otra pantalla*. Cada nueva pantalla no puede ignorar aquellas que la han precedido, aquellas que han ido construyendo esa peculiar his-

1. S. Turkle, *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*, Barcelona, Paidós, 1997.

2. G. Lipovetsky y J. Serroy, *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, Barcelona, Anagrama, 2009.

3. M. McLuhan, *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*, Barcelona, Paidós, 1996.

toría que es la historia de la pantalla. Así, la pantalla de televisión remite a la pantalla de cine, la pantalla de los videojuegos remite a la de la televisión y a la del cine, y las pantallas del ordenador y el teléfono móvil remiten a todas las pantallas, pues su condición de pantallas *antropofágicas*, como veremos, hace que absorban, engullan y «devoren» todos los medios y pantallas anteriores y que a través de sus pantallas podamos ver películas, programas de televisión, jugar a videojuegos, etc.

En una sociedad dominada por todo tipo de pantallas se hace más necesario que nunca conocer la historia de este dispositivo, de dónde viene, cómo se ha desarrollado y hacia dónde va. Tal es el objetivo de este libro. La genealogía de la pantalla ha sido intentada, acariciada, soñada, pero nunca completada (si es que se puede realmente completar...). Lipovetsky y Serroy han descrito una cierta historia de la pantalla en su libro *La pantalla global*. Lev Manovich dedicó un magnífico capítulo a una breve pero intensa genealogía de la pantalla en su libro sobre los nuevos medios.¹ Erkki Huhtamo ha iniciado un bello proyecto de «arqueología de la pantalla» llegando incluso a sugerir una nueva rama o disciplina académica: la «pantallología», o *Screenology*.² Pero seguimos sin disponer de una verdadera genealogía de la pantalla que investigue todas y cada una de las formas, cambios, mutaciones y estéticas que este curioso dispositivo ha conocido a lo largo de los años, así como los cambios que estas metamorfosis han provocado en las personas, ya sean espectadores, televidentes, usuarios, jugadores o *prosumidores*.

Este libro propone un primer acercamiento a este fenómeno a partir de un recorrido muy personal por la historia de la pantalla, un recorrido basado en asociaciones, metáforas, citas, recuerdos, versos, poemas, anuncios publicitarios, canciones y

1. L. Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Barcelona, Paidós, 2005.

2. E. Huhtamo, «Elements of Screenology: Toward an Archeology of the Screen», *ICONICS: International Studies of the Modern Image*, 7, 2004, pp. 31-82.

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. Es eso lo que aquí entiendo por *genealogía*, 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. En cierto modo, he actuado como ese «homo sampler» descrito por Eloy Fernández Porta,¹ seleccionando, mezclando y remezclando fragmentos de aquí y allá, imágenes, frases, versos, anuncios, canciones y textos de todo tipo, antiguos y actuales, de cultura popular y alta cultura, académicos y literarios, etc. La lógica cultural del DJ se impone cada vez más como identidad del ensayista, si no lo fue siempre...

La genealogía que aquí propongo y desarrollo puede entenderse también como una historia alternativa de los medios de comunicación ligados a la imagen, tomando a la pantalla como eje vertebrador de esta historia. Es una forma de acercarse nuevamente a la historia de los medios audiovisuales con el objetivo de descubrir nuevas conexiones y asociaciones entre hechos ya conocidos de esta historia y otros que han pasado más desapercibidos y que a la luz de esta genealogía de la pantalla adquieren una mayor importancia, como por ejemplo los autocines, los cines multiplex, el mando a distancia, los videoclips, las salas de máquinas recreativas, las videoconsolas portátiles, etc.

En el recorrido de esta genealogía la pantalla de cine tendrá un papel predominante. Si, como dice Andrew Darley, «el hecho de que el cine se halle en el centro de una reflexión sobre la historia de las formas populares de entretenimiento basadas en la tecnología no debería sorprender a nadie»,² lo mismo podemos decir de su pantalla. La pantalla cinematográfica es la pri-

1. E. Fernández Porta, *Homo Sampler. Tiempo y consumo en la era Afterpop*, Barcelona, Anagrama, 2008.

2. A. Darley, *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2002, p. 71.

mera pantalla de muchas que habrían de llegar. De la misma forma que los medios surgidos después del cine recogen influencias de éste, ya sea desde un punto de vista formal, técnico o estético, todas las pantallas surgidas después de la pantalla filmicamente pueden considerarse una evolución de ésta, variaciones pequeñas, diminutas, interactivas, lúdicas, portátiles, etc., pero con una notable diferencia: la pantalla cinematográfica es la única que refleja luz, el resto la emite.

Una última aclaración. Como el lector advertirá, a lo largo del libro se despliegan numerosas citas al comienzo de un nuevo capítulo, un nuevo apartado, o en el propio cuerpo del texto. Esta abundancia de citas responde tanto a mi deuda intelectual con algunos autores como al propio impulso citacional: «Por necesidad, por propensión y por placer, todos citamos», escribió hace tiempo el poeta Ralph Waldo Emerson.¹ Todo ello es fiel reflejo de un gusto personal por las citas, un gusto típicamente surrealista, como dijo Susan Sontag² al analizar la pasión por citar «(y por la yuxtaposición de citas incongruentes)» de ese gran coleccionista de citas que fue Walter Benjamin, quien, por supuesto, aparecerá citado en este libro en no pocas ocasiones.

Así pues, «una genealogía de la pantalla: del cine al teléfono móvil», un título, una promesa, un recorrido, un viaje que espero resulte apasionante a aquellos que ahora os embarcáis en él. La tarea es infinita, por supuesto, pero hay que llevarla a cabo. Y una manera de empezar es con la palabra del poeta, cuando «Al principio nada fue. / Sólo la tela blanca / y en la tela blanca, nada...».

1. R. W. Emerson, *The Works of Ralph Waldo Emerson: Letters and Social Aims*, vol. VIII, Boston y Nueva York, Houghton, Mifflin and Company, 1904, p. 178.

2. S. Sontag, *Sobre la fotografía*, México, Alfaguara, 2006, p. 112.

I. LA GRAN PANTALLA

Al principio nada fue.
Sólo la tela blanca
y en la tela blanca, nada...
Por todo el aire clamaba,
muda, enorme,
la ansiedad de la mirada.
La diestra de Dios se movió
y puso en marcha la palanca...
Saltó el mundo todo entero
con su brinco primeval.
La tela rectangular
le oprimió en normas severas,
le organizó bruscamente
con dos líneas verticales,
con dos líneas horizontales.
Y el caos tomó ante los ojos
todas las formas familiares...

PEDRO SALINAS,
«Cinematógrafo»,
Seguro azar

1. LA PANTALLA CINEMATOGRÁFICA Y SUS PROTO-PANTALLAS

La primera pantalla, la pantalla originaria, es la pantalla del cine, esa tela blanca, muda, enorme, como la describe Pedro Salinas en el poema que abre este capítulo. Ésa ante la que los espectadores del Salon Indien del Gran Café de París vieron proyectadas las primeras imágenes en movimiento. Era el año 1895 y era la primera vez que los hermanos Lumière hacían una proyección pública del cinematógrafo, la primera vez que las imágenes que salían del nuevo aparato se proyectaban sobre una pantalla rectangular situada en una sala oscura. No era ya el escenario teatral, ni la tela de un cuadro, sino un nuevo marco iluminado, un marco que nos ofrecía imágenes de una nue-

va belleza, imágenes que se movían de aquí para allá, que mostraban la vida en movimiento. Es en torno a este nuevo marco que nace la experiencia cinematográfica y con ella la historia de la pantalla. Esta gran tela blanca inmersa en una sala oscura es inseparable del nacimiento del cine, y fue durante mucho tiempo la única pantalla, la pantalla de lo real, de los sueños, de las estrellas, del espectáculo, de las historias, etc. Sin embargo, el invento no partía de cero, y, como el cinematógrafo en general, fue el resultado de una serie de trabajos científicos y del gusto universal de las personas por los espectáculos de sombra y luz, por los juegos de lentes y, espejos, es decir, por todo aquello capaz de transportarnos a otros mundos, parecidos o distintos al nuestro.

La pantalla cinematográfica, pues, no parte de cero. Ya en el año 1810 se hablaba de «pantallas transparentes para la exhibición de la fantasmagoría».¹ Como es sabido, la fantasmagoría fue una variante del espectáculo de linterna mágica que consistía en la proyección de fantasmas y otros seres imaginarios que buscaban provocar el miedo en el espectador. Las fantasmagorías fueron muy populares a finales del siglo XVIII y principios del XIX, y en ellas encontramos un primer ejemplo de una pantalla como superficie para proyectar imágenes. En estos espectáculos, las imágenes eran proyectadas desde detrás de la pantalla con una linterna mágica móvil. El público entraba en una sala oscura y cuando el local estaba lleno se abría el telón que cubría la pantalla mostrando las imágenes proyectadas, las cuales eran presentadas como apariciones que volaban y se desplazaban libremente por el espacio.

Sin embargo, aunque no se denominaran aún pantallas, las fantasmagorías se basaban en previas tradiciones de espectáculos que implicaban el uso de una superficie para proyectar imágenes, como la propia linterna mágica, o los espectáculos de sombras chinescas. Estas últimas fueron muy populares en Europa durante los siglos XVII y XVIII y su funcionamiento era muy si-

1. E. Huhtamo, «Elements of Screenology...», *op. cit.*, p. 35.

milar al de la fantasmagoría: el público se sentaba frente a una pantalla mientras los artistas manipulaban las sombras de sus títeres y marionetas detrás de esa pantalla. El público sólo veía las sombras moviéndose en la pantalla, y no las maquinarias y trucos que los artistas empleaban para provocar ese movimiento.

Los artistas itinerantes que viajaban con su linterna mágica ofrecían el mismo tipo de espectáculo. La linterna mágica invertía el proceso de la cámara oscura, proyectando imágenes hacia el exterior en lugar de recibirlas y hacerlas visibles en el interior. La linterna mágica ofrecía imágenes de otros países, monumentos, paisajes urbanos, etc. Sin embargo, su modo de presentación era diferente al de las sombras chinescas y las fantasmagorías, pues no se ocultaba el aparato. El público se reunía normalmente en torno al linternista y su máquina, los cuales se situaban muy cerca de la pantalla porque las fuentes luminosas disponibles (velas y lámparas de aceite principalmente) eran muy débiles y el linternista cumplía una función de narrador, de maestro de ceremonias, ilustrando las imágenes con sus palabras.

La presencia de la linterna mágica no arruinaba la magia del espectáculo, sino que muchas veces suponía una atracción extra y resultaba atractiva a los espectadores. Con el tiempo, el tamaño de las pantallas se fue haciendo cada vez más grande y se desarrollaron iluminaciones más intensas y estables, gracias a inventos como la lámpara incandescente y el arco voltaico, que sustituían la iluminación más precaria de velas y lámparas de aceite.

Todas estas proto-pantallas fueron preparando el camino para la emergencia a finales del siglo XIX de la gran pantalla, la pantalla cinematográfica, esa que ofrecía por primera vez imágenes en movimiento a partir de un nuevo invento que también fue la culminación de estas y otras experiencias precinematográficas. Un invento que empezó filmando la vida misma, la vida cotidiana de unas personas inmersas en una sociedad moderna, *absolutamente moderna*, la misma que hizo nacer el propio cine.

2. LA PANTALLA ANTROPOLÓGICA

Lo primero que filmaron los hermanos Lumière fue la salida de los obreros de una fábrica. El cine nace como documento y registro de la realidad, como testimonio y reflejo de la vida cotidiana. Unos obreros saliendo de una fábrica, posiblemente un acto absurdo y banal hoy en día, adquiriría en aquella época dimensiones completamente nuevas. El cinematógrafo lograba capturar un trozo de realidad y mostraba a los hombres en sus tareas cotidianas, caminando por la calle, moviéndose, agitándose. El cinematógrafo nace con una voluntad claramente antropológica: mostrar seres humanos en acción, ya sea saliendo de su trabajo o esperando el tren en el andén de una estación. Esto lo hereda el cine de las fotografías secuenciales de pioneros como Eadweard Muybridge o Étienne-Jules Marey, quienes exploraban las posibilidades del movimiento mediante imágenes de seres humanos caminando, corriendo, cabalgando, etc. El cine haría lo mismo pero restituyendo a humanos y animales su movimiento natural y proyectándolos sobre una pantalla. La pantalla cinematográfica es, pues, una *pantalla antropológica*, una pantalla que capta, explora y nos informa sobre la misma condición humana.

La primera fascinación que originó la pantalla cinematográfica no se produjo ante una revelación de mundos desconocidos, pintorescos, exóticos o extraños (como sí habían hecho, sin embargo, las proto-pantallas de las fantasmagorías, las sombras chinescas y la linterna mágica), sino ante un mundo conocido, cotidiano y banal, el mundo que habitaban los propios espectadores que dirigían sus miradas de admiración hacia la gran pantalla. Los propios títulos de los films rodados por los hermanos Lumière sugieren esta antropología de momentos cotidianos, de pequeños fragmentos e historias de vida que asombraron y entusiasmaron a los primeros testigos de la gran pantalla: *Llegada de un tren a la estación*, *Salida de la fábrica*, *El herrero*, *Baño en el mar*, *Disputa infantil*, *El almuerzo del bebé*, etc. Lo «infraordinario» frente a lo «extraordinario», como re-

clamaba el escritor francés Georges Perec: «Lo que ocurre cada día y vuelve cada día, lo trivial, lo cotidiano, lo evidente, lo común, lo ordinario, lo infraordinario, el ruido de fondo, lo habitual, ¿cómo dar cuenta de ello, cómo interrogarlo, cómo describirlo?»¹

Sin embargo, a pesar de ser un mundo conocido, cotidiano, era también un mundo nuevo, diferente, extraño. Un mundo que nos descubría aspectos nuevos sobre nuestra propia condición humana. Un mundo que revelaba cosas que habrían pasado desapercibidas de no haber sido registradas por una cámara y expuestas sobre una pantalla. Un mundo de opciones y posibilidades que inauguraban un nuevo modo de ver, un nuevo modo de observar las cosas y las situaciones, lo «infraordinario».

Son conocidas en este sentido las reflexiones de Walter Benjamin sobre los cambios introducidos por la pantalla cinematográfica en sus modos de acercarnos la realidad. Según Benjamin, el cine inaugura un nuevo modo de ver, dando a entender que las percepciones humanas son siempre históricas, contextuales: «Dentro de grandes espacios históricos de tiempo se modifican, junto con toda la existencia de las colectividades humanas, el modo y manera de su percepción sensorial».² El cine crea en el público una nueva agudeza perceptiva, amplía el poder perceptivo del ojo generando un «inconsciente óptico» no muy diferente al inconsciente pulsional del psicoanálisis. Habitualmente no percibimos los numerosos detalles y ángulos de los seres y objetos que habitan nuestra vida cotidiana, pero representados en la pantalla cinematográfica accedemos a ellos bajo una nueva mirada, descubriéndonos un universo físico no percibido. De esta manera, accedemos a lo otro con una nueva sensibilidad, con una nueva conciencia. La pantalla de cine nos descubre un mundo perceptivo totalmente nuevo.

1. G. Perec, *Lo infraordinario*, Madrid, Impedimenta, 2008, p. 23.

2. W. Benjamin, «La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica», *Discursos interrumpidos*, I, Buenos Aires, Taurus, 1989, p. 23.

Esto no haría sino radicalizarse a medida que el cine evoluciona y va perfeccionando su técnica, en especial la del montaje. Mediante el montaje, el cine construye otros mundos, otros tiempos y espacios, y nos introduce de lleno en ellos. Es capaz de tomar objetos y situaciones cotidianas, «carcelarias», y recomponerlas de un modo revolucionario, liberador, dibujando nuevas perspectivas, nuevas aventuras:

Parecía que nuestros bares, nuestras oficinas, nuestras viviendas amuebladas, nuestras estaciones y fábricas nos aprisionaban sin esperanza. Entonces vino el cine y con la dinamita de sus décimas de segundo hizo saltar ese mundo carcelario. Y ahora emprendemos entre sus dispersos escombros viajes de aventuras.¹

Así pues, la pantalla cinematográfica presenta al ser humano un mundo nuevo, cotidiano como el suyo, pero muy diferente a él, ya que permite descubrir aspectos inadvertidos de la realidad, presentar ésta bajo una nueva mirada, y convertir la experiencia cotidiana en todo un viaje, toda una aventura. La cámara no sólo refleja y reproduce la realidad sino que la construye, ya que permite descomponer lo real, ralentizarlo, acelerarlo, «acercar o alejar a voluntad detalles de la expresión corporal o verbal humana que, de no ser por la cámara, pasarían desapercibidos o no podrían ser descritos de otra manera».² De hecho, la cámara se convertiría años después en un objeto privilegiado para los etnógrafos, quienes descubrirían en ella un nuevo y eficaz modo de captar aspectos inadvertidos de las diversas culturas que estudiaban, culturas que también se proyectarían en esa pantalla antropológica que fue, ha sido y es la pantalla cinematográfica. Una pantalla *de* y *para* los hombres.

1. *Ibidem*, pp. 47-48.

2. M. Delgado, *El animal público. Hacia una antropología de los espacios urbanos*, Barcelona, Anagrama, 1999, p. 61.