

La colonización de las pantallas. Sobre la exposición *Pantalla Global*

Por Jorge Luis Marzo

Publicado en soymenos.wordpress.com, el 29-01-2012

Tras cuatro años de trabajo, acaba de presentarse la exposición *Pantalla Global* en el CCCB, abierta hasta el 28 de mayo. La muestra parte de la tesis del libro *L'écran global. Culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*, escrito por Gilles Lipovetsky y Jean Serroy en 2007, quienes, junto a Andrés Hispano, son también los comisarios de la exposición.

Dicen los autores franceses: "La proliferación física de las pantallas ha cambiado de una forma radical la existencia y el trabajo de los hombres: en menos de un siglo, la pantalla, que antes no existía, se ha convertido en un elemento esencial de la vida personal y profesional de la mayor parte de los humanos, que ahora dedican más horas a los transportes, al trabajo, a casa, a estarse ante una pantalla que a cualquier otra ocupación. Ello ha generado un nuevo lenguaje, que la mayor parte de los individuos ya dominan, una nueva percepción de las cosas, un nuevo consumo: en una palabra, una nueva cultura".

Para hacer visible esa cultura-interfaz, en donde el texto se ha hecho icono clicable y la realidad imagen expuesta, se ha dividido la exposición en diversas áreas temáticas: L'Imperi de les estrelles, Pantalla Història, Pantalla Política, Pantalla Esport, Pantalla Publicitat, Pantalla Excés, Pantalla Vigilància, Pantalla Joc, Pantalla Contracamp. Lo primero que uno se pregunta es por qué no hay una sección dedicada a la Pantalla Exposició. Quizás porque se trata de la simple y mera *realidad* de la nueva cultura. El planteamiento de la exposición es muy sugerente, a lo mejor porque, aunque no lo parezca, es escueto. El problema es que se ha espectacularizado de modo que no le favorece. Ya es bastante difícil hacer una exposición audiovisual sobre lo audiovisual que no se convierta en el pez que se muerde la cola. En todo caso, creo que hubiera sido más que oportuno analizar también cómo la pantalla de "análisis", de archivo, de taxonomía, o de deconstrucción, como lo es en realidad el discurso de la exposición, ha impregnado profundamente los formatos y criterios que desplegamos para "distanciarnos" de las imágenes y argumentar sobre ellas.

Pero no quiero hacer aquí una crítica de la exposición, como formato. Más interesante me parece un detalle que, aún estando latente en el argumento de la exposición, creo que merece especial atención, porque descondiciona la pantalla de un relato meramente visual y lo vincula a la vida social, el aspecto precisamente menos articulado de la exposición. Me refiero a la comprensión de la pantalla como lugar en donde la tecnología se socializó, hecho fundamental a partir del cual fue posible la cultura-interfaz en la que vivimos y nos proyectamos hoy. La pantalla hizo posible que un gran mayoría de las máquinas pasaran de los especialistas a la gran masa de usuarios, creando por consiguiente las condiciones para el posterior desarrollo del imaginario audiovisual que recorre la muestra del CCCB. Vamos a explicarnos un poco. Bueno, un poco bastante.

Una de las atracciones de los primeros ordenadores Sinclair y Commodore (1982) era el hecho de que no necesitaban un lector de discos floppy ni un monitor específico. Uno podía enchufarlo a la tele y a un grabador-reproductor de cassettes normal, y listos. El precio, por consiguiente, era barato. En 1986, el 80% de los usuarios de informática tenían ordenadores sin pantallas propias, sino que usaban el televisor doméstico como monitor. El ordenador se convertía en una extensión del televisor, por lo que competía con la programación televisiva, con el video y con las videoconsolas. Esto significaba que la actividad informática, por ejemplo, estaba severamente restringida tanto espacial como temporalmente.

De la misma forma, los videojuegos también supusieron un cambio radical en la organización cotidiana de las pantallas. Los videojuegos o marcianitos nacieron de vincular una consola electrónica a un televisor en 1967. En 1979, Atari lanzó una adaptación comercial del juego con el nombre de *Asteroids*. Las ventas de videoconsolas aumentaron y, también el número de monitores que se adquirían. Unos monitores en donde ya no se veía la televisión. En aquellos mismos días, otro aparato, el videoreproductor, especialmente el formato VHS, también lograba desvincular a la pantalla de la televisión. El monitor iniciaba su expansión. Se globalizaba.

El monitor socializaba. Al igual que el transistor a principios de los cincuenta, cuya miniaturización había servido para que el adolescente evadiera el control parental del aparato -casi siempre emplazado en la sala de estar-, se encerrara en casa con los amigos o llevara la música a cuestras, la pantalla en la que se videojugaba congregaba actores a su alrededor. El intercambio de títulos, la competición, a menudo en la propia habitación, era un tipo de actividad bien acogida entre los padres de clase media, que así creían evitar que sus hijos fueran al salón recreativo, donde las máquinas se jugaban de pie, con poca luz, junto a gente de paso, entre humo y con música de fondo. Las pantallas están ahí porque tiene que haber alguien que esté frente a ella. Por eso es un animal socializador. La disponibilidad de varios monitores en el hogar, cuyo auge se notó sobre todo a finales de los 70, ayudó sobremanera a la difusión de las videoconsolas y facilitó que los jóvenes se sustrajesen a la censura paternal, al mismo tiempo que los padres comenzaron a percibir que los nuevos juegos electrónicos no eran amenazadores. Como señaló una compañía de videojuegos, en la época de las consolas portátiles, "los juegos portátiles eran pequeños y funcionaban con pilas. Vivían en la cesta de los juguetes, en el asiento trasero del coche o en el suelo de la habitación de los niños, no en el sagrado 'centro del entretenimiento hogareño' que albergaba equipos estéreos caros y la todopoderosa televisión". En 1988, entre las familias inglesas que habían adquirido un ordenador, la mitad también habían comprado un segundo televisor, y el 46% habían tenido que comprar reproductores de cassette extras. La televisión cedía protagonismo al monitor. En 2002, la media de "atención discontinua" frente a una pantalla en los Estados Unidos era de 9 horas al día. Desde 1974, el 97% de los hogares gringos tienen televisión, y desde 1988, hay más de dos receptores de media en cada casa. En Europa, las cifras serán pronto similares.

Con la pantalla ganando su propia independencia de la televisión, el ordenador comenzó a ser bastante más "personal". El monitor exclusivo del PC individualizaba la

relación entre máquina y usuario, pero sobre todo fue el ratón quien hizo al ordenador un instrumento de uso individual. El ratón hace única la experiencia y sólo responde al individuo usuario. Como ha indicado Steven Johnson, la metáfora del escritorio en la pantalla es por definición un sistema monádico: pertenece a la esfera de la percepción y de la psicología individual, y es por eso que se hace tan difícil pensar el uso físico del PC en términos más comunales, más sociales.

La pantalla es respecto al PC lo que los números o las manecillas respecto al reloj: sin ellos, el tiempo seguiría siendo cosa de expertos en arena o una simple entidad abstracta. Las ruedecillas dentadas en el interior de un reloj no están ahí simplemente para dar la hora, sino para que la hora se presente simbólicamente a través de los movimientos de unas varillas en una esfera. Piensen hasta qué punto la imagen organizacional de la esfera con dos palitos y 12 números equidistantes no es ya “el tiempo” mismo. De la misma manera, la pantalla hace visibles los procesos de la máquina, convirtiéndolos en un lenguaje comprensible y aparentemente dialogante (envuelve órdenes de comando en una iconografía amable). En la pantalla, todas las matemáticas, la ingeniería, las complicaciones técnicas desaparecen para regresar convertidas en símbolos, reducidas a palabras o iconos, parpadeantes a la espera de nuestro próximo paso. Es la ventana que da acceso.

Toda la investigación en electrónica y cálculo matemático no hubieran podido crear el PC por sí mismos. Necesitaban socializar la computación. ¿Qué relación que no fuera experta era posible con un ordenador de los años sesenta o setenta, con el que hablabas embutiéndole tarjetas perforadas, y que respondía mediante lucecitas rojas en un panel metálico o a través de una impresora? ¿Cómo podía convertirse un engorro así en lo que después significó el ordenador personal? Las bases de la computación moderna se fijaron ya en los años 40 y 50. Y gracias a las aportaciones de gente como Alan Turing o John von Neumann -siempre bajo patrocinio militar-, a principios de los años 70, se persiguió la realidad de un ordenador que dijera “hola”. Los soldados y operarios no tienen tiempo de calcular: cada vez están más rodeados de máquinas y sólo han de operarlas a un tiempo cada vez más veloz. Las órdenes se reducen a apretar botones bien señalizados. El trasvase de esa mentalidad al mundo comercial conllevará la generación de nuevas formas de operar las máquinas en un entorno psicológicamente amable y realimentado.

La realimentación (feedback) fue esencial para fijar nuevos usos de la pantalla. Con el radar, desarrollado durante la Segunda Guerra Mundial, la posición de un objeto quedaba determinada por una señal electrónica en un monitor redondo, cuyo espacio visual estaba regido por unas coordenadas espaciales, todas ellas dispuestas alrededor de un punto central que es la posición de la antena de radio. Nace el videojuego. La percepción producía una imagen en la pantalla, un resplandor y surgió un lugar de estrategias, simulaciones y cálculos. La información deja de ser lenguaje y deviene imagen. Nuestras acciones sobre el objeto serán percibidas también sobre la misma pantalla. La interacción con el radar llevará rápidamente a los joysticks y ratones. En el radar, se monitoriza lo que se vé. Se trataría de una Pantalla Vigilancia, de observación y rastreo. De ahí que llamemos monitor (*el que advierte*, en latín) a las pantallas de nuestros ordenadores. El radar fue el primer paso en una carrera para

hacer posible el manejo y control de masas cada vez más grandes de información. La facilidad del radar para visualizar en el espacio virtual y electrónico un punto del espacio real, influirá notablemente en el papel esencial de los interfaces de uso. En 1967, en la empresa Sanders Associates concluyen que un juego electrónico debe componerse de un circuito lógico que proyecte un punto en la pantalla, y que se mueva sobre ella. Originalmente, el objeto del juego era que dos jugadores cazaran el punto con otros puntos controlados manualmente. Con el tiempo, esos puntos se hicieron palas y el juego se convirtió en Pong, del que la empresa Atari haría un gran negocio a principios de los 70.

Pero, al mismo tiempo, la calidad de los bits en pantalla, toscos y grandes, aptos para fijar un punto electrónico en el mapa del radar pero difíciles para la lectura, y los problemas de visión lateral en la mayoría de monitores, conducirá a una mayor apuesta por los iconos gráficos grandes y vistosos. El radar aportó a la interacción tanto su sustrato rastreador como el feedback que requiere, lo que pronto se transmitiría al monitor del videojuego y del PC.

Douglas Engelbart, técnico naval de radar en 1945, escribió: “Comprendí que si las computadoras te pueden mostrar la información en papeles impresos, también lo podrían hacer en pantallas. Cuando ví la conexión entre una pantalla –como la tele- un procesador de información y un medio para representar símbolos a una persona, todo se removió. Me fui a casa y dibujé un sistema en el que las computadoras dibujarían símbolos en la pantalla y en donde yo podría navegar a través de espacios de información diferentes con mandos y botones y mirar palabras, datos y gráficos de diferentes maneras”. Ivan Sutherland, que experimentó en los sesenta con la interactividad en la pantalla mediante el ratón y el joystick (el tiempo real del mundo virtual) manifestó: “Vivimos en un mundo físico con cuyas propiedades nos hemos familiarizado con el tiempo y que podemos predecir y observar. Pero nos falta la misma familiaridad con conceptos no perceptibles en el mundo físico. Es en la ventana electrónica en donde mirar el maravilloso mundo matemático”, anunció Sutherland.

Mientras tanto, la miniaturización de los aparatos y su consiguiente portabilidad llevó consigo nuevas investigaciones sobre tecnologías de visión aplicadas a las pantallas de múltiples dispositivos: ordenadores, salpicaderos de automóvil, equipos electrónicos de filmación y sonido, relojes, calculadoras, videojuegos, ascensores, etc., etc. En 1961, se comercializa por primera vez un LED (Light Emitting Diode). Las calculadoras y los temporizadores serán las primeras máquinas en recibir esas pequeñas pantallas en las que aparecen unos pequeños filamentos, cuya iluminación selectiva indica un número. La mayor parte de tecnologías interactivas que estaban naciendo al socaire de chips y nuevos lenguajes debían encontrar una salida (output) para poder hablar con el usuario. La pantalla se convirtió en un espacio peleado por muchos medios. Y lo mismo que mucho tiempo antes le había ocurrido al altavoz inventado por Edison, el televisor (que no la televisión) se convertirá en el medio expresivo de los demás medios. ¿Qué otro, además, estaba presente en todos los hogares pudiendo asegurar grandes niveles de penetración? ¿qué otro aparato doméstico podrá salir de casa e inundar el mundo en los últimos años de la década de 1980, adherido a relojes, transistores, consolas de mano...? El televisor ha sido la pantalla del siglo XX, cuando las esferas de lo privado y

de lo público vivían de espaldas, y el monitor lo es del siglo XXI, en donde esa división ya no existe. Salir del *Sweet Home* del siglo XX sólo podía hacerse estando igual de conectado que en casa cuando ves la televisión. Ahora, fuera de casa, la *Home* estará en una pantalla, expresada en un icono de bits, siempre disponible.

Si por algo Apple puede ser considerada una compañía influyente en la gestación de la cultura digital es por su estrategia hacia la pantalla, primándola por encima de cualquier otra consideración. Los discos duros pronto quedaron absorbidos por la pantalla. Todo pasaba a ser portátil. Ubicuidad, portabilidad y pantalla configuraron todo un universo que se tradujo en el interfaz gráfico de usuario, el lenguaje que utiliza la pantalla, y que serviría para gestionar nuestros asuntos allí donde estuviéramos.

La ubicuidad de la pantalla se consolidó y, aún más importante, se convirtió en un proceso estandarizado que fue adaptándose a toda aquella máquina que quisiera tener un hueco en la vida social de la gente. Ya no hay aparato sin pantalla. Los botones de las máquinas, la cultura del “push-botton living”, ese lugar desde el que hablábamos al artilugio (enciéndete, bombilla... funciona, microondas...) dejaban paso a las pantallas, a la cultura-interfaz, en donde también el artilugio nos habla, nos cuenta cómo le va. El triunfo de la pantalla como gestor del entorno, tanto técnico como social, hizo posible el imaginario psico-técnico y biopolítico del que nos habla la exposición *Pantalla Global*.

Dio pie a que el ilusionismo, ejercido por el poder, la industria y los productores de la imagen, fuera plenamente normalizado e interiorizado. No en vano, el principal eslogan que ha recorrido algunas de las principales máquinas domésticas del siglo XX (cámara fotográfica, lavadora, PC, etc.) ha sido “You just click, we do the rest”. No creo que se pueda explicar el desarrollo e impacto de las pantallas sin tener en cuenta su encarnación física en el entorno inmediato, precisamente el sitio en donde lo global se legitima, en donde, como dijo Umberto Eco, Dios cree triunfar estando contigo y en todas partes a la vez.

