Ha muerto la pantalla. ¡Vivan las pantallas!

POR **LUIS DELTELL**

Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil

Israel Márquez

Fundación Telefónica
Telefónica

Barcelona: Anagrama, 2015, 300 p.

ISBN: 978-84-339-6389-5

Hasta el ciudadano menos observador ha percibido que en su barrio, o incluso en su ciudad, quedan menos salas de cine. En algunos lugares estas han desaparecido por completo y para poder contemplar una película de estreno, uno debe tomar su coche y conducir hasta las afueras o llegar a alguna urbe vecina. Esto no ha ocurrido solo en España, sino que acontece en todos los lugares europeos y americanos. Las grandes pantallas se clausuran a un ritmo frenético, pero al mismo tiempo el consumo de televisión, de Internet, de visionado de películas y series aumenta velozmente. Cada vez son más las personas que se declaran admiradoras de productos audiovisuales distintos que se contemplan o comparten en los nuevos dispositivos: ordenadores, tablets, móviles… Así que, mientras desaparecen las grandes salas de cine, parece que se multiplica el consumo de otras pantallas.

Israel Márquez, en su texto *Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil*, aborda el tema del fin de las salas de cine y la llegada de las nuevas pantallas gracias a los dispositivos electrónicos actuales. Es un trabajo interesante, alejado de cualquier óptica nostálgica, que pretende relatar primero cómo han evolucionado las pantallas desde las formas primitivas al móvil y el videojuego. Después el autor se adentra en el porqué de estos cambios desde una perspectiva cultural amplia, para lo cual utiliza en su análisis elementos de la filosofía, la semiótica, la comunicación y la sociología.

De la gran pantalla a la pantalla global

El bloque inicial del texto está, lógicamente, dedicado al cine y a la ‘gran pantalla’. Este trabajo se centra en explicar ese gran contrasentido que suponía para los primeros espectadores cinematográficos sentarse contra un muro blanco. Sabido es que el telón, en las antiguas salas de cine, tenía una extraña y compleja función de ocultamiento, ya que no escondía la tramoya o el escenario en preparación, como sucede en el teatro, sino el gran simulacro del cine: lo que se contempla son imágenes planas sobre una pared vacía. El cortinaje de esas viejas salas de cine servía para tranquilizar al público y evitar que se preguntase por qué miraba hacia un muro.

Tras el análisis de ‘la gran pantalla’, Israel Márquez presenta el primer gran competidor: la televisión o ‘la pequeña pantalla’. Entre ambas se crea una disputa y esta lucha genera una serie de cambios importantes. Es interesante que el autor no muestra esto como un enfrentamiento entre opuestos, sino como unos enemigos que se encuentran, se copian y compiten por la atención de los espectadores. Así, esta situación fomentó el descubrimiento de

Fundación Telefónica

los grandes experimentos de las salas de cine: los formatos anamórficos, los sistemas de representación en tres dimensiones, etc.

Pero, sin duda, la parte más interesante del trabajo es cuando el autor presenta la situación actual: la multiplicidad de pantallas o, en palabras de Lipovetsky, la pantalla global. Como reconoce Márquez desde el mismo arranque de su libro, vivimos entre pantallas. Nos encontramos rodeados por ellas y sentimos una familiaridad tan grande que llegamos a no sentirlas como pantallas. Pasamos del televisor al móvil, de este al ordenador a la *tablet* o a la videoconsola. Nuestros ojos parecen no descansar si no es mirando una pantalla, y la realidad misma, como demuestran los turistas en cualquier museo del mundo, solo existe si la capturamos y contemplamos con nuestros *smartphones*.

Realidades liberadoras

Como bien observan Zizek y Baudrillard -a los que cita pertinentemente Israel Márquez-, este uso de la tecnología y de los medios hace que el individuo viva en búsqueda de la multiplicidad de vidas simultáneas. No se trata de la necesidad de ver varias pantallas al mismo tiempo, sino que el individuo sueña con participar en cada una de ellas, con ser en cada una de ellas. Tal vez, la gran revolución de las nuevas formas frente a la gran y a la pequeña pantalla sea la ilusión de que el usuario tiene el poder de participar en ellas. La defendida audiencia creativa, expuesta por Castells, sería aquella que puede participar y crear, no solo consumir anónimamente.

Es aquí donde Israel Márquez muestra una propuesta interesante y explica cómo el uso de los videojuegos, juegos en red y otras propuestas en Internet permiten al individuo crear y fantasear con falsas identidades en comunidades virtuales. Estos avatares pueden ser entendidos como simulacros, pero también como realidades que ayudan y liberan a sus usuarios. Así, estas máscaras digitales le permiten al individuo cierta experimentación virtual que le libera de las consecuencias que esas acciones podrían tener en la vida real.

La ventaja del teléfono móvil

En último lugar, en el libro se desarrolla el impacto del teléfono móvil. Israel Márquez se encuentra aquí con una dificultad: la tecnología avanza con tanta velocidad que hoy el celular ya no parece la pantalla más pequeña, pues ha sido sustituido por los relojes. Pero el autor acierta en la importancia de los *smartphones*. Estos dispositivos han transformado la pantalla en algo portable y en un apéndice de la naturaleza humana. Cada individuo es responsable de cargar con la suya propia, pero además esta, a diferencia de la gran y pequeña pantallas, permite a sus usuarios participar en las redes, en los juegos *on line* y, por supuesto, disfrutar de contenidos audiovisuales. El individuo no solo debe portar el dispositivo para poder contactar con alguien, sino que además debe estar dispuesto a ser contactado y debe estar siempre disponible. Existe en la medida que está conectado.

Es este el punto más complicado del trabajo de Israel Márquez, ya que claramente hay un salto cualitativo: ya no se trata tanto de cómo o por qué la pantalla se percibe, sino de cómo el individuo convive con ella, o más concretamente con el *software*, con las redes sociales o con

Fundación Telefónica
Telefónica

Internet. Ya no importa el tamaño de la sábana blanca o del monitor, más bien se trata de una relación entre usuarios, consumidores y ordenadores. En suma, parece que el individuo no solo vive rodeado de pantallas, sino que ahora pretende vivir en ellas. Como observa Byung-Chul Han, se trata de la osadía actual de ser en la Red aunque eso conlleve la destrucción del individuo.

El viaje que propone Israel Márquez desde las viejas salas de cine hasta el *smartphone* es apasionante. Es la historia de cada uno de nosotros, que hemos visto cómo las nuevas tecnologías traían nuevas pantallas que arrinconaban a las anteriores. Cada nuevo dispositivo no solo ofrecía muchas de las opciones previas, sino que iba acercándonos hacia la conectividad. Sin duda, *Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil* se trata de un gran ensayo que merece ser leído y como parece decir el autor: no tengan miedo, desaparecerá algún modelo de pantalla, pero vendrá otro.

Fundación Telefónica