

Elementos de Pantallogía

Erkki Huhtamo

“Pantalla es un cuadro cubierto, o cortina, móvil o fijo, que se utiliza para proteger del calor del sol, del fuego, de la lluvia, el viento, o de otro inconveniente o peligro. Se emplea también para cuidarse de ser observado, para apartar las miradas y asegurar la privacidad, y puede emplearse con otros propósitos, como las pantallas sobre las cuales se proyectan imágenes que provienen de algún foco iluminado.” Así reza la definición de pantalla en *The Century Dictionary and Cyclopedía*. Pero considerando el protagonismo de las pantallas en la cultura mediática contemporánea, son pocos los intentos para definir su esencia. A pesar de su ubicuidad, la pantalla permanece como algo extrañamente evasivo, difícil de atrapar en conceptos.

En perenne transformación, las pantallas aparecen en nuevos lugares y diversas formas. Existen pantallas diminutas y enormes, planas y gruesas, algunas son activas como el sol, e irradian vida propia, mientras que otras son como la luna, pasiva, y solo reflejan la luz que se les proyecta. Las hay para observar desde la distancia, y otras que pueden tocarse, y con las cuales se puede interactuar, o sostener en una mano. ¿Cómo enunciar una definición que las abarque a todas? ¿Tiene sentido preguntarse algo así?

Este artículo contiene una investigación preliminar dirigida hacia la fenomenología histórica de la pantalla, o lo que llamo **pantallogía**. (...) Las pantallas no deben estudiarse desligadas del sistema del cual forman parte. Emplearemos la noción de sistema proveniente de los estudios cinematográficos, es decir, aquella que comprende no solo el sistema técnico, sino también los elementos de la perspectiva del espectador, incluida la relación entre la pantalla y el público, que es al mismo tiempo física e imaginaria. El espectador está relacionado físicamente con la pantalla en el espacio donde acontece el visionaje, pero la noción de pantalla cambia en el tiempo, y por tanto también se altera esta relación. (...)

Este trabajo pretende articular un primer paso hacia la identificación, síntesis y discusión de los ingredientes claves en la historia de la pantalla. Las preguntas a plantear son simples, pero las respuestas siguen siendo complejas: ¿cuáles fueron los preconceptos de la noción actual de pantalla?; ¿qué conexiones existen entre todas estas diversas pantallas que han variado a lo largo del tiempo y los espacios? Por supuesto que no se pretende atrapar aquí la esencia inmutable de las pantallas, esencia que radicaría solo en la sumatoria de todas las manifestaciones históricas que se le aproximan, como la idea platónica.

De acuerdo con el *Oxford English Dictionary*, la más respetable autoridad en la historia del vocabulario anglosajón, la palabra “screen” (pantalla) aparece por primera vez en textos de los siglos XIV y XV, pero su origen etimológico no está claro. En el siglo XVI, y tal vez antes, se empleaba esta palabra para referirse a una especie de mueble consistente en una sábana o lámina ligera, de un material regularmente traslúcido, y estirada en un marco de madera. Gradualmente, las pantallas fueron ganando otros usos y connotaciones: era vista como una superficie que protege a una persona, creando una barrera, contra algo incómodo o amenazante.

Fue en los comienzos del siglo XIX que el término comenzó a implicar significados que se anticiparon al empleo contemporáneo que hace la cultura mediática, como un medio para mostrar y transmitir imágenes. La más temprana ocurrencia registrada en el *Oxford English Dictionary* proviene de 1810 y habla de “hacer pantallas transparentes para la exhibición de la fantasmagoría”. Esto representa un cambio definitivo del empleo de las pantallas, que pasaron del ámbito doméstico a los espacios concebidos para el entretenimiento público. La fantasmagoría era una suerte de espectáculo, que gozó de gran popularidad en el cambio del siglo XVIII al XIX. Era una variante de las antiguas proyecciones con linternas mágicas, pero con sus características propias. En las fantasmagorías se mostraba al público imágenes proyectadas desde atrás de la pantalla con una linterna mágica muy móvil (a veces sobre ruedas o raíles), con el fin de crear una experiencia sensorial profunda. Las personas que operaban estas fantasmagorías hacían lo posible por mantener ocultas sus maquinarias y trucos. El público entraba en la sala en la oscuridad total, y solo cuando estaba lleno el local se abrían las cortinas que cubrían la pantalla. Las figuras proyectadas eran presentadas como apariciones que volaban libremente en el espacio.

Desde luego que tal explicación de la emergencia de la pantalla como superficie para proyectar imágenes es demasiado simple. La palabra pantalla tal vez no se usara con ese sentido antes de 1810, pero ciertamente el fenómeno de la práctica sobre pantallas es muy anterior en el tiempo. Las fantasmagorías se basaban en previas tradiciones de espectáculos que involucraban pantallas, y no eran solamente una variante de los espectáculos anteriores de linternas mágicas, sino que también se inspiraban en los espectáculos con sombras chinescas. Aunque el teatro de sombras chinescas parece originarse en Asia (se encuentra en muchos países desde Turquía hasta la India, China e Indonesia), alcanzó popularidad en Europa solo en los siglos XVII y XVIII. La mayoría de las versiones del teatro de sombras chinescas se basaba esencialmente en arreglos similares al aparato funcional de la fantasmagoría: el público se sienta frente a la pantalla mientras los artistas operan las sombras de sus títeres y marionetas por detrás de esta

pantalla, situados entre esta y una fuente de luz. El público solo ve las sombras que se mueven, no la maquinaria que las crea. En la fantasmagoría, el uso de sombras de títeres fue reemplazado por los fantascopios (linternas mágicas especiales) y la proyección de láminas transparentes.

Los espectáculos de linterna mágica que ofrecían artistas itinerantes desde finales del siglo XVII se diseñaban de manera diferente: la audiencia frecuentemente se reunía en torno al maestro de ceremonias y a su linterna, que se situaba muy cerca de la pantalla. Se disponía de este modo porque eran muy débiles las fuentes luminosas disponibles (velas o lámparas de aceite) y también se enfatizaba así el tradicional papel del maestro de ceremonias como narrador de historias que ilustraba con verbos mientras proyectaba las imágenes. Para personas no familiarizadas con este tipo de espectáculos, la presencia de una misteriosa caja de proyecciones apenas disminuía la magia del evento, puesto que servía más bien como atracción extra. De modo similar, el público del cinematógrafo primitivo admiraba con frecuencia tanto la maravilla tecnológica que producía las imágenes como su reflejo en la pantalla. Al esconder la linterna mágica detrás de la pantalla en las fantasmagorías, se recreaba el misterio perdido, al tiempo que se utilizaban a plenitud las posibilidades de la nueva lámpara Argand, un gran avance en la mejora de la iluminación a partir del aceite.

Con el tiempo se perdió el encanto de las fantasmagorías, y las linternas mágicas se hicieron otra vez visibles y atractivas, rediseñadas como magnífico instrumento, maravilla de la ciencia victoriana. Durante el siglo XIX, la conexión semántica entre los espectáculos de la linterna mágica y la proyección sobre pantalla se estableció firmemente. (...) Así, fue creciendo el tamaño de la pantalla, la cantidad de público y las dimensiones de las imágenes. Todo ello fue posible por el desarrollo de iluminaciones más poderosas (candilejas de oxihidrógeno, arco eléctrico), mientras que las fuerzas sociales motivadoras de este desarrollo provenían de la creciente demanda de entretenimiento e instrucción visual entre las audiencias masivas, particularmente en las ciudades. A finales del siglo XIX, particularmente en Estados Unidos, las linternas mágicas habían salido de los locales cerrados para proyectar publicidad y anuncios electorales en edificios públicos, redefinidos de este modo como gigantescas pantallas.

En menos de un siglo, la palabra pantalla había adquirido un significado completamente distinto, de acuerdo con la emergencia de sociedades más urbanas y cercanas a la tecnología. Si antes había sido un objeto para proteger a las personas de algo no deseado, ahora exponía a grandes grupos de personas a la extravagancia visual de la cultura comercial capitalista.

En este contexto no sorprende que la palabra pantalla se asimilara perfectamente a la temprana cultura fílmica. El proyeccionista de los filmes mudos equivalía, de alguna manera (aunque no exactamente), como continuador, al maestro de ceremonias en los espectáculos con linterna mágica. Hasta 1910, e incluso mucho después, la presentación de filmes se combinaba, en ceremonias híbridas, con láminas proyectadas, conciertos fonográficos y actuaciones en vivo. Cuando se consolidó la producción y exhibición de filmes, luego de 1910, fue que las demás variantes pasaron a segundo plano, y el gran espectáculo empezó a ser el que ofrecía la gran pantalla. Con este desarrollo, se comenzó a utilizar la palabra pantalla de manera metonímica, para aludir a toda la cultura cinematográfica. (...)

En algún punto se añadió *gran* delante de pantalla para aludir al cine. Tengo la sensación de que ello ocurrió después de la segunda posguerra, tras la aparición de pantallas competitivas, especialmente la de televisión. La pequeña pantalla prometía traer al hogar los eventos tales como ocurrieron. Como respuesta a este reto, la industria cinematográfica proponía espectáculos aun más grandiosos. Ampliar la pantalla a dimensiones gigantescas fue la solución ofrecida por sistemas como Cinerama, Todd-AO, Cinemascope y varios otros puestos en circulación a mediados de los cincuenta. La forma más extrema fue la pantalla gigante y curva del Cinerama, sobre la cual se proyectaban filmes desde tres proyectores que funcionaban simultáneamente. Con el Cinerama, la expansión de la pantalla alcanzó un punto paradójico en su desarrollo: al cubrir todo el campo visual del espectador, la pantalla desaparecía en algún sentido, pues desaparecía también la sensación de que existieran marcos para denotar los bordes entre lo real y lo imaginario. La pantalla se había transformado en algo que envolvía por completo a la audiencia.

El Cinerama se anticipó a espectáculos más recientes, como los teatros IMAX y la realidad virtual. Algo similar había sido logrado también por los panoramas, entretenimiento visual a gran escala que había surgido un siglo antes que el Cinerama. (...)

Es importante recordar que en las antiguas cámaras oscuras se transmitían imágenes en vivo que se proyectaban sobre una superficie enmarcada, y aunque no involucraran nada de electrónica ni de antenas, puede decirse que se adelantaron al principio de la televisión, definida en 1926 de la siguiente manera: "todo poseedor de un televisor estará en posición de ver y de escuchar, a través de su pequeña pantalla, y desde gran distancia, las óperas y obras de teatro". En 1879, un caricaturista que trabajaba para la revista británica *Punch* definió en uno de sus dibujos la tecnología de la televisión como la creación de una cámara oscura electrónica, tal y como después la inventaría Thomas Edison. La caricatura en cuestión mostraba una pantalla plana y panorámica, montada en una pared como un cuadro

encima de una estufa, un emplazamiento que no se logra todavía, aunque la tecnología de pantallas plasmáticas promete cumplir estas expectativas. La caricatura de la revista *Punch* también proveía dos vías de comunicación, otra fantasía que no ha sido cumplida completamente, a pesar de las innumerables predicciones y prototipos más o menos operativos. La mayoría de las pantallas actuales solo proveen una vía de comunicación, aunque la proliferación de las computadoras está alterando rápidamente esta situación.

Además de su parecido con la televisión, las cámaras oscuras también se anticiparon a la pantalla de la computadora, en tanto estimularon una relación táctil con el espectador. La imagen de la cámara oscura no estaba pensada para ser observada desde la distancia, podía ser tocada con un puntero o con el dedo. En su tiempo, esto creó un nuevo interés ontológico y una situación novedosa: un tipo de tele-contacto y vívido interés a través de un aparato técnico y desde cierta distancia. Si bien esta situación parece ajena al espectador de televisión, algo así fue estimulado en los años cincuenta por uno de los primeros experimentos en televisión interactiva: la serie norteamericana *Winky Dink and You*. Los niños eran animados a dibujar sobre la pantalla (más bien sobre una lámina de papel transparente pegada a la pantalla del televisor) con lápices mágicos, de acuerdo con las instrucciones que ofrecía el anfitrión John Barry, mientras el programa transcurría. La actividad de aquellos espectadores no dista mucho de la actitud de un artista del siglo XVIII mostrando un paisaje (previamente pintado) con la ayuda de su cámara oscura. El modelo espectacular marcado por *Winky Dink and You* nunca se transformó en promedio para el rígido mundo de la transmisión televisiva, pero se reconoce hoy como un predecesor de los múltiples programas computarizados para pintar o para la inducción multimedial a que se recurre en los procesadores personales.

Este artículo no se propone un tratamiento exhaustivo de las diversas prácticas en la historia de la pantalla. Más bien, pretende apuntar a la riqueza de fuentes y aproximaciones posibles en este tema. Es necesario establecer conexiones entre los diversos momentos y procedimientos, así como descubrir nuevos datos, sobre todo relativos a los empleos metafóricos de la palabra. Como asegura el Oxford English Dictionary, a la palabra *screen* se le han dado numerosos significados, y solo unos pocos han sido tratados en este trabajo. ¿Cómo se conectan estos significados? ¿Hay algún vínculo de sentido entre la *fire-screen* del siglo XVIII y el tubo de rayos catódicos del siglo XX, más allá de que ambos son iluminados o calentados desde la parte de atrás? ¿No estaba la pantalla tradicional diseñada para aislar a la persona, para protegerla del calor o de la mirada, para incrementar su comodidad y su privacidad? ¿Acaso no es exactamente opuesta la finalidad de la pantalla televisiva -exponer al espectador a la cultura mediática comercial-, e invitar a que la esfera pública invada lo privado? Aunque podría discutirse que la relación entre lo privado y lo público nunca es tan tajante.

En tanto bloqueaban la visión, las pantallas tradicionales también despertaban curiosidad y deseo hacia el otro lado (mejor demostrado por la incontable cantidad de ilustraciones japonesas que muestran a la gente observando las sombras de otras que se proyectan en esas pantallas de papel que sirven como paredes). La pantalla de televisión también provee privacidad, en tanto ofrece un punto de observación privilegiadamente voyeurístico para observar los eventos que ocurren al otro lado. Podría decirse que la televisión expone y también protege.

Existen muchos otros paralelos intrigantes que no han sido mencionados en este artículo. Por ejemplo, la historia del espejo y los discursos que lo rodean pudiera ser tomada en consideración. Observado desde un punto de vista cultural y mental, el espejo nunca ha sido visto más que como un artefacto que refleja nuestra propia imagen; durante siglos, ha sido un vehículo para intrincados, poéticos y eróticos juegos de pantalla. En las tradiciones pictórica y literaria, el espejo ha sido tratado como una especie de pantalla — un artefacto fantástico capaz de relatar historias, mostrar el futuro o de unir a personas separadas por gran distancia. Basta con citar la muy conocida historia de *La Bella y la Bestia*, con sus espejos encantados, y la conexión no escapó a la versión cinematográfica de Jean Cocteau, cuyo filme *La Belle et le Bête* (1946) empleaba los espejos como pantallas de información y comunicación de los modos más poéticos e imaginativos posibles.

Una historia de las prácticas de la pantalla no debiera sobrevolar tales fantasías y discursos, que muchas veces se relacionan con significados más “reales”, materiales, tangibles. Quizás no sea una coincidencia fortuita, después de todo, que el filme de Cocteau apareciera en la gran pantalla exactamente en el momento en que la pequeña pantalla (es decir, las transmisiones de televisión) habían iniciado su avance triunfal en los recintos hogareños del mundo entero.

Selección de fragmentos y traducción: Joel del Río

© MIRADAS, EICTV, 2008.

Erkki Huhtamo es un investigador, curador y escritor finlandés. Es profesor asociado de Historia y Teoría de Medios en UCLA (University of California, Los Angeles). Se especializa en arqueología de los medios. En octubre de 2005 participó en REFRESH! The First International Conference on Media Art Histories, Science and Technology (Banff, Canada). Es editor de la colección "Technoculture and the Arts" para University of California Press.