

Medios informáticos e innovación sociocultural: entre la libertad y el control social. El rol de las pantallas

Dr. Diego Levis – FSOC- UBA

El contenido de mi comunicación está centrado en la relación que existe entre los usos propuestos por el mercado y los usos que la sociedad finalmente termina dándole a las innovaciones tecnológicas en campo de la comunicación. En tal sentido, es importante remarcar que no todo lo que se hace con las tecnologías digitales está impuesto por las grandes empresas del sector de informática y telecomunicaciones. En muchos casos, la dinámica es la siguiente: las empresas proponen un uso, los usuarios adoptan otros y el mercado retoma estos usos y los comercializa masivamente. Los ejemplos son numerosos. En otras ocasiones, sectores sociales de vanguardia hacen un uso inesperado de tecnologías no nacidas con fines comerciales, generando nuevas formas de comunicación y de expresión que posteriormente dan lugar al nacimiento de un nuevo mercado, basado en usos distintos a aquellos para lo que fue dicha tecnología fue diseñada originalmente. Ese es el caso de Internet, nacida a fines de la década de 1960 dentro del ámbito científico militar.

En tal sentido, observamos que muchas de las empresas más exitosas de Internet surgieron de iniciativas de jóvenes innovadores vinculados con el mundo universitario y/o de la informática, a partir de ideas y desarrollos tecnológicos innovadores. Este es el caso, entre otros, de Yahoo, Google y Facebook. Lo interesante del caso, es que este tipo de iniciativas en mundo de la comunicación digital están produciendo transformaciones en nuestro modo de comunicar y de relacionarnos, en nuestros modos de crear y difundir información y demás productos culturales.

El uso de Internet no sólo tiene que ver con recibir información. Los usos más intensivos que se hacen de la red están vinculados con comunicación interpersonal, el intercambio de bienes culturales y con la creación de nuevas formas de expresión.

Como consecuencia del desarrollo y expansión social de medios informáticos vivimos rodeados de pantallas electrónicas. La presencia luminosa de las pantallas nos acompaña allí donde estemos a lo largo del día y de la noche. Tenemos pantallas en casa, pantallas en el trabajo, en la calle, en los estadios, en los espectáculos musicales, en los actos políticos, en los bares, en las discotecas, en los bancos, en el transporte público. Tenemos pantallas en las escuelas, pantallas en el coche, pantallas en las carteras, en los bolsillos. Siempre está presente el resplandor de la pantalla.

Existen pantallas de distintos tipos, tamaños y funciones. Pantallas para mirar televisión, pantallas de cine, pantallas para leer y escribir, para dibujar, para calcular, para registrar y editar fotografías y video, para rastrear personas y vehículos, para jugar, para estudiar, para diseñar aviones y casas, para ver el interior del cuerpo humano, para hacer simulaciones científicas y operaciones quirúrgicas, para explorar el fondo del mar, para mirar el cosmos. Algunas son pantallas especializadas y otras sirven para hacer diferentes actividades.

Las pantallas nos seducen ocupando un espacio creciente de nuestro tiempo, de nuestras vidas. Están allí donde nos encontremos para toda situación y momento. Son ubicuas e insomnes. Poco importa el lugar, poco importa el momento. Lo determinante, lo significativo, es la presencia de las pantallas como mediadoras privilegiadas entre nosotros y el mundo. Las pantallas electrónicas se nos aparecen como una suerte de ventanas abiertas que nos permiten llegar a ver y hacer aquello que físicamente no está a nuestro alcance. Pero la pantalla también es una especie de biombo que nos puede separar de nuestro entorno inmediato, distrayendo nuestra atención de lo próximo, un espejo deformante que refleja una imagen distorsionada de nuestra vida y del mundo.

La primera acepción de la palabra “pantalla” en el Diccionario de la Real Academia remite 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”. Otras acepciones hacen referencia a: “Una persona o cosa puesta delante de otra la oculta o le hace sombra”. Y a: “Una persona que llama hacia sí la atención en tanto que otra hace o logra secretamente otra cosa”. La pantalla también puede ser de sonido y también el bastidor que se utiliza para la serigrafía en el estampado de los tejidos y la impresión de papel.

Para muchos, la pantalla es la pantalla de cine que se diferencia de las pantallas electrónicas por ser, en general, de mayor tamaño y, sobre todo, por ser un cuerpo opaco que refleja luz en lugar de emitirla. Con la llegada del televisor, la pantalla del cine comenzó a denominarse “pantalla grande”, para diferenciarla de la “pantalla chica”, nombre con que pronto se comenzó a denominar al receptor de televisión. Los primeros televisores eran de gran tamaño y pantalla muy pequeña y brindaban imágenes de escasa calidad. Sin embargo, ofrecían una ventaja importante respecto de las pantallas de cine: no era necesario salir a la calle ni pagar una entrada. Se podía ver gratis en la comodidad del hogar. Salvo excepciones, durante la década de 1960 las computadoras todavía no disponían de sistemas de visualización. A principios de la década de los setenta, el uso de las pantallas electrónicas fuera de los ámbitos muy especializados, eran tan poco frecuente que en 1972 el creador de los primeros videojuegos que se comercializaron con éxito -Pong de Atari-, tuvo que utilizar el monitor de un televisor en blanco y negro para fabricar la primera máquina de este juego, ya que no consiguió monitores en venta en el mercado.

La situación pronto empezó a cambiar. La fabricación del primer microprocesador o microchip en 1971 contribuyó a que, a lo largo de toda esa década, las pantallas poco a poco empezaran a multiplicarse. Los videojuegos, que comenzaron siendo un aparato para salones recreativos, entraron en el hogar permitiendo, por primera vez, controlar el desarrollo de lo que sucede en la pantalla del televisor, aquellos que, hoy en día, se denomina interactividad.

La televisión se hizo en color y empezó a ser frecuente la presencia en los hogares de más de un televisor.

En 1977 aparecen las primeras computadoras de uso doméstico, equipadas con monitores de tubo catódico, aquel que usan los televisores. A comienzo de la década de los ochenta, la computadora personal hace su entrada en las oficinas de las empresas. A finales de esa misma década, las computadoras empiezan a hacerse portátiles y los primeros videojuegos de bolsillo y las agendas electrónicas permiten llevar una pantalla siempre encima. Por aquel entonces, la presencia de pantallas es cada vez más notoria en los lugares públicos.

Durante la década de 1990 las pantallas se siguen multiplicando. La presencia de computadoras empieza a ser en el hogar, la telefonía celular, casi inesperadamente, se transforma en un fenómeno socio-comunicacional de enormes proporciones y de un alcance sin precedentes, cuyas consecuencias culturales es aún pronto para considerar, para valorar. Estos aparatos, que inicialmente sólo servían para hablar por teléfono, simultáneamente a su disminución de tamaño, van sumando distintas funciones hasta llegar a ser sofisticados dispositivos multimedia de bolsillo, equipados de pantallas de definición y prestaciones cada vez mayores. A las diminutas pantallas de los celulares y otros dispositivos digitales portátiles de última generación se le añaden, en este comienzo de siglo, las pantallas gigantes de alta definición utilizadas en espectáculos y actos públicos y las pantallas hogareñas de televisión y de PC de tamaño y calidad de imagen cada vez mayores, todas ellas de plasma o LCD.

Entretanto, miles de pantallas de todo tipo, casi imperceptiblemente, fueron invadiendo nuestras ciudades para conectarnos y comunicarnos, para informarnos, para controlarnos, para vigilarnos, para entretenernos -otra forma de vigilancia. En todas partes y en todo momento, siempre hay una pantalla encendida cerca. Y detrás de la pantalla, una empresa haciendo un negocio. La producción y el consumo de imágenes de todo tipo y

naturaleza -cine, fotografía, publicidad, televisión, infografías, videojuegos, etcétera-, es desde hace varias décadas y de modo creciente, una de las principales actividades económicas y culturales.

.En este contexto, se inscribe el lugar preponderante que ocupan las pantallas en nuestras vidas. Vivimos en un tiempo en el cual las imágenes que nos muestran las pantallas que nos rodean influyen en aquello que consideramos y exigimos de la realidad. En muchas ocasiones, atribuimos a las pantallas un carácter casi mágico que hace que las percibamos, e incluso también las utilizemos, como sustituto de la experiencia directa. En muchos casos, la representación visual de un hecho, de un objeto o de una persona tiene más relevancia que la persona, el objeto, el hecho mismo, al cual representa. Lo que no es visualizable en la pantalla, no existe. Esta percepción de la representación favorece la espectacularización de la vida. Este fenómeno no es nuevo ni tampoco natural. Hace más de cuarenta años, Guy Debord empezaba su obra *La sociedad del espectáculo*, señalando que: “Toda la vida de las sociedades en donde rigen las condiciones modernas de producción, se manifiestan como una inmensa acumulación de espectáculos. Todo lo que antes se vivía directamente, se aleja ahora en una representación”.

Las pantallas, en tanto superficies de representación, ocultan más de lo que muestran contribuyendo así a una posible escisión entre el entorno físico, social y cultural -el mundo-, y la percepción que tenemos de él. La pantalla electrónica, falsa ventana, actúa como un filtro entre nosotros y el mundo físico, impidiéndonos muchas veces percibir lo que nos rodea. La pantalla acerca, pero también separa. Acostumbrados a ver el mundo a través de una pantalla, cada vez nos cuesta más ver a nuestro lado, mirar a nuestros semejantes. Observemos que las pantallas operables de computadoras y otros dispositivos interactivos utilizados como herramienta para hacer algo -dibujar, escribir, fotografiar, comandar un robot, realizar una operación quirúrgica-, presentan algunas particularidades, si bien en lo fundamental se repite el extrañamiento sensorial que produce la separación entre la representación y su objeto, en tanto existe un alejamiento entre la acción y sus consecuencias.

En estos casos, es importante diferenciar las acciones que operan sobre el mundo físico, por ejemplo, una operación quirúrgica o el lanzamiento de una bomba realizados a distancia, pantalla mediante, de aquellas que se mantienen dentro del universo simbólico generado por el sistema informático. De tal modo, podemos distinguir la diferencia que existe entre bombardear una ciudad en el marco de un videojuego, representación de una simulación digital, y bombardear una ciudad durante una guerra verdadera, aunque en ambos casos los operadores utilicen una pantalla y una misma representación de la ciudad para fijar su objetivo y ordenar la acción.

Mirar es un proceso activo y selectivo al mismo tiempo. Según sea nuestro interés, buscamos en las imágenes diferentes cosas, lo cual modifica la percepción de las mismas. Las pantallas electrónicas intervienen en el sentido de nuestras miradas, no sólo modificando nuestra visión del mundo, sino también la percepción que tenemos de nosotros mismos. La pantalla no sólo influye en aquello que miramos, sino también en cómo lo hacemos. En ocasiones confundimos la pantalla con un espejo y las imágenes reproducidas en ella, con reflejos fieles de la realidad circundante. Sin embargo, existe una diferencia fundamental entre la construcción de la imagen especular y la imagen electrónica. La pantalla muestra, reproduce, algo que está o ha estado siempre delante de una cámara o que ha sido creado por un medio informático. El espejo refleja una imagen simétrica de aquello que tiene delante de sí. Las pantallas extienden el radio de acción de nuestros ojos y aumentan nuestra capacidad de visión. Gracias a las pantallas podemos ver con precisión detalles de objetos y personas situadas muy lejos de nosotros. También, a través de pantallas, somos capaces de ver el interior de las cosas, las personas y los animales. La pantalla, al igual que el espejo, tiene la propiedad de encuadrar pero, a diferencia de las imágenes especulares, las imágenes reproducidas en la pantalla no son

necesariamente síntoma de presencia sino que, por el contrario, pueden ser testimonio de una ausencia e, incluso, mostrar un espejismo inasequible. De algún modo, toda imagen representada en una pantalla es un espejismo.

En un segundo plano, detrás de la pantalla aparece casi siempre alguna cámara que registra lo que sucede a nuestro alrededor o la representación de algo que alguien creó previamente. Desde comienzos de los años setenta, se utilizan sistemas de cámaras de video de circuito cerrado en la vigilancia de bancos, en los edificios oficiales, en los centros comerciales. En la actualidad, la presencia de este ojo electrónico se ha extendido a diversos y cada vez más numerosos espacios públicos y cerrados. Casi en todos los lugares públicos hay una cámara para “su seguridad” y demás, y nosotros lo tomamos de una forma muy natural. En las calles, en las plazas, en las estaciones de trenes, en los autobuses, en los supermercados, en los comercios, en los bancos, en los portales de las viviendas y, también, incluso -aunque a veces nos parezca increíble-, en muchos baños públicos hay una videocámara que registra todos nuestros movimientos, fiscalizando muchas de nuestras acciones públicas y, también, muchas de nuestras acciones privadas. Naturalizadas las cámaras, las pantallas, las videocámaras pasan prácticamente desapercibidas. Con el paso de los años, se han ido convirtiendo en una presencia habitual, banal, de la vida cotidiana. Las vemos como un elemento más del paisaje urbano, un instrumento imprescindible para luchar contra la delincuencia y asegurar la seguridad pública, en un marco político cultural que, como señala Deleuze, alimenta los miedos individuales como un sutil y eficaz mecanismo de control social.

Pocas veces somos conscientes de que las cámaras no sólo sirven para vigilar los movimientos y las acciones de presuntos delincuentes. Por ejemplo, en las grandes superficies comerciales, los dispositivos de video vigilancia, supuestamente instalados para intervenir en casos de hurtos, son utilizados especialmente, para vigilar la actitud y el rendimiento de los trabajadores del lugar. Además, las cámaras sirven para observar y analizar el comportamiento de los consumidores dentro de los establecimientos comerciales. Cada vez son más, además, quienes utilizan las cámaras y, a través de Internet, cámaras personales y exhiben en directo la intimidad de sus espacios y actividades privadas a la mirada de aquel que desee mirar.

Por otro lado, las pequeñas y versátiles cámaras de video de los celulares y de otros dispositivos digitales para la captación de imágenes, despliegan una red de puestos de observación y vigilancia, potencialmente ilimitada y permanente que genera la ilusión de la posibilidad de una representación falsamente objetiva de la realidad. La acción conjunta de la pantalla y la cámara domestica la vida cotidiana. La industria del voyeurismo exhibe estos retazos de realidad como un espectáculo para el consumo masivo en el que cada vez resulta más difícil distinguir quién es el actor y quién es el espectador, cuyo antecedente inmediato son los reality shows televisivos.

YouTube y otros servicios similares de la Web, establecen una pantalla abierta para publicar y exhibir videos de un modo sencillo, rápido, barato, y que permite la difusión de todo tipo de imágenes. En algunos casos documentales, en otros casos de ficción, algunos casos personales. Miles y miles de personas, millones, en todo el mundo viven atentas a grabar imágenes de todo tipo para difundirlas a través de la Web. Este nuevo contexto, facilita técnica y económicamente -y ésta es la parte positiva-, la posibilidad de crear, producir y difundir y acceder a bienes culturales a un número cada vez mayor de personas sin la intermediación de las industrias de la cultura que, tradicionalmente, han mantenido casi un monopolio en el caso audiovisual. Hoy cualquier persona que tenga acceso a una computadora conectada a Internet puede publicar y difundir las imágenes, sonidos y textos que desee, sean o no de su creación, de un modo sencillo y gratuito.

De este modo se comienza a consolidar un nuevo modelo de comunicación social en que las industrias tradicionales de la cultura y de los *mass media* dejan de tener el monopolio de la palabra y de la imagen pública, una estimulante -pero engañosa-, sensación de

libertad.

Este despliegue de pantallas, cámaras y sistemas informáticos conectados en la red, se revela como un gran panóptico digital que, en su falsa transparencia, nos muestra casi desnudos ante los ojos del poder. Un poder inanimado, difuso y en apariencia remoto e inofensivo, pero ubicuo, contundente y muy ambicioso. Si bien no debemos descuidarnos ante la presencia de este poder vigilante, los usos sociales que se dan de la tecnología en muchas ocasiones consiguen mitigar su alcance gracias a la propia capacidad de transformación que tienen la tecnología y también, especialmente, la imaginación de las personas.

En la (moribunda) estructura tradicional de los medios de comunicación, la expresión pública del producto de la creatividad y la imaginación que en distinta medida todos los seres humanos poseemos estaba limitada por una enorme barrera que nos impedía crear. No podíamos hacer cine, no podíamos grabar música porque se necesitaba mucho dinero y, además, una vez que lo hacíamos, ¿cómo lo difundíamos? Hoy en día, gracias a la combinación de herramientas informáticas que permiten producir, crear y difundir de un modo sencillo y barato el resultado de la creatividad de las personas, sin necesidad de recurrir a las industrias de la cultura y al poder político. Esta nueva situación atemoriza al poder político y a las empresas que, en eso sí, actúan aliados.

En conclusión, las tecnologías informáticas permiten usos alternativos, al margen de los dictados del mercado y del poder político y económico, tanto en lo que se refiere a la producción de bienes culturales como de otras actividades vinculadas con las relaciones personales y los movimientos sociales y políticos, entre otras posibilidades. Es importante recordar que computadoras, celulares y otros dispositivos informáticos no se utilizan solamente para recibir información de los centros de poder, sino que son poderosas máquinas de comunicación. En tal sentido, sin olvidar los enormes riesgos de control y de homogenización social que entrañan, no debemos desdeñar el potencial transformador de las tecnologías informáticas.