

LA PANTALLA AUIOOSA

Isobel Guerrero

Perseguimos la pantalla, y la pantalla nos persigue a nosotros. La usamos como altavoz que nos permite construir(nos) una identidad digital que bifurca nuestro camino, en ocasiones, hacia senderos insospechados. Sin embargo es esa misma identidad la que nos solicita, en pago de tamaño favor, una demanda de atención permanente e insana. En la ficción futurista y animada de *WALL-E* (2008), el planteamiento consistía en un porvenir donde el individuo existía indisolublemente unido a su pantalla: aislado, inmovilizado y glotón. Pareciera que los robots protagonistas estaban más humanizados que los propios humanos, desperdigados en un viaje espacial sine die donde la utopía crucerista del «no hacer absolutamente nada» aparecía como realidad soportada por un estamento robótico encargado de hacer que todo funcionase. El horror del que Foster Wallace salió hastiado durante el lapso vacacional de «Algo supuestamente divertido que nunca volveré a hacer» contextualiza la «love story» robótica. Así, en los rostros de aquellos humanos, complacidos hasta la extenuación, adivinamos la seducción totalitaria de la pantalla. Un «second life» a lo bestia.

El atractivo de la pantalla radica en que permite acceder al simulacro, tan estimulante como paralizante, de la globalidad digital: es tan posible admirar una comunidad real de chimpancés tanzanos por medio de Google Maps/Earth, como charlar a cara descubierta con el amigo que vive en Finlandia, cacarear —la mayor parte de las veces— en el gallinero tuitero o modelar una tertulia propia en Facebook (el Big Brother de las redes sociales, como asegura una experta en márketing —de las de verdad— amiga mía), al abrigo de las tensiones propias que generan los encuentros vis a vis. A su vez es como si dialogáramos con la pantalla, en un permanente enganche que a veces suscita la nostalgia de los tiempos pre-digitales. Cuando solamente teníamos a nuestro alcance dos pantallas: la grande cinematográfica y la pequeña televisiva. Una pantalla que compartíamos en un único espacio público, la sala de cine, y en la unidad del espacio privado, el domicilio familiar. A día de hoy, hemos visto que este diálogo alcanza el paroxismo en la ficción de *Her* (2013), la historia de amor de un tipo con una identidad programada, carente de físico pero verbalmente preparada para complacer. Cosa que, escuchando la voz sexy de la Johansson

mediante la pantalla, tiene pinta de posible e inquietante, a partes iguales. Aunque por el momento las relaciones digitales se sustenten, especialmente, en una comunicación no verbal que evita el intercambio de sonidos y fluidos (entre las personas/usuarios implicados).

La pantalla es una imagen en sí misma (el «pantallazo», como fotografía de la propia pantalla, forma parte ya de la cotidianidad digital). Imagen fragmentada que devuelve una información que recibimos en cantidades industriales, imposible de asimilar. Es sabido que uno debe alimentarse y buscar los nutrientes que necesita, sin atiborrarse. Pero, ¿cómo resistirse a la tentación del bufé, todavía más siendo libre, o presuntamente libre? Hay que gastar moral de hierro y humildad sin límites para mirar hacia el siglo I d. C. y escuchar el consejo de Séneca a Lucilio: «A veces –dices– quiero hojear tal libro, a veces tal otro. Empalagarse con muchas cosas es lo propio de los estómagos hastiados. Lo mucho y lo muy diverso no nutre: contamina»¹.

De la misma manera que nos asomamos al campo digital para recopilar datos y percibimos la pantalla como imagen fragmentada, también somos emisores de imágenes a discreción. Contribuyendo de esta manera a la hipervisibilidad que Byung-Chul Han denuncia en *La sociedad de la transparencia*. Un ensayo que aborda la cuestión de la exposición excesiva en la sociedad digital, la pérdida del misterio del individuo conectado y empeñado en revelar, como si de una fotonovela se tratara, cada *frame* de su vida. El pensador de origen coreano señala el carácter negativo de la construcción de la sociedad de la transparencia, precisamente, por su ausencia de negatividad. La transparencia digital es pornográfica y su mayor aspiración es recibir la mayor de las atenciones². La imagen es porno en tanto en cuanto se maximiza el valor de exposición y se pierde la carga semiótica, el *punctum* que Roland Barthes aplicaba a la fotografía cuando tenía valor de ruptura³, cuando golpeaba. En el escaparate de nuestras respectivas pantallas predomina el elemento del *studium* que el pensador francés asigna a las instantáneas uniformes e indolentes; incapacitadas para sacar del sopor al propio receptor (posiblemente incapacitado para escuchar).

«People talking without speaking», cantaban Simon & Garfunkel (anticipándose a las dificultades de la comunicación hiperbólica post-moderna). La verborrea de la emisión colectiva carece de expresividad porque no admite lo que Han denomina un lugar de silencio⁴ y, por tanto, de pensamiento. Quizá cierto racionamiento voluntario en la recepción/emisión de imágenes y una razonable búsqueda del texto vía imagen —donde la pesada opulencia no se impusiese a la agradecida sobriedad— podrían lograr que nos reencontráramos con ese silencio. Y con nuevas maneras, no tan ruidosas a nivel visual, de esclarecer el mundo.

*Isabel Guerrero es periodista,
community manager y locutriz.*

1. Cit. en VV.AA. Cartas & caligrafías. *Litoral*, n° 248. Noviembre 2009, p. 43.

2. HAN, BYUNG-CHUL. *La sociedad de la transparencia*. Barcelona, Herder, 2013, p. 86.

3. Citado en HAN, BYUNG-CHUL, op. cit., p. 54

4. *Ibidem*, p. 56.