

La pantalla, l'autèntica revolució del segle XX (I)

 quaderndelesidees.press/la-pantalla-lautentica-revolucio-del-segle-xx-i/

9 d'abril de 2024



Introducció. La pantalla en les arts

Pan-talla, és a dir, un «tall del tot», possiblement com a composició del prefix grec παν-, *pan-*, que significa 'tot' i *-talla*, de *taleare*, 'tallar'. Existeixen altres versions com el «suport del tot» (*-thallo*). Si recorrem a l'indoeuropeu, *pan-* (teixit) estaria associat al mot *pañó*, llenç de roba o paret.

La pantalla és un rectangle que ens ofereix una realitat aliena, un tall d'un altre tot, d'un món diferent al nostre.

Hi ha pantalles de realitat estàtica, com la **pintura**, un rectangle o llenç on es reproduïx, mitjançant certa màgia, una visió concreta de la realitat. Són immortalitzacions de paisatges, figures i natura morta... Més tard, apareixerà una altra màgia (més tecnològica) que permetrà fixar les visions amb immediatesa, perfecció i sense tant esforç: la **fotografia**. En concret, fixarà i revelarà la imatge de la cambra fosca, que ja emprava, en els seus temps, Leonardo da Vinci.

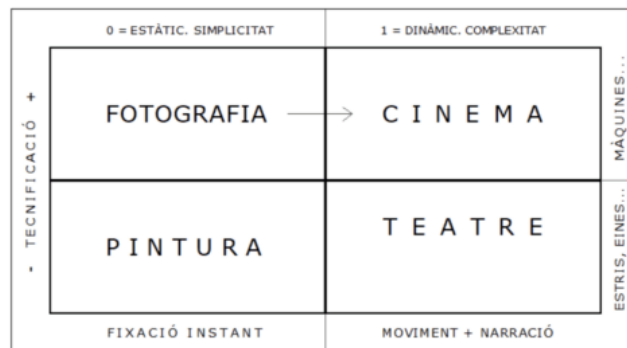
La pantalla com un rectangle d'una realitat diferent comença en el camp de les arts majors amb l'**arquitectura**. La finestra, el tall de paret, recorda la cambra fosca: un cop situats en la penombra interior de l'edifici, veiem l'autèntic exterior emmarcat en un rectangle. No és estrany recordar la E fenícia, que significa 'finestra' i mira ensems cap a l'exterior i cap on s'han de produir els esdeveniments (siguin lletres o fets).

Quant a les ficcions, podem considerar que la **literatura** és un primer procediment primitiu de pantalla sense imatges ni so. Aquesta senzillesa del rectangle de papers apilats serveix per a la creació d'altres noves pantalles: amb ella, per exemple, s'escriuen les obres de teatre.

En l'edifici del **teatre** les obres acaben assolint la forma de realitat —fictícia— emmarcada en una pantalla tridimensional. Del rectangle se n'encarreguen la boca escena, amb els telons, el bambolín i el terra. Dins l'escenari els actors i les actrius fan la representació en viu i tenen els decorats per recrear els llocs.

L'evolució tècnica de la fotografia portarà a la pantalla dinàmica del «setè art»: el **cinema**.

Nasqué documentant la realitat, però ben aviat perdé l'encant. La supervivència del cinema prové d'adoptar el fil narratiu que havia nascut en la literatura i el teatre.



un primer quadre

Invasions

El cinema és qui obre la porta a **la segona invasió alienígena**.

Que els invasors tinguin un nivell tecnològic superior i que ens esclavitzin mitjançant l'abducció i l'addicció són les proves que es tracta d'una ocupació d'aliens.

Les pantalles subministren el *soma* a l'humà, un narcòtic diví, que hom necessita per a relaxar-se, desaparèixer, ser feliç. «L'art-cinema és en principi i abans que res un art de consum de masses. Cap altra ambició que entretenir, complaure, permetre una evasió fàcil i accessible a tothom»¹.

La invasió audiovisual es manifesta a totes les llars amb l'aparició de la **televisió**: la caixa dels presents aliens. Així és com materialment són substituïts immisericordiosament els símbols i els temors clàssics que presidien la casa: la llar de foc i el crist crucificat.

Tres estadis, doncs:

1r. Durant segles l'autèntic esperit de la casa sorgí de la necessitat de subsistència. El foc escalfa i asseca l'ésser, escalfa i cou els aliments, espanta les feres... La llar significa 'casa' i la llar de foc n'és el seu cor. La identificació entre el foc i la vida també fa créixer el temor a perdre la brasa, la vida.

2n. **La primera invasió alienígena**, la primigènia, va ser religiosa: Jesucrist fou l'enviat a la Terra i Déu, la intel·ligència superior, invisible. Tothom, atemorit per evitar les abduccions que porten a l'infern i al purgatori, sacrifica la vida per obtenir el paradís. Sens dubte, la religió és la dominació més efectiva sobre l'ésser humà fins a l'arribada de la televisió.

3r. **La televisió** presideix la casa i introdueix dins d'ella tota mena de desgràcies, esdeveniments i necessitats, abans inexistents. Fulminats pels raigs catòdics, els éssers humans s'evadeixen de la seva pròpia existència i consciència, deixen de ser.

Quan l'enemic és dins de casa, res podem fer ja, anirà expandint-se i minant-ho tot. La segona fase de la invasió de la «capsa dels presents aliens» va ser l'**ordinador personal**. Un aparell que requereix la participació de l'individu, de manera que resulta difícil deslligar-se'n. Per això va envair allà on la televisió no havia arribat: dins de casa i a l'oficina, el lloc de treball. Amb la idea de «cada persona un ordinador» arriba a ser una pròtesi alienígena del nostre cos. Després, amb la miniaturització, van aparèixer els ordinadors **portàtils**, que van estrènyer el cercle en permetre una dependència més continuada i propera: uns aparells personals que es poden traslladar i utilitzar arreu. El cercle del domini alienígena es va tancar amb l'instrument perfecte, omnipotent i omnipresent que els conté tots: el **mòbil**², un petit aparell de comunicació i control que cada persona té a totes hores i en tot lloc. A banda, tota mena de pantalles segueixen proliferant arreu: **tauleta, llibre electrònic...**³

Els nens, els adolescents i els joves, de natura rebels, han estat atrapats pels **videojocs**⁴, una realitat que, a diferència de la resta de pantalles dinàmiques, requereix una forta implicació, directa i continuada. Ja no són mers espectadors, condueixen l'acció i l'existència del seu heroi pels camins que trien. Tot plegat els genera una sensació de llibertat que paradoxalment els atrapa en la seva habitació, incomunicats amb el món.

La pantalla global

Gilles Lipovetsky i Jean Serroy, en el llibre *La pantalla global*, deien: «En menys de mig segle hem passat [...] de la uni-pantalla a l'omni-pantalla. La pantalla de cinema va ser durant molt de temps única i insubstituïble; avui s'ha diluït en una galàxia d'infinites dimensions: és l'era de la pantalla global. Pantalla a tot arreu i en tot moment [...] el nou segle és el segle de la pantalla omnipresent i multiforme, planetària i multimediàtica».

Algunes de les preguntes que es fan els autors són: «Quin futur espera al pensament i a l'expressió artística? Quina mena de vida cultural i democràtica anuncia el triomf de les imatges digitalitzades?» Una de les seves respostes és: «A l'era de la pantalla global, el que està en procés és una colpidora mutació cultural que afecta creixents aspectes de la creació i fins i tot de la pròpia existència». Sense cap mena de descripció de la «colpidora mutació cultural», m'he aventurat a descobrir com la pantalla descompon la continuïtat temporal i fragmenta l'eternitat del present.

Addiccions o abduccions?

Com s'observa cada dia en el metro, tothom queda abduït per les pantalles. Aquesta dependència addictiva promou la paralització física i mental de les persones. Esclavitzava sense possibilitat de revolta. La invasió alienígena s'està completant! L'abducció (del llatí

abdelius) fa referència als humans segrestats per les emissions de les pantalles (*soma*).

Julio Cortázar l'any 1962, lector de les teories de Theodor W. Adorno⁵, dins el seu llibre *Historias de cronopios y de famas*, en el relat «Preámbulo a las instrucciones para dar cuerda a un reloj», escriu: «Piensa en esto: cuando te regalan un reloj te regalan [...] la necesidad de darle cuerda todos los días, la obligación de darle cuerda para que siga siendo un reloj; te regalan la obsesión de atender a la hora exacta en las vitrinas de las joyerías, en el anuncio por la radio, en el servicio telefónico. Te regalan el miedo de perderlo, de que te lo roben, de que se te caiga al suelo y se rompa. Te regalan su marca, y la seguridad de que es una marca mejor que las otras, te regalan la tendencia de comparar tu reloj con los demás relojes. No te regalan un reloj, **tú eres el regalado**».

Un escrit premonitori del que ara significa el mòbil, clau per entendre que les persones que formen l'audiència són el producte que realment es ven a les empreses anunciants. Patrick Le Lay el 2004, quan era el director de TF1⁶, ho explicava amb aquestes paraules: «Hi ha moltes maneres de parlar de la televisió però, des d'una perspectiva de negoci, essent realistes: bàsicament el treball de TF1 consisteix a ajudar Coca-Cola, per exemple, a vendre el seu producte [...] I perquè un missatge publicitari es capti bé, el cervell del telespectador ha d'estar disponible. La vocació de les nostres emissions és tornar-lo disponible, és a dir, entretenir-lo i relaxar-lo per preparar-lo [...]. **El que venem a Coca-Cola és temps de cervell humà disponible**».

-
1. Gilles Lipovetsky i Jean Serroy en el llibre *La pantalla global*, p.39. ↵
 2. En el segle XXI el telèfon mòbil permet fer qualsevol cosa imaginable mitjançant l'aplicació adequada. Sols cal saber escollir entre els nou milions d'aplicacions que hi ha. Essent la solució definitiva, no és d'estranyar que existeixin més mòbils que persones, a Espanya i al món sencer. ↵
 3. *Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil*. Israel Márquez. Anagrama. ↵
 4. Socialment resulta una addicció difícil de controlar amb conseqüències antisocials i cert foment de la violència. Els deu videojocs més populars tenen més de cinc-cents milions de jugadors cadascun. Pel que fa al nombre de videojocs, en l'actualitat s'estima que n'hi ha més de dos mil cinc-cents milions. ↵
 5. En els anys 60, Julio Cortázar va viure amb Teodoro W. Adorno, el seu gat, que podem veure en el llibre *La vuelta al día en ochenta mundos* (1967), vol. I, p. 14. ↵
 6. Fou el primer canal de televisió de França; públic des del 1935 fins al 1987, any en què Jacques Chirac el va privatitzar. La cadena pertany al Groupe TF1, amb capital majoritari del grup empresarial Bouygues. ↵

Si t'ha agradat aquest article i vols rebre un butlletí amb els nous articles que publiquem envia'ns el teu correu electrònic i et subscriuràs a la Newsletter de Quadern.

Quadern de les ideesCapital Natural

He llegit i acceptat les condicions establertes en l'[avís legal i política de privacitat](#).



Carles Mamano Bauçà

Explorador vital, és aficionat al pensament crític, al raonament filosòfic i sent passió per l'art. Arquitecte de professió desenvolupa activitats en diversos camps de la creació com el disseny, la fotografia, el cinema, el vídeo, la pintura, l'escultura, la poesia, les instal·lacions, el mail art i darrerament el llibre d'artista, [...]

Llegir més