

TELEVISIÓN FRÍA, VIDEO TÁCTIL. LA PANTALLA TRANSLÚCIDA DE MCLUHAN

Pablo Gaytán Santiago



¡Yo no explico, exploro!

En *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*¹ Marshall McLuhan afirma que el funeral de J.F. Kennedy, transmitido el 24 de noviembre de 1964 en directo por las televisiones estadounidenses a los rincones más apartados del mundo constreñido en “aldea global”, demostró el poder de la televisión como *medio frío*, ya que ésta confirió al acontecimiento el carácter de participación corporativa, es decir, sumergió a la audiencia global en un ritual necrófilo en la edad electrónica. Ahí mismo McLuhan concluye, a contrapelo de las mentes reduccionistas de la época –los “especialistas” definían a la televisión como “caja idiota”–, que la pantalla de cristal fomenta las estructuras profundas del individuo. Para el fundador del Centro de Cultura y Tecnología de la Universidad de Toronto, los actores de los programas de entretenimiento y la difusión de contenidos de las

¹ Marshall McLuhan, *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*, Barcelona, Paidós, 1994.

diversas disciplinas artísticas en la televisión crean inmersiones simbólicas y afectivas de la audiencia. Digamos que la televisión altera las mentes televidentes al igual que el arte a sus creadores o las sustancias psico-activas a los individuos que caen bajo su influencia.

Aquella secuencia histórica del *drama electrónico* la vivimos millones de aldeanos a través de la radio, las imágenes fijas y en movimiento o pasmados frente a la extensión de nuestra vista...

El barrido de los espectrales recuerdos me encuadra sentado al aire libre junto a decenas de niños, adolescentes y adultos en algún barrio al sur de la Ciudad de México aquél 24 de noviembre. Conectado electrónicamente a la pantalla de cristal mis sentidos perciben a toda aquella masa de dolientes como auténticos fantasmas translúcidos; frente a mis ojos pasa la carroza-ataúd, al mismo tiempo que escucho la rapsodia silenciosamente estridente tanto al interior de la caja como en el exterior, tañida por el lamento de un locutor fuera de campo. El monocroma acentúa el duelo universal en memoria del presidente-actor del país más poderoso de la villa global, siento participar de aquel ritual incomprensible para mi infantil mente. Nieve. *Shshshshshsh*.

Espectral recuerdo mcluhaniano. Tal vez esa secuencia electrónica sea para millones de hombres y mujeres de mi generación el *phantasma* configurado con impulsos luminosos, una especie de “cargada de la brigada luminosa” que tatúa en nuestra piel-alma colonizadoras impresiones subconscientes que desearíamos exorcizar de una vez y para siempre. Para lograr tal propósito, tal vez no es necesario el auxilio de un sacerdote o un psicoanalista lacaniano, sino más bien implica retomar el método McLuhan de la “observación (-) ideas”, el cual consiste en descartar las estructuras mentales (el racionalismo) que pueden inferir en la intuición pura. Es el método PROBE (sondeo o exploración); es

decir el absurdo, el humor, la paradoja y la yuxtaposición como recursos para crear conocimientos. Aquí el sondeo trata de hacer visible el impacto de la tecnología.

Según McLuhan, para que el sondeo sea eficaz debe ser afirmativo categórica, extremada y violentamente, como solía hacerlo él mismo con respecto a sus puntos de vista sobre los medios. Este ejercicio intelectual significa utilizar la mente de la misma manera que el censor de una cámara de video, que operada como extensión de la vista humana explora la temperatura de color del ambiente, de los objetos o la naturaleza para configurar una imagen. Es, finalmente, el juego libre de la mente frente al racionalismo tecnocrático del arquetípico intelectual u hombre de ciencia. McLuhan tenía de alguna manera integrado el circuito videográfico en su cabeza, de ahí su máxima: ¡Yo no explico, exploro!

Pantalla McLuhan

Podríamos decir que en ese primer gran plano el censor mcluhaniano se interesó por los lenguajes, los significados y las percepciones derivadas de los medios de comunicación de masas, en particular de la televisión. Lo cual obligaba a sus interlocutores a leerlo, y pocos lo hacen actualmente, de manera no secuencial ni lineal, ya que la forma más efectiva de leerlo tenía que ser táctilmente, como si se interactuara conscientemente con el televisor; a 525 líneas de baja resolución o en pantalla HD, con poca información digerida para escuchar, observar y descubrir las yuxtaposiciones en la información de todo tipo. Leer a McLuhan implica conversar con su pantalla mental, hay que esforzarse para percibir imágenes en movimiento; son datos e información en barrido interminable. En él no hay conclusión, siempre hay un



Pantalla McLuhan, Pablo Gaytán Santiago, 2012.

proceso no secuencial de conocimiento. *La Galaxia Gutemberg*² es una demostración intelectual e hipertextual que tiene diferentes entradas y salidas, fluye, es laberíntica, cada uno de sus *links* lleva a sus lectores a uno y otro lugar; así, cada uno de ellos crea su propia versión de la galaxia mcluhaniana. Marshall es el arquetipo intelectual-dispositivo de información y comunicación.

La televisión de Marshall contiene ella misma a los medios *telégrafos* anteriores; en el mueble o la pantalla plana escuchamos los ecos del éter radiofónico, a tal grado, que hoy día se siguen ofreciendo programas radiofónicos por televisión e internet; si no, véanse las barras de divulgación universitaria por televisión.

² Marshall McLuhan, *La Galaxia Gutemberg*, Barcelona, Origen/Planeta, 1985.

Desde aquella época la televisión difunde películas transferidas al soporte del *videotape* y digital para ser vistas y percibidas como telenovelas. Más allá o más acá del tiempo real, hoy día, el televidente-internauta se sumerge en internet como si fuera decodificado en datos, en información para configurarse en imágenes 3D, expuestas de manera privada/pública o a través de la televisión ambiental en los espacios del agora pública –la postelevisión, según algunos comunicólogos.³ La televisión, al menos hasta el día de hoy, es el receptáculo de los otros medios, tal vez por ese motivo McLuhan lo consideró como el medio frío (*cool medium*) por excelencia; extiende todos los sentidos, su baja definición (*low definition*) caracteriza sus mensajes, los cuales se comunican más como procesos, que como productos acabados, y de forma simultánea y plural antes que lineal. Esta lógica comunicativa podemos verla como una des-realización del proyecto estético Dadá; las 24 horas se produce un interminable cadáver exquisito.

La tesis de la televisión como medio frío de McLuhan planteaba en su tiempo que aquella producía un espíritu antitético al del alfabetismo:

[...] los jóvenes que han visto televisión durante un decenio han absorbido automáticamente de ella una tendencia a la implicación profunda que hace que todos los objetivos lejanos, visualizados por la cultura dominante, le parezcan no sólo irreales sino insignificantes, y no sólo insignificantes sino anémicos.⁴

Así, contrario al distanciamiento y potenciación de una conciencia individual que produce el libro –medio caliente– la televisión implica todos los sentidos en una especie de simultaneidad

³ Gérard Imbert, *El transformismo televisivo. Postelevisión e imaginarios sociales*, Madrid, Cátedra, 2008.

⁴ Marshall McLuhan, *La Galaxia Gutenberg*, *op. cit.*

que tiene algo de alucinatorio y que presenta siempre intersticios y configuraciones escasamente definidas; la televisión es, visualmente, pobre en datos pero sensorialmente múltiple.

La pantalla táctil del videoarte

Obviamente no todos los niños y adolescentes de la generación del *baby boom* en Estados Unidos transitarían del fantasma del barrido televisivo a la intuición y de ahí a la elaboración creativa de lenguajes y obras comunicacionales derivadas de su formación táctil al interior de la *Galaxia Mcdonalds*, ¡no!, mientras la inmensa mayoría fluía sólo como información y dispositivo comunicacional de la institución imaginaria del consumo y la tecnocracia, sólo una minoría de desapegados al orden social,



La pantalla táctil del videoarte, Pablo Gaytán Santiago, 2012.



El medio es el mensaje es un diálogo in-directo con los videoartistas, ya que es un inventario de efectos, una exposición de profecías sobre la era electrónica, en un formato envolvente.

Más allá de considerarlo un profeta, lo que habría que recuperar de McLuhan es su mística intelectual, fundada en la imaginación, la creación y re-creación de los efectos preceptuales de los hipermedios, en tiempos en que precisamente el ejercicio intelectual no es una actividad respetable.



Galaxia Mc, Pablo Gaytán Santiago, 2012.



Panadilla McLuhan, Pablo Gaytán Santiago, 2012.

¡Yo no explico, exploro!



Televisión fría, video táctil, Pablo Gaytán Santiago, 2012.



Negro infinito retinal, Pablo Gaytán Santiago, 2012.

**TELEVISIÓN FRÍA,
VIDEO TÁCTIL
LA PANTALLA TRANSLÚCIDA
DE McLuhan**

Pablo Gaytán Santiago

harían de la televisión una caja de resonancias estéticas y comunicación *underground*. De entre todos esos jóvenes a los que se refiere McLuhan, emergen algunas individualidades y grupos de artistas *telectrónicos*; se trata de video-artistas y grupos de contrainformación adscritos a los movimientos contraculturales norteamericanos de la segunda mitad del siglo XX, quienes asistieron a la convocatoria del *Turn On-Tune In-Drop Out* (conéctate-sintoniza-abandona) realizada por Timothy Leary, ex profesor de psicología de la Universidad de Harvard, apóstol del LSD (dietilamida de ácido lisérgico) y militante del éxtasis sensorial, para protagonizar sobre el terreno del arte y la comunidad el eslogan de la semántica ambiental. Así, Nam June Paik (1932-2006), artista surcoreano nacionalizado estadounidense, o el alemán Wolf Vostell (1932-1998), quienes pertenecieron al movimiento Fluxus, dialogaron, de-construyeron y evidenciaron a la televisión como medio caliente, además de dar origen al hoy arqueológico videoarte.

Estos creadores, auténticos radares de la televisión, como bien proponía McLuhan crearon arte sobre el objeto, la tecnología y los significados de la televisión. Fueron más allá de los especialistas en medios de comunicación quienes atrapados en el reduccionismo de la “caja idiota” no comprendieron sus paradójicas posibilidades estéticas y cognitivas; Vostell creó la técnica *Dé-coll/age*, mediante ésta distorsionaba imágenes televisivas, instalaba o intervenía de diversas maneras los objeto televisión, alteraba las transmisiones en directo, destruía, intervenía pantallas, alguna vez, en 1963 en el “Yam fluxus festival”, en Nueva York, realizó el performance sobre el sepelio de la televisión, en esa ocasión envolvió el objeto con un alambre de púas.

Por su parte, June Paik contribuyó al nacimiento del nuevo arte, combinando poesía, música, pintura, diseño, escultura, ingeniería y tecnología; en 1965, a raíz de la comercialización de los equipos portátiles de video (cámara portapack), graba un viaje

en taxi por la ciudad de Nueva York, el día mismo en que el papa Paulo VI visita la ciudad, por la noche reproduciría su viaje en una galería. Presenta la primera pieza de videoarte a 525 líneas de resolución. Incluso la mente exploradora de Paik lo llevó a crear un sintonizador generador de ruidos sonoros e imágenes. De esas primeras experiencias lúdicas, táctiles, sinestésicas, nacerán tres modalidades videográficas: video-instalación, video monocanal y video-multimedia; así como sus múltiples derivaciones: video escultura, video objeto, video retrato, poesía visual, video concepto, video *happening*. En sus diferentes modalidades el video depende de lo que suceda al interior de la caja, los videoartistas alteran lo que los altera, es decir, el objeto-caja-la imagen, manipulan las imágenes retornantes, ellos mismos se convierten en imagen retornante; así como aparecen son desaparecidos por obra y magia del barrido videográfico. Es más, se vuelven exploradores al igual que el maestro McLuhan, sin que necesariamente lo hayan leído. Marshall y los videoartistas son dos dispositivos comunicacionales que se cruzan en el tiempo para marcar una mutación desde los medios mismos; el medio es el mensaje, el masaje es el mensaje, un nuevo modo de ver y hacer.

*El medio es el mensaje*⁵ es un diálogo in-directo con los videoartistas, ya que es un inventario de efectos, una exposición de profecías sobre la era *telectrónica*, en un formato frío y envolvente. Los diferentes ensayos del libro mezclan fotografías, anuncios publicitarios, caricaturas y textos en diferentes presentaciones y arreglos de forma contenida e ingeniosa, con la finalidad de lograr un “efecto de mosaico”, de “simultaneidad” electrónica... en un mundo donde el “drama electrónico es el nuevo ambiente”. Los

⁵ Marshall McLuhan y Quentin Fiore (1967), *El medio es el mensaje. Un inventario de efectos*, coordinado por Jerome Agel, Paidós, 1997.

anti-ambientes, o las contra-situaciones creadas por los artistas, proporcionan recursos de atención directa y nos permiten ver con mayor claridad.⁶ Es finalmente el diálogo con el video táctil, el autoproclamado videoarte, radar necesario de la era *teléctrica*.

Fuga y bifurcación mcluhaniana: de la pantalla mosaico a la digital

Como si la historia de los medios, el arte y la tecnología reprodujera la trama de las líneas de resolución del barrido televisivo, en algún momento de la década de 1960, McLuhan y los desertores de la televisión de masas se cruzaron para proponer una estética que encuentra sus referentes en las vanguardias estéticas de la modernidad, particularmente entre los pintores impresionistas. *La Galaxia Gutemberg* fue escrita por Marshall con el método del *mosaico*, con el cual abandona la exposición lineal o lógica en favor de una presentación simultánea de los acontecimientos, en dicha obra vinculó esta forma de escribir con la tecnología de la televisión. Por cierto es una idea que proviene de Mallarmé, el poeta simbolista, quien la expuso en su obra. A la par de sus exploraciones literarias y plásticas, McLuhan encontrará en la pintura *cromoluminosa* de Georges Pierre Seurat (1859-1891) una especie de “mosaico” hecho con puntos de color que, al igual que la televisión, requiere participación y compromiso profundos, como hace el sentido del tacto. Su sensor cromático le hizo sentir las vibraciones sensoriales que configuran *Una tarde de domingo en la Isla de la Gande Jatte* (1884-1886) del pintor impre-

⁶ Carlos Fernández Collado y Roberto Hernández Sampieri, *Marshall McLuhan, el explorador solitario*, México, Grijalbo/Universidad Iberoamericana, 1995.



Fuga y bifurcación mcluhaniana, Pablo Gaytán Santiago, 2012.

sionista. Esa percepción táctil fue resultado del puntillismo de Seurat, quien al organizar los puntos en representaciones similares a mosaicos configuró barridos fantasmales de los objetos y personas representados en sus obras. Con ello, el pintor impresionista cuestionó el régimen del arte figurativo para dar paso a una matriz de “sensaciones vibrantes” (Cézanne, *dixit*), es decir, al régimen de la imagen táctil en el arte, desde donde McLuhan comprendería a la televisión como un medio frío, pero además, desde donde los comunicólogos y artistas contemporáneos podríamos comprender y criticar la edad de los actuales medios y *gadgets* hiperfríos.

En la década de 1950 se origina la era de la pantalla táctil, la estudiada por McLuhan, en donde el videoarte fustigó y colonizó la televisión de masas, para después cederle ese papel al arte

digital, a partir del cual, hoy día, sus creadores configuran las estéticas hipercalientes, las que *hackean*, se distancian, influyen, dialogan o colonizan a los medios calientes y fríos, mediante la utilización conceptual del ordenador.

[Con ello] la digitalización pone de manifiesto en términos matemáticos la matriz de sensaciones que informa y sustenta la representación. Es un híbrido; en la experiencia perceptiva real lo táctil-gestual y lo óptico-visual –supuestamente los modos de experiencia más primitivo y más sofisticado respectivamente– están codeterminados. La digitalización de las sensaciones óptico-táctiles, confirma que aparecen en conjuntos, y que la representación implica la integración de esos conjuntos, lo cual provoca un constante movimiento óptico, generador de intimidad e intensidad.⁷

Si es cierto que hoy día estamos frente a la (des)realización de la estética impresionista de las sensaciones vibrantes vivida de manera relacional y cotidiana en las pantallas de la televisión ambiental, la tele-instalación global integrada por las redes mediáticas, internet y los museos virtuales, entonces habría que explorar intelectualmente –un ejercicio que no es muy regular en estos días– la inmediatez presentacional de las hipermediaciones hiperfrías o hipercalientes. Desde las pantallas televisivas y de los ordenadores, auténticas retículas de píxeles, bits electrónicos, que configuran a la imagen como matriz de sensaciones uniforme.

Ya sea convencionalmente abstracta o realista, la imagen digital se muestra inmediatamente como una “representación” codificada de bits de información. La imagen es dual: por un lado, es un código en proceso de cristalización en una imagen y, por otro, una matriz autorregulativa de sensaciones electrizantes. Así, la

⁷ Donald Kuspit (ed.), *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*, Madrid, Ediciones Pensamiento, 2005.

vibración electrónica impide sistemáticamente que la imagen digital se convierta en una reificación de la matriz y el código.⁸

Un acontecimiento más en la historia no secuencial e hipertextual de los medios de comunicación análogos y digitales; Donald Kuspit, profesor de historia del arte y filosofía en la State University of New York, coincide cuatro décadas más tarde con McLuhan en reconocer al puntillismo de Seurat y la teoría del campo electromagnético de Maxwell, como las creaciones que apuntaron las primeras líneas de resolución y las primeras pixeladas electrónicas que darían cauce al actual régimen comunicacional y estético; la era de la pantalla táctil, relacional y colaborativa. Pantalla esférica e intermitente, envolvente cada vez más fría.

Galaxia Mc

McLuhan, el explorador solitario, también tuvo algunas pixeladas de futurología, al igual que los novelistas y cineastas de ciencia-ficción. En sus analogías cinematográficas, observó a la mitad de la década prodigiosa de 1960, las derivas del cine. Afirmaba:

[...] el cine todavía está en su fase manuscrita, por decirlo así; muy pronto, y bajo la presión de la televisión, entrará en su fase de libro impreso portátil y accesible [...] muy pronto, todo el mundo tendrá en casa un proyector de cine económico que producirá un cartucho sonoro de 8 mm en una especie de pantalla de televisión [y ahora a través de una tableta móvil que permite hacer películas cotidianas].⁹

⁸ *Idem.*

⁹ Marshall McLuhan, *Comprender los medios de comunicación...*, *op. cit.*



Galaxia Mc, Pablo Gaytán Santiago, 2012.

El fin de la espera cede el paso al régimen de una historicidad en tiempo real, en donde todos potencialmente “somos artistas” y comunicadores.

En las cinco décadas que separan el año de su proyección a la fecha, las distintas generaciones de aldeanos hemos visto la desaparición y vuelta a la moda del formato de cine en super 8 mm, la digitalización del cine, la miniaturización de los formatos de los magnetoscopios, la emergencia de internet, la masificación

de los ordenadores, la miniaturización de las pantallas, en suma, una especie de nano-trans-mediatización, en donde las innovaciones nos parecen cosa de la semana anterior. A McLuhan no le tocó vivir el tránsito masivo del mundo analógico al digital, o mejor dicho, a la *Galaxia Mc* (McLuhan+McDonald's+McIntosh), donde podemos leer las grandes obras literarias en tabletas, así como la transmisión de películas vía teléfono celular, las cuales demuestran la proliferación de nuevos lenguajes, tal y como lo había anticipado su mente exploratoria. Más allá de considerarlo un profeta, lo que habría que recuperar de McLuhan es su mística intelectual, fundada en la imaginación, la creación y re-creación de los efectos preceptuales de los hipermedios, en tiempos en que precisamente el ejercicio intelectual no es una actividad respetable.

Tampoco podemos considerarlo un despistado sin rigor intelectual, aun así, ante todo lo que queda de su imagen fantasmal, es su ejemplar mística que se sobreponía a la trivialidad impuesta por las significaciones imaginarias dominantes de la sociedad tecnocrática; obtuvo fama instantánea y olvido, finalmente fue víctima de la ley de la imagen retornante que imponen los medios; su imagen apareció instantáneamente para desaparecer ante la llegada de Abraham Moles, para que éste desapareciera ante la llegada de Umberto Eco, sucedido inmediatamente por Noam Chomsky, y los que vienen.

En ese efecto de invisibilización táctil, de repente los neologismos mcluhanianos aparecen en nuestras pantallas mentales como auténticos *drop-out* que interrumpen el eterno *on-line* intelectual impuesto por los medios hipercalecidos e hiperfríos, los cuales rompen estridentemente el confort intelectual de las atmósferas maternas de infantilización, como ha dicho Peter Sloterdijk, el filósofo de las esferas. Y así, en el nuevo amontonamiento que imponen las esferas digitales, podemos decir que la televisión fría de McLuhan puede seguir existiendo como *spons* (fuente en el sentido fuerte del término) conceptual que nos lleve

a reflexionar no sólo en términos teóricos o históricos sino como pretexto para hacerlo a partir de la imagen digital, mediante la creación y experimentación que rompa por los límites impuestos de la nueva edad de la pantalla virtual.

Negro infinito retinal



Negro infinito retinal, Pablo Gaytán Santiago, 2012.