



Entretejidos, Revista de Transdisciplina y Cultura Digital, Año 1, Volumen 1, Número 1-2015, es una publicación electrónica semestral que edita y publica ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, S.C. con dirección en Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06040 en México D.F. Tel. (55) 57094370, www.iconos.edu.mx, entretejidos@staff.iconos.edu.mx.

Editor responsable: J. Rafael Mauleón R. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo: 04-2014-073112002400-203, otorgado por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. ISSN: (en trámite). Responsable de la última actualización de este número: J. Rafael Mauleón R., Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06040 en México D.F. Fecha de la última modificación 29 de septiembre del 2014.

El objetivo de esta publicación es exponer los hallazgos y las perspectivas de toda la comunidad afín al espíritu y temática de esta publicación electrónica digital, orientada a difundir aportaciones de investigaciones relacionadas con la epistemología del pensamiento complejo y que reflexionen entorno a la cultura, así como con las producciones del ámbito de las tecnologías digitales, desde diferentes campos de estudio y a través de artículos originales, artículos de divulgación, revisiones críticas, estudios de casos, trabajos históricos, actualizaciones, reseñas y críticas.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación.

Se permite la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes, siempre y cuando se den crédito a los autores y se licencien sus nuevas creaciones bajo condiciones idénticas y que siempre sean no comerciales.

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual

CC BY-NC-SA



Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura digital by Editor: Rafael Mauleón is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.

Aparición: septiembre 2014

Año: 1

Volumen: 1

Número: 1-2015

ISSN: en trámite

Comité Editorial

Dr. Jorge Alberto Manrique (UNAM).

Dra. Julieta Haidar (ENAH).

Dr. Julio César Schara (Universidad Autónoma de Querétaro).

Dra. Teresa Carbó (CIESAS).

Dr. Diego Lizarazo (UAM-Xochimilco).

Dra. Graciela Sánchez (UACM).

Dr. Félix Beltrán (UAM- Azcapotzalco).

Dr. Ignacio Aceves (UAM-Azcapotzalco).

Equipo Editorial

Editor en jefe: Dr. J. Rafael Mauleón.

Editora de proyectos: Mtra. Luvia Duarte.

Editor de desarrollo: Mtro. Tiberio Zepeda.

Editora Web: Mtra. Roselena Vargas.

Diseño Web: ICONOS Diseño.

Corrección de estilo y traducción: Luis Chirinos.

Relaciones públicas: Mtro. Francisco Mitre.

CC BY-NC-SA



Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura digital by Editor: Rafael Mauleón is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.



La Ciudad de las Pantallas

por Rafael Mauleón

Resumen

En la ciudad se observa un uso creciente y acelerado de pantallas, como soportes de comunicación; pareciera que se habita en la Ciudad de las Pantallas. Ellas son las interfaces dominantes en esta primera etapa del siglo XXI y en ese sentido, también deben reconocerse como las nuevas extensiones del cuerpo humano. Por consecuencia, es necesario estudiarlas para categorizarlas, con el fin de entender sus características y de ese modo alcanzar una mejor comprensión de ellas, en su relación con el campo de la comunicación. Ese es el objetivo primordial de este trabajo.

Palabras clave: pantallas, interfaz, medio, ciudad, ciudad de las pantallas, comunicación.
Abstract

In the city is growing up the use of screens, as media communication; seems that the people dwells in the Screens´s City. They are the key interfaces in this first stage of the XXI century and in that sense, should also be recognized as the new extensions of the human body. Consequently, it is necessary to categorize them to study in order to understand their characteristics , in the field of communication. That is the goal of this work.

Keywords: screen, interface, media, city, Screens´s City, communication

CC BY-NC-SA



Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura digital by Editor: Rafael Mauleón is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.

El diseño es una actividad ancestral y asociada con la definición y producción de cultura, que bien se puede relacionar con el quehacer del *homo habilis*. Al respecto dice Ernst Fischer: "El hombre se hizo hombre con los instrumentos. Se hizo o se produjo a sí mismo haciendo o produciendo instrumentos." (Fischer 15) Ese enfoque concuerda con la idea que reconoce a los medios, como una extensión del cuerpo, tesis planteada por Marshall McLuhan, Derrick de Kerckhove y la denominada Escuela de Toronto, entre otros.

De ser cierto lo anterior, entonces todo diseño evoluciona a la par del hombre y también define el tipo de mentalidad que desarrolla, gracias a los instrumentos o medios que utiliza. Por eso, cabe preguntarse por el medio dominante de esta época, cuya respuesta es sin duda: un tipo de *gadget* que hace uso de una pantalla digital. En relación con ese supuesto, resulta esencial identificar las características de esas interfaces y considerar el escenario que fomenta su uso. El fin es entender al hombre contemporáneo relacionado con: la interacción, la hipertextualidad y la conectividad que promueven, el mayor número de las pantallas actuales. Por lo anterior, cabe proponer que: gracias a diversas prácticas sociales que hacen uso de un tipo específico de interfaces, pareciera que se está habitando en la Ciudad de las Pantallas.

La ciudad con múltiples pantallas fue una ficción fundamental en la película *Blade Runner* (1982). En ese filme el director Ridley Scott, concibió a la ciudad del futuro transmitiendo mensajes visuales a poblaciones obstinadas en la identidad de nuestra especie, a través de descomunales pantallas. Otras películas también han reconocido la importancia de la pantalla urbana, entre ellas: *Los recolectores (Repo Men 2010)*, *Meteoro (Speed Racer 2008)*, *Minority Report* (2002) y en el terreno literario, Ray Bradbury en *Fahrenheit 451*, supuso casas sin paredes, pero con pantallas por todos lados. Esas pantallas dejaron de ser una fantasía y ya son una realidad en las grandes urbes. Se encuentran en Japón, New York y en las principales avenidas de la Ciudad de México; con base en lo anterior, cabe decir que son los nuevos soportes de comunicación espectacular.

Ante ese escenario emergente de pantallas urbanas, la pregunta fundamental es ¿cuántos tipos hay? La respuesta que se ofrece dice que por lo menos existen tres tipos diferentes: pantallas de proyección de luz, las pantallas generadoras de imágenes y las pantallas como dispositivos de salida. (Mauleón 2013)

Son dos las características dominantes entre todos estos tipos de pantallas: la primera es el que son espectáculos urbanos y que unas más que otras, aspiran a ser seductoras. La segunda característica refiere al uso frecuente de

CC BY-NC-SA



Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura digital by Editor: Rafael Mauleón is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.

la última tecnología digital. Por otro lado, cada tipo de pantalla tiene sus particularidades que a continuación se describen.

Las pantallas de proyección de luz más comunes, se observan en aquellas edificaciones cuyas paredes externas se conforman por espejos o cristales (sobre todo las polarizadas, cuya función pareciera que es reflejar al mundo). También son todas las pantallas de cine y las actuales pantallas inflables, utilizadas para amenizar los espectáculos masivos al aire libre y las de los espectáculos urbanos multimedia, que hacen uso del *mapping*.

Este grupo de pantallas si bien son las más antiguas, siguen vigentes e incitan a la aglomeración, ya que fomentan las interrelaciones y reviven la convivencia entre los habitantes de las ciudades. Ejemplos destacables de este tipo son los espectáculos multimedia, utilizados para diversos fines, entre ellos el promover el turismo de ciudades, por ejemplo el espectáculo multimedia de San Luis Potosí:

Iluminación San Luís Potosí Golden Vegetal Cathedral (Video)

Video de José Arturo Gonzáles llamado: *Iluminación San Luís Potosí Golden Vegetal Cathedral*.

o el del L´hôtel de Ville en Tours, Francia:

Projection monumentale sur l'hotel de ville de Tours (Video)

Video de Julien Boulanger llamado: *Projection monumentale sur l'hotel de ville de Tours*.

Cabe señalar que, ese tipo de eventos que hacen uso de las pantallas de proyección de luz, se repiten a lo largo del mundo y sus características fundamentales son:

Generalmente son proyecciones con narrativas relacionadas con los simulacros.

Se presentan sobre superficies de edificaciones consideradas relevantes en una ciudad.

Siempre se convierten en eventos masivos, cuyas características son: la convivencia entre las diferentes clases sociales; es una manifestación para reconocer el poder de las hegemonías; buscan la seducción a través del espectáculo.

El segundo tipo de pantallas son las generadoras de imágenes y se reconocen en las marquesinas que hacen uso de focos de luz. Su origen corresponde a una segunda etapa de la era electrónica, cuando las bombillas fueron un gran

CC BY-NC-SA



Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura digital by Editor: Rafael Mauleón is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.

avance y cuyo uso devino en el diseño de diferentes tipos de anuncios. Los ejemplos que se pueden señalar van desde los anuncios de neón en toda ciudad iluminada por electricidad, hasta los letreros de los actuales casinos de Las Vegas:

Las Vegas de noche a vista de pájaro... HD(Video)

Video del Canal de Jdanilon llamado: *Las Vegas de noche a vista de pájaro... HD*.

Cada ciudad puede identificar ciertos lugares a partir de estos tipos de pantallas, quizá el referente sea Times Square en Nueva York:

BROADWAY TIMES SQUARE NIGHT(Video)

Video de Gudgrief1 llamado: *Broadway Times Square Nighth*.
Shinjuku en Tokio:

Tokyo de Noche entokio.blogspot.com.avi(Video)

Video de Entokio llamado: *Tokyo de Noche entokio.blogspot.com.avi*
o Macao en China:

Macau Casino at Night on 1st Day Chinese New Year Sun 10 Feb 2013.(Video)

Video de Sakuraphoon llamado: *Macau Casino at night on 1st Day Chinese New Year Sun 10 Feb 2013*.

En algunas ciudades este tipo de pantallas han caído en desuso, por eso las existentes se ven con nostalgia y bajo el sino del diseño "retro", ejemplo de ello es el anuncio de Coca Cola sobre el edificio Ermita, al inicio de Avenida Revolución y que se ve al final del Circuito Interior de la Ciudad de México. Bajo un uso contemporáneo, en esta misma ciudad se ha generado una reciente instalación nombrada "Xipe Tótec", del artista texano Thomas Glassford. Esta obra fue realizada con lámparas de neón sobre las paredes blancas de mármol del viejo edificio de la Secretaría de Relaciones Exteriores, hoy Centro Cultural Universitario Tlatelolco de la UNAM:

CAPTAN GRAN OBJETO LUMINOSO EN CIUDAD DE MÉXICO

Video de Iván Cadín llamado: *Captan gran objeto luminoso en Ciudad de México*.

Otro caso emblemático es el de la Estela de Luz en esta capital, monumento cuyo nacimiento se recuerda como algo fallido. Por otro lado, cabe recordar

CC BY-NC-SA



Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura digital by Editor: Rafael Mauleón is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.

que cada temporada navideña se visten los edificios del Zócalo de la Ciudad de México y de sus calles principales, con pantallas de este tipo y bajo criterios festivos. Lo mismo sucede en otras ciudades del país y del mundo. Las características distintivas de estas pantallas son:

No siempre utilizan superficies de edificaciones consideradas relevantes en una ciudad, en algunas ocasiones sus propuestas son las que se convierten en emblemáticas, porque las pantallas llegan a ser el emblema.

No siempre son proyecciones con narrativas en vínculo con simulacros, en otras ocasiones más bien buscan el deslumbramiento.

En lo específico, las pantallas electrónicas apelan más al valor de lo estético, lo simbólico, así como lo memorable que se logra por su impacto.

Su contemplación no requiere de eventos masivos, más bien se convierten en parte del escenario urbano, ya que su ubicación se da dentro de importantes vías de circulación o en espacios destacados.

El tercer tipo de pantallas son los dispositivos de salida y su origen está en las televisiones de bulbos que evolucionaron después hacia las pantallas de plasma, posteriormente a las de cristal líquido o LCD (por sus siglas en inglés) y más recientemente a las pantallas de LED (siglas en inglés de *light-emitting diode*) y OLED (*organic light-emitting diode*). Cabe decir que el monitor de las computadoras fue junto con el de la televisión, los dos tipos de pantallas que detonó su diseño y evolución. De esa manera, en los últimos años se ha pasado de pantallas en blanco y negro, por otras de color, de alta resolución, las 4 K, las curvas con OLED y más recientemente las de 3D sensibles al movimiento. Hay que señalar que los usos de estos distintos tipos de pantallas se han integrado al desarrollo de otros *gadgets*, como los *smartphones*, todos los dvd, los GPS y los demás dispositivos que están al servicio del hombre tecnificado digitalmente y expuesto a contenidos seductores.

CC BY-NC-SA



Entretnejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura digital by Editor: Rafael Mauleón is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.



Foto cortesía de Tiberio Zepeda.

En paralelo y de manera emergente, están las pantallas que comienzan a comercializarse, cuya superficie es muy delgada y parecen del grosor de papel con tecnología OLED. Estos materiales podrán revestir grandes superficies *in-door* y *out-door*, para reproducir discursos multisensoriales que proyecten imágenes monumentales, como en la ya citada película *Blade Runner*. Ya existen ejemplos de ese tipo, como lo atestigua la empresa Citiled Corporate y sus desarrollos de diseño urbano en el mundo.

CITILED | King's Road Tower (Inauguration) - The World Largest LED Media Facade (December 2010)

Video de Citiled | LED Media Facade llamado: *CITILED | King's Road Tower (Inauguration) - The World Largest LED Media Facade (December 2010)*.

Esta variación de pantallas resultan poderosos medios de comunicación y deben cuidarse los contenidos a transmitir, así como el tipo de interactividad conectividad e hipertextualidad que requiere su diseño de interfaz. La meta es buscar el contacto con los usuarios, mediante el desarrollo de contenidos espectaculares. Las características más relevantes de este tipo de pantallas son:

CC BY-NC-SA



Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura digital by Editor: Rafael Mauleón is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.

Requieren del uso de narrativas seductoras.

Su discurso es sobre todo una manifestación de los dispositivos de memoria y un ejercicio de legitimación por parte de los grupos de poder.

Si bien pueden detonar manifestaciones masivas físicas y virtuales, también pueden provocar encuentros cara a cara.

Son las que mejor expresan las condiciones de interactividad, hipertextualidad, conectividad de la era digital.

También son promotoras de redes de conexión virtual.

Después de lo expuesto ¿tú consideras qué hay otras pantallas? De ser así ¿cuáles son? Finalmente cabe señalar que dentro de este escenario urbano, donde los medios más solicitados requieren de prácticas vinculadas con las plataformas digitales, es fundamental iniciar estudios que ayuden a entender a las pantallas como medios emergentes, condición que necesariamente afectará a toda la cultura y al hombre, por su relación con estos nuevos soportes urbanos de lenguajes.

Fuentes de consulta:

Broadway Times Square Nigth. Gudgrief1. 24/12/2010. Youtube. Web. 15-03-14. [URL](#)

Captan gran objeto luminoso en Ciudad de México. Iván Cadín. 14/02/2011, Youtube. Web. 15-03-14. [URL](#)

CITILED | King's Road Tower (Inauguration) - The World Largest LED Media Facade (December 2010). Citiled | LED MediaFacade. 02/03/2011, Youtube. Web. 15-03-14. [URL](#)

Iluminación San Luís Potosí Golden Vegetal Cathedral. José Arturo González. 09/04/2008, Youtube. Web. 15-03-14. [URL](#)

Las Vegas de noche a vista de pájaro... HD. Canal de Jdanilon. 18/04/2012, Youtube. Web. 15-03-14. [URL](#)

Macau Casino at night on 1st Day Chinese New Year Sun 10 Feb 2013. Sakuraphoon. 17/02/2013, Youtube. Web. 15-03-14. [URL](#)

Fischer, Ernst. *La necesidad del arte.* Barcelona: Nexos, 1989. Impreso.

Kerckhove, Derrick de. *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad en la web.* Barcelona: Paidós, 1999. Impreso.

CC BY-NC-SA



Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura digital by Editor: Rafael Mauleón is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.

Mauleón Rodríguez, José Rafael. *La era e-barroca y su vestimenta urbana: lo mutable/inmutable en la imagen de los objetos de la ciudad*. México: UAM-Azcapotzalco, 2013. Impreso.

McLuhan, Marshall y Powers, B.R. *La aldea global*. Barcelona: Gedisa, 2005. Impreso.

Projection monumentale sur l'hotel de ville de Tours. Julien Boulanger (BEREFLEX). 03/10/2010, Youtube. Web. 15-03-14.[URL](#)

Roberts, Kevin. *El futuro en pantalla. SISOMO. Creación de conexiones emocionales en el mercado con sight, sound y motion*. Barcelona: Ediciones Urano, 2006. Impreso.

Tokyo de Noche entokio.blogspot.com.avi. Entokio. 12/02/2010, Youtube. Web. 15-03-14.[URL](#)

CC BY-NC-SA



Entretnejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura digital by Editor: Rafael Mauleón is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.