

EL IMPERIO DE LA PANTALLA DOMÉSTICA (síntesis de las exposiciones)

De la física del barrido catódico a las mutaciones del prosumidor en la Ecología de los Medios

1. Introducción: La televisión en el ecosistema mediático del siglo XX

La irrupción de la televisión a mediados del siglo XX no representó una mera adición técnica a la lista de medios de comunicación preexistentes (prensa escrita, cine y radio), sino una reorganización estructural de toda la **ecología mediática** (concepto acuñado por Marshall McLuhan y desarrollado por Neil Postman y Carlos Scolari). Si la prensa escrita apelaba a la linealidad abstracta del texto alfabético, la radio a la inmaterialidad de la voz en tiempo real y el cine a la fascinación de la imagen proyectada en la oscuridad de una sala pública, la televisión operó una gran síntesis: **llevó la imagen fotográfica en movimiento con sonido simultáneo directamente al corazón de la arquitectura doméstica y en tiempo real.**

1

La característica ontológica fundamental de la televisión fue la **transmisión en directo (live)**. A diferencia del cine, cuyo soporte fímico requería un procesamiento químico industrial y una distribución logística física antes de llegar a la pantalla, la televisión permitió transmitir la realidad en el momento preciso en que estaba sucediendo. La pantalla no solo reproducía el mundo, sino que lo emitía simultáneamente, unificando el tiempo de los acontecimientos con el tiempo de la vida cotidiana de las masas.

2. La física de la imagen electrónica: Del barrido fotoeléctrico al Tubo de Rayos Catódicos

La hazaña técnica de traducir una escena tridimensional y luminosa en una señal electromagnética transmisible por el aire requirió el desarrollo de la física de partículas y la electrónica analógica.

- **El tubo de la cámara y el barrido fotoeléctrico:** La imagen de la realidad no podía enviarse "de golpe" por el espacio radioeléctrico; debía ser descompuesta en una serie de impulsos eléctricos variables. A través de tubos de cúpula de imagen (como el iconoscopio), las lentes enfocaban la luz sobre una superficie fotosensible. El efecto fotoeléctrico convertía la intensidad luminosa de cada punto en una carga eléctrica. Un haz de electrones interno escaneaba esta superficie línea por línea, de izquierda a derecha y de arriba a abajo (estandarizado en sistemas como NTSC de 525 líneas o PAL de 625 líneas, a 25 o 30 cuadros por segundo), transformando una imagen espacial bidimensional en una señal eléctrica unidireccional en el tiempo.
- **El Tubo de Rayos Catódicos (CRT) en el receptor doméstico:** En el aparato receptor, el proceso se invertía de forma especular. La señal eléctrica captada por la antena modulaba un cañón de electrones situado en el cuello de un tubo de vidrio al vacío. Este cañón disparaba un flujo constante de electrones que era desviado mediante campos magnéticos (bobinas de deflexión) para recorrer la pantalla por el interior. La cara interna de la pantalla estaba recubierta de sustancias fosforescentes que emitían luz al ser impactadas por el haz.
- **Persistencia retiniana y síntesis ocular:** El ojo humano, debido al fenómeno fisiológico de la persistencia retiniana y el efecto phi, no percibía el desplazamiento vertiginoso del punto luminoso, sino que suturaba las líneas de barrido continuas reconstruyendo una imagen fluida, completa y en movimiento. La televisión industrializó la emisión de fotones dentro del espacio privado de los hogares.

3. Reorganización del espacio familiar y pautación del tiempo social

La introducción del televisor en la vivienda moderna reconfiguró de manera profunda el espacio físico, la arquitectura del hogar y la dinámica antropológica de la familia.

[LA PANTALLA COMO CENTRO DE LA VIDA DOMÉSTICA]

REORGANIZACIÓN ESPACIAL	SINCRONIZACIÓN TEMPORAL
+-----+	+-----+
* El televisor reemplaza la	* Grilla fija: rituales de
chimenea o la radio.	comensalidad y descanso.
* Muebles orientados en	AND * Construcción de una
semicírculo frontal.	conciencia nacional colectiva
* Conversación sustituida	(el mismo noticiero a la
por la atención a la pantalla	misma hora en todo el país).
+-----+	+-----+

2

- **El televisor como "altar" o tótem del living:** El aparato receptor sustituyó a la chimenea y a la radio como el centro gravitacional de la sala de estar. Los sillones, sillas y mesas cambiaron su orientación: dejaron de disponerse en forma circular (que favorecía la interacción cara a cara intergeneracional) para organizarse en un semicírculo frontal mirando fijos hacia la pantalla. La pantalla pasó a administrar el silencio y el volumen de la conversación intrafamiliar.
- **La grilla de programación y el tiempo social:** La televisión no solo ocupó el espacio, sino que estructuró el tiempo de la sociedad industrial. Mediante la **grilla de programación**, el medio sincronizó los ritmos biológicos y sociales de millones de personas:
 - *Mañanas:* Programas de servicio, informativos y revistas infantiles.
 - *Mediodía:* Noticieros y telenovelas que acompañaban el almuerzo.
 - *Tarde:* Programas infantiles, juveniles y magazines.
 - *Prime Time (Horario Central):* Noticieros principales y programas de entretenimiento familiar o ficción durante la cena y sobremesa.
 - *Cierre de transmisión:* Placa fija o himno nacional que señalaba el momento del descanso nocturno.

Esta sincronización creó una **experiencia comunitaria simultánea**: millones de personas compartían la misma información, las mismas emociones y los mismos espectáculos al mismo tiempo, generando un tema de conversación unificado al día siguiente en el trabajo o la escuela.

4. La Paleotelevisión: Pedagogía, contrato de lectura y monopolio de la verdad

En la tipología propuesta por Umberto Eco para analizar la evolución del medio, la primera etapa de la televisión (desde los años 40 hasta fines de los 70) es denominada **Paleotelevisión**.

Características principales de la Paleotelevisión:

- **La ventana transparente al mundo:** La Paleotelevisión se postulaba como una ventana neutral e incolora a través de la cual el espectador observaba la realidad exterior. El medio pretendía que la pantalla no existía: lo importante era el acontecimiento transmitido.

- **Las tres funciones fundacionales:** Inspirada en el modelo de servicio público (como la BBC británica) o en los grandes monopolios regulados, la Paleotelevisión asumió el compromiso explícito de **educar, informar y entretener** a la población.
- **Contrato de lectura asimétrico y paternalista:** El enunciador (la cadena de televisión, el locutor de tono solemne, el periodista respetable) hablaba desde un lugar de saber normativo e indiscutible. La audiencia era concebida como un público masivo al que había que formar cívica y culturalmente.
- **Separación tajante de géneros:** Los límites de la grilla eran estrictos y transparentes. Un programa educativo no se mezclaba con el entretenimiento; el noticiero guardaba la mayor solemnidad y objetividad; la ficción mantenía su propia lógica narrativa sin interferir con la realidad.

3

5. La construcción de la telegenia, la política de la imagen y la "Sociedad del Espectáculo"

Al instalarse en los hogares, la televisión transformó de manera irreversible el campo de la política, la diplomacia y el consumo masivo, mercantilizando la atención de los ciudadanos.

La mutación del discurso político: De la plataforma ideológica a la telegenia

La política abandonó el espacio de la plaza pública, el folleto ideológico y el debate parlamentario extenso para someterse a las reglas de la imagen televisiva.

- **El hito Kennedy-Nixon (1960):** El primer debate presidencial televisado de la historia entre John F. Kennedy y Richard Nixon marcó el nacimiento de la **videopolítica** (concepto analizado por Giovanni Sartori en *Homo Videns*). Mientras los oyentes radiales percibieron un empate o una ligera victoria de Nixon por la solidez de sus argumentos verbales, los telespectadores consagraron ganador a Kennedy por su solidez visual, compostura, bronceado y mirada directa a cámara, frente a un Nixon fatigado, sin maquillaje y sudoroso.
- **Reglas de la telegenia y la "Sociedad del Espectáculo":** Como advirtió Guy Debord, en la "Sociedad del Espectáculo" lo que no es visible en televisión no existe políticamente. La política comenzó a demandar candidatos "telegénicos": líderes capaces de dominar el lenguaje corporal, la sonoridad de frases breves (*soundbites*), el maquillaje y el carisma escénico por encima de la complejidad doctrinal.

La televisión y la economía de mercado

La televisión comercial norteamericana refinó el modelo publicitario: la televisión no vendía programas a los espectadores, sino que **vendía las audiencias (medidas en índices de *rating*) a los anunciantes**. Los spots comerciales integrados en las pausas de las transmisiones moldearon los deseos, estilos de vida y estándares de consumo de la clase media global de posguerra.

6. De la Paleotelevisión a la Neotelevisión e Hypertelevisión

Hacia finales de la década de 1970 y durante los años 80 y 90, el ecosistema televisivo sufrió una transformación radical analizada por Umberto Eco y Carlos Scolari: el paso a la **Neotelevisión** y posteriormente a la **Hypertelevisión**.

[EVOLUCIÓN ESTRUCTURAL DEL MEDIO TELEVISIVO]

PALEOTELEVISIÓN (40s - 70s) NEOTELEVISIÓN (80s - 00s) HYPERTELEVISIÓN (Presente)

+-----+ +-----+ +-----+

* Enunciación pedagógica y	* Enunciación autorrefe-	* Digitalización y red.
paternalista.	rencial ("habla de sí	* Desintegración de la
* Transparencia ("ventana	=> misma").	=> grilla rígida.
al mundo").	* Zapping, cable, control	* Consumo bajo demanda
* Géneros puros y separados.	remoto. Hybridad/Reality.	(Binge-watching) / SVOD.

+-----+ +-----+ +-----+

La Neotelevisión (Eco, 1983):

- **Autorreferencialidad:** La Neotelevisión deja de pretender ser una ventana al mundo exterior; su tema principal pasa a ser **la televisión misma**. Muestra sus propios estudios, sus cámaras, las bambalinas, las fallas técnicas y las relaciones entre los propios presentadores.
- **El control remoto y la práctica del *zapping*:** La masificación del control remoto y la televisión por cable destruyeron el consumo lineal y continuo de un solo canal. El espectador adquirió el poder de saltar de un programa a otro, construyendo su propio flujo narrativo fragmentado (*zapping*).
- **Hibridación de géneros y el *Infotainment*:** Desaparecen las fronteras rígidas entre géneros. La información se vuelve espectáculo (*infotainment*), la ficción incorpora estética de noticiero y nacen formatos híbridos como el *Reality Show* (donde la vida cotidiana de personas comunes se convierte en ficción en vivo).

4

La Hypertelevisión (Scolari):

En el siglo XXI, la televisión interactúa con las redes digitales. La programación se fragmenta en pantallas múltiples, los hilos narrativos se multiplicaron (narrativas complejas, series de televisión de autor) y el consumo pasó de ser síncrono e impuesto por una grilla a ser **asíncrono y bajo demanda** (plataformas de *streaming* como Netflix, Prime Video, Disney+), propiciando el fenómeno del maratoneo (*binge-watching*).

7. Marshall McLuhan, la "Aldea Global" y la desensibilización por la hipervisibilidad

El teórico canadiense Marshall McLuhan situó a la televisión en el centro de sus transformaciones teóricas sobre los medios de comunicación como "extensiones del cuerpo humano".

- **El medio es el mensaje:** McLuhan argumentó que el impacto verdadero de un medio no reside en los contenidos ideológicos o narrativos que transmite (el "contenido" es como el trozo de carne que el ladrón usa para distraer al perro guardián de la mente), sino en la **mutación de las estructuras perceptivas y sensoriales** que impone la tecnología misma. La televisión es un "medio frío" de alta participación sensorial que exige al espectador completar la imagen de barrido en su mente.
- **La Aldea Global:** La capacidad del satélite y de la televisión para transmitir acontecimientos globales simultáneamente (como la llegada a la Luna en 1969, la Guerra de Vietnam o eventos deportivos mundiales) encogió conceptualmente el planeta. La humanidad quedó interconectada en una vasta "Aldea Global" donde los hechos ocurridos en el rincón más distante retumban instantáneamente en las salas de estar del resto del mundo.
- **La paradoja de la hipervisibilidad y la anestesia:** Sin embargo, la exposición constante a la guerra, el dolor y las catástrofes en el espacio doméstico entre pausas publicitarias

comerciales generó un efecto colateral: **la desensibilización**. La tragedia distante, al ser convertida en flujo audiovisual cotidiano, corre el riesgo de ser estetizada y consumida como puro entretenimiento visual, anestesiando la capacidad de respuesta moral del espectador.

8. El lenguaje y la gramática audiovisual de la televisión

Aunque a menudo la televisión se perciba como una copia fiel de la realidad, es en verdad una **construcción discursiva y sintáctica articulada** mediante un lenguaje y una gramática propios, heredados en parte del cine pero adaptados al formato de la pantalla pequeña y al flujo continuo.

Ejes de la gramática televisiva:

1. **El Encuadre y la tipología de Planos:**
 - *Planos Generales (PG)*: Utilizados para contextualizar el espacio del estudio o el lugar de los hechos.
 - *Plano Medio (PM)* y *Plano Americano (PA)*: El plano por excelencia de la televisión en estudio, que recrea la distancia de una conversación interpersonal real entre el presentador y el espectador.
 - *Primer Plano (PP)* y *Primerísimo Primer Plano (PPP)*: Destinados a captar la emotividad, el rostro humano, la reacción dramática o la intimidad en la videopolítica y el melodrama.
2. **Los ángulos de cámara:**
 - *Normal o neutro*: A la altura de los ojos, busca simulacro de equidad.
 - *Picado*: La cámara se sitúa por encima del sujeto, empequeñeciéndolo o colocándolo en posición de vulnerabilidad.
 - *Contrapicado*: La cámara se ubica por debajo del sujeto, otorgándole poder, autoridad o magnificencia.
3. **El montaje y la realización en directo:** A diferencia del cine (donde el montaje es un proceso posterior de posproducción), en la televisión en vivo el montaje se realiza en tiempo real a través del *switcher* o consola de realización en el control de estudio, alternando entre múltiples cámaras fijas y móviles para mantener el ritmo visual y captar la atención.
4. **Construcción de verosimilitud:** Mediante el uso de luces fijas, miradas directas a cámara del presentador (rompiendo la cuarta pared de manera explícita), gráficos en pantalla (*crawls* y zócalos informativos) y el sonido ambiente, la televisión construye un efecto de verdad incuestionable: la sensación de que "si sale en la pantalla, es real".

9. Del espectador pasivo al "Prosumidor" en la era digital

El ecosistema mediático contemporáneo ha desarmado la separación tajante entre emisión y recepción propia de la televisión del siglo XX. El antiguo telespectador, relegado a consumir la grilla que le era ofrecida, se ha transformado en el **prosumidor** digital (término resultante de la fusión entre *productor* y *consumidor*, popularizado por Alvin Toffler y Henry Jenkins).

[LA MUTACIÓN DEL SUJETO MEDIÁTICO]

ESPECTADOR PASIVO (Siglo XX)	PROSUMIDOR DIGITAL (Siglo XXI)
+-----+	+-----+
* Receptor unidireccional.	* Emisor y receptor activo.

* Consumo síncrono y masivo.		* Consumo asíncrono e individual.
* Elección limitada a la grilla.	==>	* Producción de contenido propio.
* Silencio intrafamiliar frente al tótem del living.		* Interacción en "segunda pantalla" (redes sociales).
+-----+		+-----+

Las prácticas centrales del prosumidor:

- **Democratización de las tecnologías de emisión:** Con la masificación de los teléfonos inteligentes provistos de cámaras de alta definición y redes de banda ancha, las gramáticas complejas de la televisión (planos, cortes, iluminación) fueron apropiadas por los usuarios. Plataformas como YouTube, TikTok, Instagram o Twitch permiten a cualquier sujeto emitir contenido a escala global sin intermediación institucionales ni directores de programación.
- **La "Segunda Pantalla" (*Second Screen*) y la Cultura Participativa:** El acto de ver televisión o series ya no ocurre en el aislamiento silencioso del living. Los usuarios consumen contenidos audiovisuales mientras sostienen en la mano una segunda pantalla (el smartphone) para comentar en vivo en plataformas como X, Discord o Reddit. La experiencia individual se convierte en una conversación global en red.
- **Remix, memes y retransmisión (*Reacts*):** El prosumidor no respeta la sacralidad de los textos audiovisuales emitidos por las grandes cadenas. Interviene los videos, los recorta, extrae fragmentos para crear memes, elabora *mashups* o se graba reaccionando en vivo (*reacts*) a otros contenidos. La voz y la mirada del propio usuario se transforman en el nuevo espectáculo mediático.

10. Conclusión: La persistencia de las gramáticas televisivas

El paso de la televisión tradicional al ecosistema digital no significó la muerte de la televisión, sino su descentralización y mutación dentro de la ecología de los medios. Aunque las audiencias ya no se congreguen unánimemente frente al aparato de rayos catódicos del living en el horario central de la grilla, **las gramáticas visuales, los encuadres, los formatos de noticiero, las lógicas del espectáculo y el lenguaje del plano** construidos por la televisión durante el siglo XX continúan vivos y estructuran la manera en que los prosumidores actuales producen, consumen y entienden el flujo audiovisual en las pantallas digitales de hoy.