

---

**ACOTACIONES SOBRE LA COMUNICACIÓN CONTEMPORÁNEA.  
UNA ENTREVISTA A ISRAEL MÁRQUEZ**

**COMMENTS ON THE CONTEMPORARY COMMUNICATION.  
AN INTERVIEW TO ISRAEL MÁRQUEZ**

José Luis Crespo-Fajardo  
Luisa Pillacela-Chin

**Resumen:**

*En esta oportunidad hemos tenido el placer de conversar con el profesor Israel Vázquez Márquez, que actualmente se desempeña en la Universitat Oberta de Catalunya (España) a través de una beca Juan de la Cierva. Israel Márquez, como firma sus trabajos, es Doctor Europeo en Ciencias de la Información por la Universidad Complutense de Madrid y en los últimos años ha publicado destacados textos sobre cultura digital y nuevos medios, entre los que han de destacarse sus libros "La música popular en el siglo XXI. Otras voces, otros ámbitos", y sobre todo "Una genealogía de la pantalla", donde evalúa a través de una historia genealógica el devenir de la pantalla hasta los actuales teléfonos y dispositivos portables, de los que algunos somos casi incapaces de separarnos.*

**Palabras clave:** Comunicación, cultura digital, tecnología, pantallas.

\* \* \* \* \*

**Buenos días Israel. Muchas gracias por recibirnos para esta entrevista ¿Cuáles serían los principales rasgos que caracterizan la comunicación de contenidos culturales en la actualidad? ¿Hacia dónde derivará esta comunicación en el futuro?**

Hoy en día cualquiera puede comunicar y dar a conocer contenidos culturales desde sus redes sociales, desde perfiles en Facebook hasta canales de vídeo en YouTube. Vivimos en una era democrática en lo que se refiere a la circulación de contenidos culturales, pues cada vez es mayor la diversidad de estilos, prácticas y manifestaciones culturales disponibles en la red a las que es posible acceder rápidamente, no como en el pasado. Pensemos por ejemplo en la cantidad de expresiones musicales disponibles hoy en día que se han dado a conocer principalmente a través de Internet, desde el dubstep británico hasta el dembow dominicano. El problema es cómo hacer frente a tantos contenidos en una sociedad y un régimen cultural que se mueve y se transforma a la velocidad de la luz, cómo discriminar lo original de la copia, cómo lograr una visibilidad y un interés sostenidos más allá de la sorpresa inicial, y cómo comunicar

eficazmente sobre todo esto en un entorno donde cualquiera puede convertirse en comunicador...



En tu libro *Una genealogía de la pantalla* (Anagrama, 2015), adviertes que "pasamos más tiempo delante de una pantalla que de cualquier otro tipo de dispositivo". Aludiendo al mito de la caverna platónico... ¿Hasta qué punto estamos viviendo una realidad fantasmal?

No lo plantearía en términos fantasmales sino como un hecho evidente y naturalizado. Las pantallas son ya algo omnipresente en nuestra vida cotidiana, nos acompañan en todo momento. Las utilizamos para trabajar, para relacionarnos, para informarnos, para entretenernos, etc. Las tenemos en nuestras manos, en nuestros bolsillos, en nuestros hogares, en los aeropuertos, en los metros, en las plazas públicas, etc. Las pantallas son parte de nuestra realidad y, a la vez, nos permiten acceder a otras realidades...

Al igual que en la película *Her* (Spike Jonze, 2013), donde el protagonista, encarnado por Joaquin Fenix, se enamora de un sistema operativo informático, ¿consideras que la vida íntima se va imbricando cada vez más intensa y peligrosamente con la tecnología?

Hoy en día gran parte de nuestra intimidad se construye, gestiona, comunica e intercambia a partir de redes sociales digitales. Vivimos en un mundo de hiperconectividad creciente dominado por pantallas, interfaces y redes que nos conectan unos con otros y donde desvelamos nuestras intimidades, o más bien las construimos para exhibirlas y presentarlas públicamente. Pasamos mucho tiempo delante de pantallas y manipulando interfaces y sistemas operativos de diverso tipo, por lo que no resulta extraño que se generen fuertes vínculos emocionales con este tipo de dispositivos, vínculos que pueden desembocar en experiencias cercanas al amor, tal y como plantea de forma magistral la película *Her*.

**¿El crecimiento exponencial de las pantallas está en relación con el aumento de los sistemas y medios de grabación? Es decir, ahora cualquiera puede filmar desde la cámara de su teléfono móvil, hay una cámara en cada computador portátil...**

Los ordenadores y los teléfonos móviles son ejemplos de metamedios, es decir, medios donde se combinan y (re)mezclan diferentes tipos de medios, pasados y presentes. Ambos son tecnologías de convergencia en los que también se integran diferentes prestaciones mediáticas, como la posibilidad de grabar contenidos, desde fotografías hasta vídeos o grabaciones sonoras. El resultado es la creación de volúmenes ingentes de contenido fotográfico, sonoro o audiovisual, que los usuarios, a través de sus respectivas pantallas, pueden publicar, compartir, comentar, remezclar, dar un *like*, o simplemente ignorar...

**¿Qué alicientes adviertes en la usabilidad de las de las pantallas actuales con respecto a las viejas pantallas de cine y televisión ¿Su poder de atracción reside sólo en el dinamismo y la capacidad de interactuar?**

Un aspecto fundamental de estas pantallas, en especial las de teléfonos móviles y *tablets*, es la tactilidad, el hecho de que podamos tocar literalmente la pantalla con nuestros propios dedos. Esto supone una diferencia fundamental con respecto a pantallas anteriores como la del cine, la de la televisión o incluso la de los videojuegos (salvo el caso paradigmático de la Nintendo DS, tal y como comento en el libro). El hecho de poder tocar la pantalla genera un nuevo tipo de experiencia “pantallológica”, y transforma un dispositivo pensado como un objeto alejado del espectador (pienso sobre todo en el cine y su gran pantalla) en algo cada vez más próximo al usuario, pegado a su cuerpo, a su mano.



**Las redes sociales se presentan como un medio favorecedor de la socialización. ¿Lo logran efectivamente o son en realidad un espejismo tecnológico para esquivar la sensación de que realmente estamos solos?**

Es una pregunta muy amplia, que habría que contrastar con estudios empíricos contextualizados. Pero no hay duda de que la razón de ser de estas redes es potenciar la interacción, socialización y “amistad” entre usuarios, favoreciendo la cantidad de relaciones y no tanto su calidad. Pensemos, por ejemplo, en Facebook y su poderosa metáfora de la amistad. Facebook genera un “espejismo” de la amistad obligándonos a todos a ser “amigos”. La amistad es la relación social por defecto en esta plataforma, pero obviamente no todos los contactos que tenemos en Facebook son verdaderamente “amigos”. Existe una viñeta del El Roto (caricaturista de El País) muy ejemplar en este sentido, y que de alguna manera recupera a través del humor el viejo pensamiento aristotélico de que quien tiene muchos amigos en realidad no tiene ninguno. En la viñeta observamos un ataúd solitario y sobre éste se eleva un texto que indica lo siguiente: “Tenía cientos de amigos en Facebook, pero le falló el ordenador y ninguno acudió a su entierro...”.

**Muchas gracias por la amabilidad de concedernos esta entrevista.**

**Para saber más:**

MÁRQUEZ, Israel: *Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil*. Ed. Anagrama. Barcelona, 2015. (263 págs.)

MÁRQUEZ, Israel: *La música popular en el Siglo XXI: Otras voces, otros ámbitos*. Ed. Milenio, Lleida, 2014. (193 págs.)