



MUSEO DE LAS
COMUNICACIONES

The background of the cover features a close-up of a hand holding a tablet computer. The hand is positioned over a laptop keyboard, with the keys visible in the upper left. A large, semi-transparent red circle is overlaid on the image, partially covering the hand and the tablet. The overall color palette is muted, with a light teal background at the top and a dark, almost black, area at the bottom where the text is located.

De la tablilla al tablet

Una mirada a la historia
de las comunicaciones



UNIVERSIDAD
UNIACC

MUSEO DE LAS
COMUNICACIONES

De la tablilla al tablet

Una mirada a la historia
de las comunicaciones

© Universidad UNIACC 2023
Santiago de Chile

Rector / Fernando de la Jara G.

Coordinación / Josefina Cabrera

Investigación y textos / Sergio Durán

Dirección de Arte / Clarisa Menteguiaga

Font / Chucaratext, Juan Pablo De Gregorio

Fotografía / Pexels, autores varios

Impresión / Ograma, 500 ejemplares, mayo 2023



Prefacio de **De la Tablilla al Tablet (2023)**

En el año 2001, un grupo de profesionales y académicos ligados a UNIACC redactó *El libro de las comunicaciones*, un trabajo colectivo que repasa la trayectoria de los principales medios de comunicación social y que se pensó como un regalo a todas y todos quienes formaban parte de esta casa de estudios. Parte de las imágenes allí utilizadas corresponden a registros del Museo de las Comunicaciones, una colección única de más de 600 piezas (incluyendo cámaras, micrófonos, fonógrafos, gramófonos, radiorreceptores, teléfonos, máquinas de escribir, etc.) de distintas épocas recopiladas por la Universidad desde 1994. Hoy, a casi 20 años de la publicación de *El libro de las comunicaciones*, UNIACC ha decidido recuperar dicho proyecto, actualizarlo y dotarlo de una presentación y una perspectiva más acordes a los nuevos tiempos, continuando así su vocación de más de cuatro décadas como la Universidad de las Comunicaciones.

“La comunicación es el epicentro de nuestras vidas -señala el Prefacio de *El libro de las comunicaciones*. En ella se juegan anhelos, expectativas, sueños y proyectos, lo mismo que ansiedades, miedos y decepciones. En la conversación, en el gesto y en la palabra escrita, en la obra del artista y del arquitecto, del pedagogo o del ingeniero, en nuestros saberes, sentimientos y emociones, en la red asombrosa de las tecnologías y los medios, la comunicación trama y teje sus lazos”. Esta frase no sólo sigue vigente, sino que adquiere una nueva significación a raíz de la hiperconectividad que caracteriza nuestro presente y que tiene como una de sus expresiones más recientes al llamado metaverso, un entorno virtual alternativo y superpuesto al mundo físico donde eventualmente podremos desarrollar casi todas nuestras actividades diarias. Aunque en rigor la comunicación es inherente a la existencia humana, el axioma “todo es comunicación” tal vez nunca fue tan patente como en la actualidad.

Precisamente en virtud de los profundos cambios tecnológicos, sociales y culturales de los últimos 20 años, apenas iniciado el proceso de escritura se hizo evidente que no bastaría con la adición de unos cuantos capítulos y subcapítulos al texto original. En efecto, *El libro de las comunicaciones* cierra su recorrido en los albores del siglo XXI, antes de la era de los dispositivos móviles, las redes sociales y los servicios de *streaming*, por citar solo algunos avances recientes. Si bien la joven Internet alcanzó a ser cubierta (no así, por ejemplo, los videojuegos), su función primordial era todavía la consulta unilateral de información (la Web 1.0) y sus efectos sobre el conjunto del sistema de medios (la cuasi desaparición de la prensa de papel, entre otros) estaban todavía por verse. Dada la magnitud de la revolución digital, que *El libro de las comunicaciones* alcanza solo a atisbar, más que actualizar cronológicamente el relato se hacía preciso repensarlo completamente, definiendo nuevas periodizaciones, incorporando nuevos temas y estableciendo nuevos hitos.

Otros cambios más sutiles, pero no por eso menos importantes tienen que ver con el estado del debate público, afecto a su vez a nuestras también cambiantes preocupaciones, valores y visiones de mundo. Cuando *El libro de las comunicaciones* vio la luz, la discusión sobre la comunicación social se centraba en temas como la “globalización”, la “sociedad de la información” o la “sociedad del conocimiento”;

Aunque en rigor la comunicación es inherente a la existencia humana, el axioma “todo es comunicación” tal vez nunca fue tan patente como en la actualidad.

no apareciendo o apareciendo sólo tangencialmente cuestiones como la convergencia digital y multimedia, la seguridad y privacidad de los datos personales o los alcances de la inteligencia artificial. Por otro lado, y como era costumbre, *El libro de las comunicaciones* usa el género masculino (“el hombre”) como universal genérico y, salvo excepciones muy puntuales, no menciona mujeres, lo que a la luz de las nuevas valoraciones y cambios en nuestra cultura resulta insostenible. A consecuencia de todo lo anterior, lo que partió como un trabajo de reedición acabó transformándose en uno de reescritura.

El libro que aquí presentamos es el resultado de ese esfuerzo. Como el título sugiere, se trata de un recorrido amplio y sintético por la historia de la comunicación social, desde la tableta de arcilla y el punzón hasta las actuales pantallas táctiles. Aunque en rigor no se trata de un libro historiográfico, la lectora o lector podrá igualmente encontrar información relevante sobre la invención y desarrollo de los medios de comunicación, su relación con los distintos contextos históricos y las fechas e hitos más importantes, estos últimos convenientemente destacados en líneas de tiempo ilustradas. Para mayor claridad, el texto prescinde del aparataje de citas y referencias propio de los textos académicos, pero sí incluye una bibliografía actualizada en su parte final, de manera que quien quiera profundizar en los temas expuestos lo pueda hacer.

Desde luego, *De la tablilla al tablet* no pretende ni puede erigirse como la última palabra, tanto menos cuando el tema abordado -las comunicaciones- se define inherentemente por el cambio constante. Incluso el esfuerzo manual de la escritura -el denominador común del título- puede desaparecer en un futuro próximo y la confusión entre la realidad física y el metaverso llegar a ser total. Este texto es apenas una mirada relativamente informada, un abordaje posible a un campo muchísimo más amplio y diverso, pero que acaso sirva como guía para un conocimiento más acabado del mismo. Dedicamos este trabajo a todas y todos quienes forman o han formado parte de UNIACC, a los autores de *El libro de las comunicaciones*, a la comunidad en general y muy especialmente a quienes sientan pasión por las comunicaciones.

FERNANDO DE LA JARA

Rector

Prefacio de

El Libro de las Comunicaciones (2001)

La comunicación es el epicentro de nuestras vidas. En ella se juegan anhelos, expectativas, sueños y proyectos, lo mismo que ansiedades, miedos y decepciones. En la conversación, en el gesto y en la palabra escrita, en la obra del artista o del arquitecto, del pedagogo o el ingeniero, en nuestros saberes, sentimientos y emociones, en la red asombrosa de las tecnologías y los medios, la comunicación trama y teje sus lazos.

De ahí la importancia de estudiarla, de comprender sus ritmos y cadencias, de explicar sus procesos y valores, sus planos y niveles, sus estilos y formatos, sus códigos y lenguajes.

Esto le da sentido a *El Libro de las Comunicaciones*, que es el primer esfuerzo de un objetivo que deberá ir cumpliéndose en sucesivas etapas. No podíamos pretender abordarlo todo de una buena vez, agotar en un solo libro una materia que se confunde con la evolución del hombre; más bien, había que asumir lo abarcador del proyecto y reconocer la necesidad de elaborarlo en el tiempo, de permitir la decantación de esta primera entrega, para profundizar el empeño en un futuro con redoblado esfuerzo.

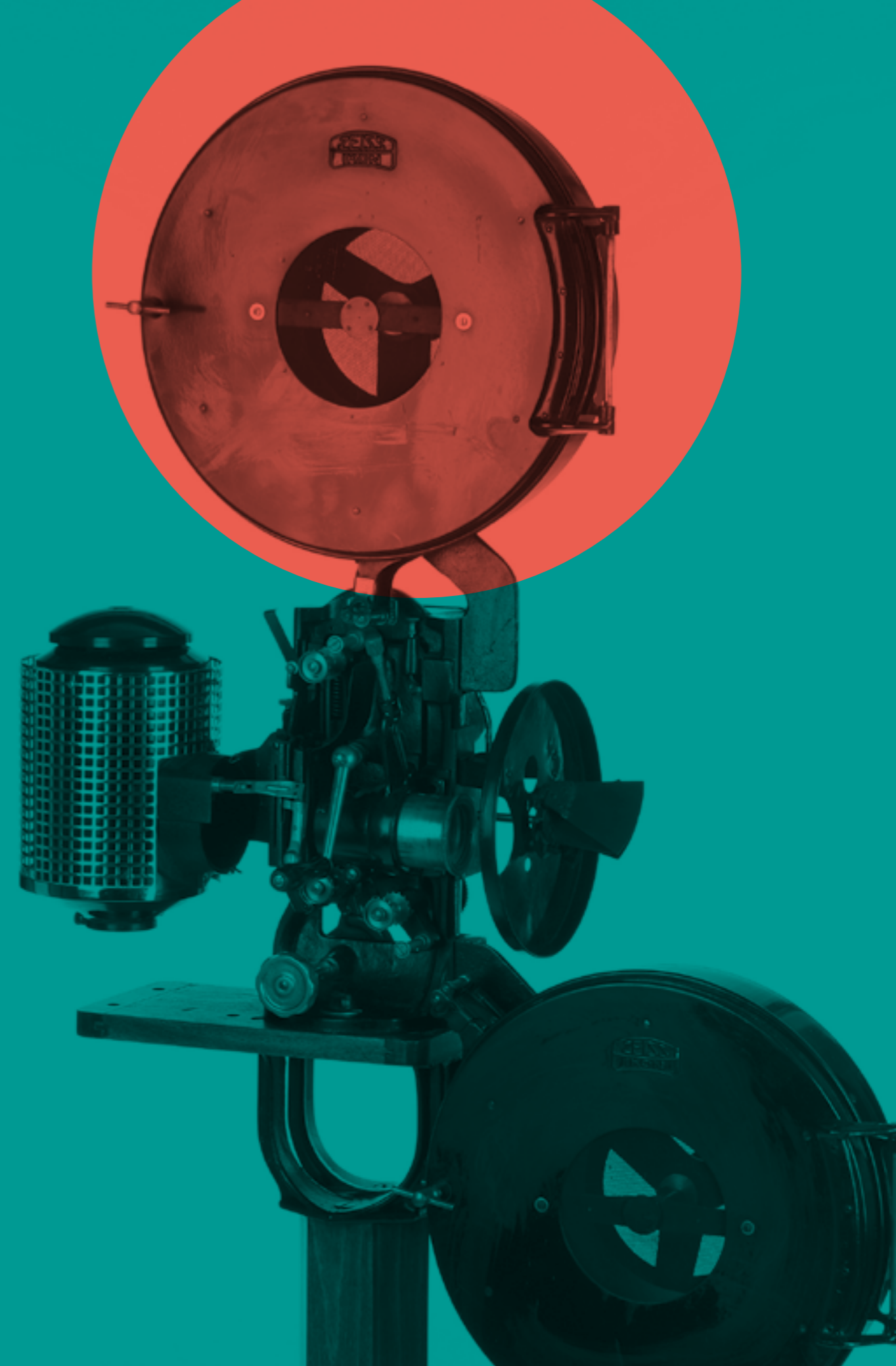
Lo que estaba fuera de cualquier duda o vacilación era nuestra competencia para encarar la idea. No es por azar o mero voluntarismo que se reconoce a la Universidad UNIACC como la Universidad de las Comunicaciones. Nadie como nosotros, pues, podía asumir esta exigente tarea con tanta propiedad y, menos aún, sentir con tanta pasión e intensidad la responsabilidad de llevarla adelante. Después de todo, una trayectoria que se aproxima rápidamente a las tres décadas no constituye una experiencia menor en una conciencia sobre el valor de la comunicación, que tiene una data no mayor a un siglo.

El Libro de las Comunicaciones es el resultado de un trabajo colectivo desarrollado por un número significativo de acreditados profesionales y académicos de nuestra casa de estudios, mancomunados en un compromiso que tomó muchos meses y horas de intenso trabajo y dedicación. Lo hemos hecho con ganas y pasión, con la mejor disposición, con energía y, por qué no decirlo, con entrañable cariño por el tema, por el mundo a veces inasible de las comunicaciones, ese mundo que consideramos tan nuestro como la sangre que corre por nuestras venas. Porque, después de todo, la comunicación es el mundo en el que vivimos, porque la comunicación se confunde con nuestras vidas y la vida de todos los seres humanos. Es la poderosa fuerza vital que, a la vez, anima y confiere plenitud de sentido.

Por eso pensamos y concebimos *El Libro de las Comunicaciones* como un obsequio nuestro, de la Universidad que hemos imaginado y construido, a todos nuestros amigos, seres queridos y asociados, a los medios y a las personas que laboran en ellos, a los académicos y estudiantes. En fin, esta obra está dedicada incluso a quienes todavía no nos conocen, como una invitación abierta y generosa para conectarse con esta fascinante ventana, a emprender un viaje por el inmenso y magnífico mundo de las Comunicaciones y encantarse con su espíritu y maravillosa esencia.



01_	La Escritura	p. 13
02_	El Libro	p. 23
03_	La Publicidad Exterior	p. 35
04_	La Prensa Escrita	p. 45
05_	El Cine	p. 59
06_	La Radio	p. 69
07_	La Televisión	p. 79
08_	Internet	p. 89
09_	Videojuegos	p. 99
	_Bibliografía	p. 111



La escritura -la expresión de la palabra en un soporte material- se encuentra entre ese puñado de inventos que han cambiado decisivamente la historia de la humanidad. Sólo el arado, la rueda o el dominio del fuego pueden comparársele por su trascendencia e impacto, abarcando ámbitos tan diversos como la simple contabilidad, el registro de la historia, la fijación del canon religioso y la preservación del conocimiento, entre muchos otros. Desde las tabletas de arcilla, pasando por los rollos de papiro y pergamino hasta la tinta electrónica y el papel digital, la escritura ha sido a la vez instrumento y testimonio de la existencia humana en el tiempo y continúa al día de hoy facilitando nuestras vidas de múltiples maneras.

01



La Escritura



Los primeros sistemas de escritura conocidos fueron inventados por los egipcios y los mesopotámicos, hace aproximadamente 6.000 años. Fueron ellos quienes inventaron la escritura jeroglífica y la cuneiforme, respectivamente.



Inicios y relevancia de la escritura

En su acepción más básica, la escritura consiste en la exteriorización material del lenguaje en un soporte perdurable. Las formas más primitivas de ese tránsito están dadas por las pinturas rupestres -las más antiguas, de hace 40 mil años-, representaciones figurativas o abstractas a través de las cuales los hombres y mujeres del pasado reflejaron sus preocupaciones mundanas, pero también su modo de vida y visión del mundo. Gracias a estas inscripciones es mucho lo que podemos saber de nuestros antepasados que de otra manera se habría perdido, como ocurrió con la mayor parte de la cultura oral. En algún momento del siglo VIII a.C., por ejemplo, el poeta Homero fijó en un texto *La Iliada* y *La Odisea*, historias ambas que durante siglos se venían contando oralmente en fiestas y celebraciones, de generación en generación. El traspaso de tales mitos a un soporte físico es considerado el punto de partida de la literatura occidental, permitiendo que las aventuras de los héroes de Troya y el viaje fantástico de Ulises perduren hasta nuestros días.

Los primeros sistemas de escritura conocidos fueron inventados por los egipcios y los mesopotámicos, hace aproximadamente 6.000 años. Fueron ellos quienes inventaron la escritura jeroglífica y la cuneiforme, respectivamente. Estas primeras inscripciones son pictográficas, representaciones figurativas de algún aspecto de la realidad. En el transcurso de los siglos, los sistemas picto e ideográficos dieron paso a otros en que los signos representan sonidos, una escritura fonética que sentó las bases de la abstracción. Hacia el año 1000 a.C., esta secuencia evolutiva se completó con el alfabeto fenicio, una simplificación de los jeroglíficos egipcios que constaba de apenas 22 caracteres. En su trajinar de comerciantes, los fenicios llevaron su alfabeto a los griegos, quienes modificaron los signos y agregaron otros nuevos para representar las vocales. Posteriormente, los romanos hicieron lo mismo con el griego para crear el alfabeto latino, que es el que utiliza este libro, entre muchos otros.

El paso de las prácticas simbólicas de la llamada "prehistoria" a los sistemas de escritura propiamente tales corrió paralelo al desarrollo de los primeros asentamientos urbanos. En la medida que la economía de subsistencia y el trueque dieron paso a la división del trabajo y, con ello, a la posibilidad de generar excedentes en la producción de bienes esenciales, se hizo indispensable poseer sistemas contables. En las ruinas de Uruk (Mesopotamia, Oriente Próximo), por ejemplo, se han encontrado pequeñas piezas de arcilla con forma de objetos cotidianos -panes, jarras, animales, etc.- de hasta 9000 años de antigüedad y que, según se cree, tenían como propósito el conteo por correspondencia. A medida que los asentamientos humanos asumieron formas más complejas, los sistemas de registro que empleaban también hubieron de sofisticarse: eventualmente, las piezas usadas para la contabilidad fueron reemplazadas por marcas convencionales, con las que era posible hacer mucho más que registrar cantidades.

Varios pueblos y civilizaciones de la Antigüedad le atribuían a la escritura un origen divino. En China, el inventor mítico de la escritura es el emperador Fu Xi, a quien le fueron revelados los Ocho Trigramas en los que se basa el I-Ching y que serían también el origen de la caligrafía china. Para los egipcios, la escritura era un regalo de Tot, el dios del Conocimiento, mientras que para los sumerios fue la diosa Inanna quien la robó a Enki, el dios de la Sabiduría, y la entregó a la humanidad.



En línea con lo anterior, durante mucho tiempo los antropólogos interpretaron el dominio de la escritura como la marca distintiva de una civilización. La existencia de registros escritos, a su vez, ha sido considerada tradicionalmente como la condición de posibilidad de la historiografía y el punto de origen de la historia, llamándose “prehistoria” a todo el periodo humano anterior a la escritura. En los mitos de varias culturas antiguas, el origen de la escritura se explica como un regalo de los dioses, mientras que su implementación permitió fijar el canon de las religiones y facilitar su difusión. La escritura se transformó así en un atributo de burócratas y sacerdotes, intérpretes privilegiados de lo divino y, en muchos casos, los primeros archivistas.

La complejidad de los sistemas de escritura prealfabéticos y su estrecha relación con el poder terrenal y espiritual determinaban que ésta estuviese reservada a una ínfima minoría, configurando lo que el antropólogo Jack Goody ha llamado “cultura escrita restringida”. Por ejemplo, se estima que apenas el 1% de la población del Antiguo Egipto sabía leer, incluyendo al faraón y sus cuadros administrativos, los jefes militares, quizás sus esposas y los sacerdotes. En China, en tanto, una persona tenía que conocer al menos 3000 caracteres para alfabetizarse en un nivel básico y unos 5000 para considerarse realmente alfabetizada. Sólo una pequeña élite tenía suficiente tiempo y recursos para llegar a dominar esa técnica.

[...] “¡Lee! [¡Oh, Muhámmad!] En el nombre de tu Señor, Quien creó todas las cosas. Creó al hombre de un cigoto. ¡Lee! Que tu Señor es el más Generoso. Enseñó [la escritura] con el cálamo. Y le enseñó al hombre lo que este no sabía” (Corán 96:1-5).

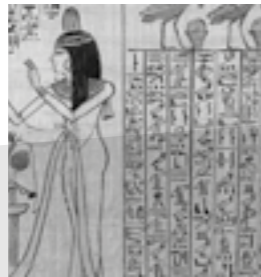
3.200 a.C.

Se crea en Mesopotamia el sistema de escritura cuneiforme.



3.000 a.C.

En Egipto surge la escritura jeroglífica. El papiro se perfila como el material de escritura privilegiado.



1.700 a.C.

Escritura ideográfica china.



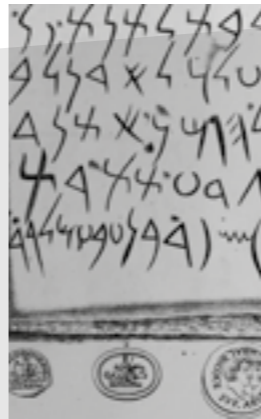
1.400 a.C.

El escriba Sin-liqe-un-ninni escribe en tablillas de arcilla la Epopeya de Gilgamesh, el poema épico más antiguo conocido.



1.200 a.C.

Se estandariza el alfabeto fenicio con 22 letras consonantes.



1.000 a.C.

Adaptación del alfabeto fenicio por los griegos, que incorporan las vocales.



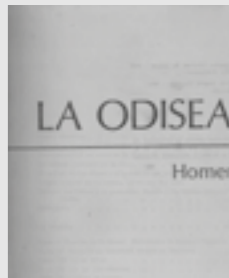
900 a.C

Primeros testimonios pictográficos en Mesoamérica.



760 a.C

El poeta Homero transcribe La Iliada y La Odisea.



El primer uso documentado de un servicio de mensajería para transportar documentos escritos corresponde al **Antiguo Egipto**, donde los faraones usaban mensajeros para difundir sus decretos.



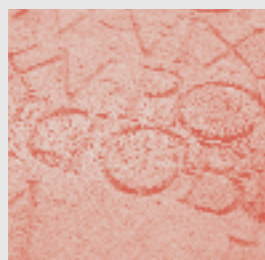
El manejo de la escritura fue también una condición básica para la existencia de los imperios de la antigüedad, como ejemplifica el desarrollo de los primeros sistemas postales. El primer uso documentado de un servicio de mensajería para transportar documentos escritos corresponde al Antiguo Egipto, donde los faraones usaban mensajeros para difundir sus decretos. Los romanos desarrollaron dos sistemas de correo con caballos, uno público y uno privado, que permitían que los mensajes recorrieran 800 kilómetros al día, cifra que en su momento debe haber parecido insuperable. En la región andina sudamericana, los incas también desarrollaron un sofisticado sistema de comunicación, transporte y mensajería en base al Camino del Inca, una impresionante red caminera que alcanzó una extensión de 60 mil kilómetros. En lugar de cartas, los mensajeros o chasquis transportaban quipus, un sistema tridimensional de registro basado en cuerdas anudadas de diferentes colores.

Pese a estas y otras ventajas, la escritura no tuvo un camino fácil para llegar a ser universalmente aceptada. En el diálogo platónico Fedro, Sócrates relata la invención de la escritura por Teut, dios egipcio del conocimiento e inventor también de los números, la geometría y la astronomía. Cuando Teut presentó al rey las artes que había inventado y sus posibles usos, dijo de la escritura que ofrecería “un remedio contra la dificultad de aprender y retener”, a lo que el rey respondió que no: la escritura, dijo, “sólo producirá el olvido en las almas de los que la conozcan, haciéndoles despreciar la memoria; confiados en este auxilio extraño abandonarán a caracteres materiales el cuidado de conservar los recuerdos, cuyo rastro habrá perdido su espíritu”.

En tiempos de Platón, los usos de la escritura estaban extendiéndose entre los griegos, que utilizaban piezas de cerámica para todo tipo de anotaciones a modo de borrador; registraban por escrito sus transacciones, escribían contratos y empezaban a transitar del derecho consuetudinario al derecho escrito. Sin embargo, la cultura griega seguía siendo predominantemente oral, la lectura individual y silenciosa era minoritaria y los textos se pensaban para ser leídos y representados ante una audiencia, como ocurría por ejemplo en las recitaciones de poesía. De lo anterior se sigue que la oralidad y la escritura deben entenderse como complementarias y no como opuestas y que el tránsito de las sociedades a la lecto-escritura fue siempre algo gradual.

700 a.C.

Surge el alfabeto latino, convertido posteriormente en el estándar de Occidente.



300 a.C.

Es creada la Biblioteca de Alejandría, la más grande de su tiempo. Llegó a albergar más de 500 mil manuscritos.



105 d.C.

Creación del papel en China por Cai Lun.



751 d.C.

La fallida invasión china a Samarcanda (Uzbekistán) da lugar a la expansión del papel, primero por el mundo árabe y luego por Europa.



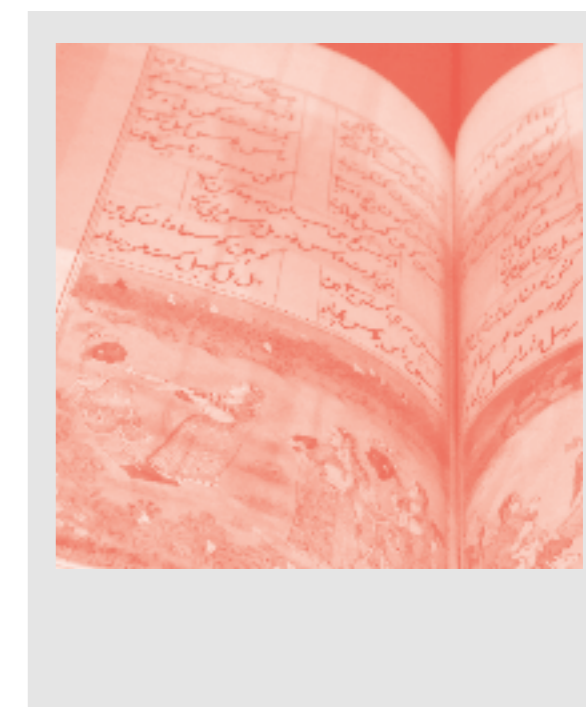
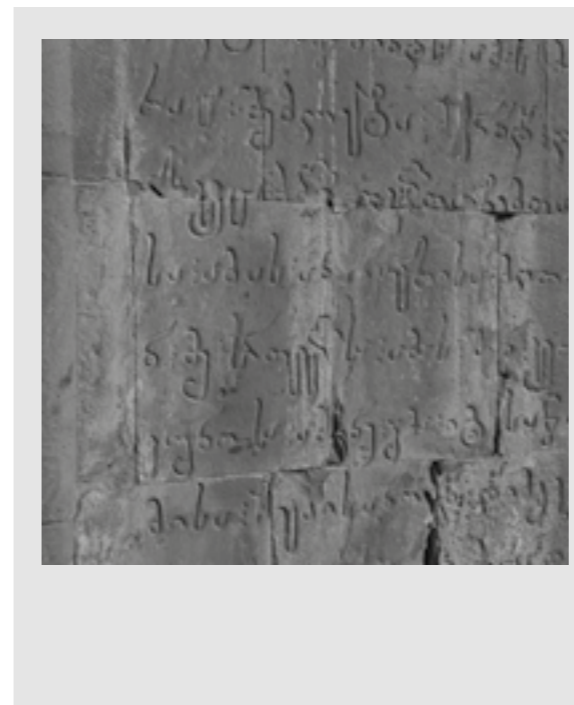
...el papel,
apareció en
China en el
siglo II [...] Una
circunstancia
aparentemente
fortuita permitió
que el papel
permeara las
fronteras chinas
en 751...

Los soportes de escritura

Para que la escritura desplegara todo su potencial, era indispensable contar con los medios materiales que permitieran su difusión. La historia de la escritura, por lo tanto, es inseparable de la de sus soportes materiales, partiendo por las tabletas de arcilla con marcas en forma de cuña (de ahí el nombre “cuneiforme”). Hacia el año 1400 a.C., el escriba Sin-leqi-unninni transcribió sobre esta superficie la epopeya de Gilgamesh, legendario rey de Uruk; se trata del poema épico más antiguo conocido. Luego de la arcilla vino el papiro, uno de los soportes más utilizados en la antigüedad por la facilidad de su elaboración (a partir de capas de fibras de la planta del mismo nombre), su capacidad de fijar la tinta y su ligereza, que permitía su transporte sin demasiado esfuerzo. Este fue el material sobre el que escribían los filósofos griegos y el que empleaban los emperadores romanos para despachar sus órdenes, usándose también para producir libros en forma de rollo. Fundada hacia el siglo III a.C., la célebre Biblioteca de Alejandría llegó a albergar cientos de miles de libros en este formato, perfilándose como el gran centro del saber de la antigüedad.

El aumento de la demanda de papiros en Europa y su consiguiente encarecimiento y escasez, sumado a la mala conservación del material fuera del seco clima egipcio, llevaron al desarrollo, hacia el siglo II a.C., de un nuevo soporte de escritura: la piel de animales (ovejas, cabras, terneros u otros) depilada y secada por tensión. A este material se le llamó “pergamino”, por su origen en la ciudad de Pérgamo, actual Turquía. Más resistente que el papiro, el pergamino tenía además la ventaja de poder plegarse sin romperse, por lo que se volvió una práctica habitual superponer varios de ellos, plegarlos por el medio, coserlos y encuadernarlos. A este formato se le dio el nombre de códice o codex, el antecesor del actual libro. A diferencia de los rollos, los códices permitían iniciar la lectura en cualquier parte, sin necesidad de desplegar el texto completo; eran más fáciles de almacenar en estantes y en su lomo se podía leer fácilmente de qué se trataban, en caso que incluyeran el título, razones todas por las que acabaron convirtiéndose en el formato dominante alrededor del siglo IV. Otro impulso decisivo vino de parte de la Iglesia Católica, que quiso diferenciarse de los rollos utilizados por los judíos y fomentó el uso del libro.

El ganador de la historia de los soportes de escritura, el papel, apareció en China en el siglo II. La historia cuenta que alrededor del año 105, el emperador He de Han ordenó a sus sabios inventar un material de escritura más económico, flexible y resistente que los entonces disponibles, como el bambú, la seda y la madera. Uno de sus consejeros, el eunuco Cai Lun, decidió probar triturando con agua cáñamos, cortezas de árboles, trapos de tela y trozos de redes de pesca, obteniendo una pasta que luego extendió en capas muy finas y dejó secar al sol. El nuevo material le valió al funcionario un título nobiliario y un entierro con todos los honores, siendo considerado, junto a la brújula, la imprenta y la pólvora, como uno de los mayores logros de la cultura china. Prontamente el papel comenzó a fabricarse en gran escala y para el siglo III era ya el sistema dominante en el gran imperio del Oriente.



La falta de intercambios entre Oriente y Occidente retardó por varios siglos la llegada del papel a Europa, manteniéndose el pergamino como el soporte dominante durante casi toda la Edad Media. Una circunstancia aparentemente fortuita permitió que el papel permeara las fronteras chinas: en 751, la fallida invasión china de Samarcanda (actual Uzbekistán), uno de los hitos de la Ruta de la Seda, dejó como saldo un grupo de prisioneros que revelaron los secretos del papel a sus captores árabes, lo que llevó a la fundación de una fábrica de papel en esa ciudad. El nuevo invento se difundió rápidamente por el mundo islámico y, posteriormente, por Europa, esto último gracias a la expansión del Islam. El primer molino papelero europeo se instaló en Xátiva (actual Valencia, España) en el siglo XI, tras lo cual el papel continuó su expansión por Italia y luego por el resto del continente.

La llegada del papel, que, a diferencia del pergamino, podía producirse casi sin límites, facilitó la comunicación enormemente y permitió que la información y el conocimiento circularan de manera mucho más eficiente. Si bien su impacto estaba estructuralmente limitado por la muy baja alfabetización, indudablemente contribuyó a que cada vez más hombres y mujeres aprendieran a leer y a escribir. Fue, además, uno de los detonantes de la llamada “revolución de la imprenta”, tema éste de un capítulo posterior.

[...] “El alfabeto significó poder, autoridad y control de las estructuras militares a distancia. Cuando se le sumó el papiro, el alfabeto significó el final de las burocracias estacionarias del templo y de los monopolios sacerdotales del saber y del poder” (Marshall McLuhan, *Comprender los medios de comunicación*, 1964).

Durante siglos el libro ha sido el objeto cultural por excelencia, protagonista y testigo de la historia y el principal instrumento de transmisión del conocimiento. Su larga historia puede enmarcarse entre dos revoluciones: la primera, la “revolución de la imprenta”, gracias a la cual el libro dejó de ser ese objeto sagrado y exclusivo para salir al encuentro de las masas. La segunda y más reciente, la “revolución digital”, ha permitido a las letras impresas independizarse de su soporte físico para difundirse a través de la Red, abriéndose de paso a transformaciones todavía insospechadas.

02

El Libro



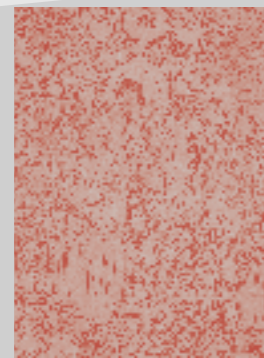
700

Durante la dinastía Tang en China se desarrolla la impresión con bloques.



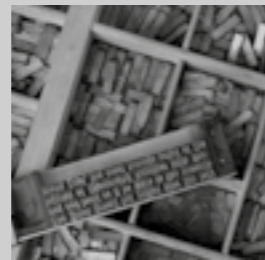
868

Se imprime el Sutra del Diamante, el libro xilográfico más antiguo conocido.



1450

Invención de la imprenta de tipos móviles por Johannes Gutenberg, quien adquiere notoriedad por su impresión de la Biblia.



1522

El reformista Martín Lutero publica su traducción del Nuevo Testamento al alemán, dando impulso a la edición de textos en lengua vernácula.



La revolución cultural del libro impreso

No es una exageración hablar de una “revolución” para sintetizar la variedad y trascendencia de las consecuencias provocadas por la imprensa de tipos móviles, cuya invención es generalmente atribuida a Johannes Gutenberg (1397-1468). Nacido en Maguncia (Alemania) e hijo de una rica familia de orfebres, Gutenberg reunía una gran destreza para trabajar el metal y un agudo sentido empresarial, cualidades ambas que fueron decisivas para concretar su proyecto. Las circunstancias eran propicias, pues la creación de las universidades (alrededor de medio centenar para el año 1400), la introducción del papel, más barato y manejable que el pergamino, y la reactivación del comercio y de la vida urbana, entre otros factores, apuntalaban la demanda de textos en Europa a un ritmo tal que los copistas no eran capaces de satisfacer.

Hasta antes de Gutenberg, la técnica de impresión más utilizada en Europa era la xilografía, que consistía en la reproducción de imágenes y textos a partir de una plancha única de madera. La desventaja era que tallar cada plancha tomaba mucho tiempo, no siendo posible por lo tanto imprimir más que hojas sueltas -generalmente imágenes piadosas- o pequeños opúsculos. Sólo excepcionalmente este sistema se usó para producir libros, reservándose para textos destinados a ser usados muchas veces, como los textos sagrados. Este era el caso del libro xilográfico más antiguo conocido: el Sutra del Diamante, texto budista datado en 868. Un par de siglos más tarde, en el Lejano Oriente se habría desarrollado un sistema de impresión con tipos móviles muy similar al de Gutenberg, pero hasta donde se sabe, dicha técnica nunca llegó a Europa. Aunque hubo contemporáneos que adujeron también conocer los secretos de la impresión, lo cierto es que la imprenta de Gutenberg satisfizo cabalmente las necesidades de su tiempo y se convirtió en el nuevo estándar, por lo que su paternidad sobre el invento no está en discusión.

1564

Se publica la primera edición del Índice de Libros Prohibidos (Index librorum prohibitorum) de la Iglesia Católica, en el marco de la Contrarreforma.



1605

Sale a la luz en Madrid la primera parte de Don Quijote de la Mancha, novela de Miguel de Cervantes.



1751

Diderot y D'Alambert lanzan el primer tomo de la Enciclopedia o Diccionario razonado de las ciencias, las artes y los oficios, un ambicioso proyecto de compilación del saber universal.



La imprenta de Gutenberg cambió profunda e irreversiblemente la manera en que los libros eran producidos, distribuidos y leídos.

La genialidad de Gutenberg estribó en aprovechar los recursos materiales y técnicos propios de su tiempo y combinarlos con otros nuevos. Reemplazó los tipos móviles de madera, frágiles y poco confiables, por otros hechos de plomo, estaño y antimonio que resistían bien la presión de la prensa. Los tipos metálicos se colocaban en bastidores de madera formando palabras y frases hasta completar todos los renglones; luego se aplicaba tinta sobre los tipos y se hacía presión con ellos con la prensa sobre el pergamino o el papel; aparentemente, el inventor alemán se habría inspirado en las prensas de vino de su región natal. Luego de varias pruebas exitosas, hacia 1452 Gutenberg inició la producción de la célebre Biblia de 42 líneas, de la que se imprimieron 300 copias. Sin embargo, una disputa legal entre Gutenberg y su socio capitalista, el banquero Johan Fust, terminó con el primero fuera del negocio. En relativo anonimato y sin haber podido lucrar con su invento, Johannes Gutenberg murió en el año 1568.

El asalto de Maguncia por las tropas del príncipe Adolfo II de Nassau en 1462 provocó que varios artesanos y comerciantes dejaran la ciudad, entre ellos los primeros impresores. Esta circunstancia permitió que el arte de la imprenta se difundiera rápidamente por Europa, primero a lo largo del Rin y luego en el resto del continente. Para el año 1500, la imprenta ya estaba presente en 250 ciudades, incluyendo Basilea, Roma, París, Venecia, Cracovia y Praga. La primera imprenta del continente americano se instaló en Nueva España (México) en 1539, mientras que Chile tuvo la suya recién en 1811, durante la Patria Vieja. La penetración de la imprenta también fue lenta en Rusia y el mundo cristiano ortodoxo, donde la clase alfabetizada se limitaba casi exclusivamente al clero, y en el mundo musulmán, dada la oposición de las autoridades políticas y religiosas. Estos desfases sugieren que la “revolución de la imprenta” no dependía únicamente de la tecnología, sino que requería de ciertas condiciones sociales y culturales para desplegar todo su potencial.

La imprenta de Gutenberg cambió profunda e irreversiblemente la manera en que los libros eran producidos, distribuidos y leídos. Los que por siglos habían sido objetos únicos (no había dos libros iguales), escasos y de enorme valor se transformaron en productos estandarizados, abundantes y asequibles. Hacia el año 1500, la producción de libros impresos se estimaba entre 15 y 20 millones de ejemplares; para el 1600, ésta ya alcanzaba los 200 millones, cifra que superaba largamente el total de los libros copiados a mano en los siglos anteriores. En ese mismo lapso, el precio de los libros se redujo del equivalente a seis meses de sueldo a seis horas, rebajando con ello las barreras de entrada a la lecto-escritura y permitiendo a cada vez más personas participar de la cultura escrita, incluyendo a mujeres y hombres laicos instruidos, funcionarios de gobierno, aristócratas, comerciantes y algunos artesanos.

Durante la Baja Edad Media (1300 - 1500), la reactivación de la vida urbana, la expansión del comercio, la creación de las universidades y la introducción del papel, entre otros factores, presionaron para ampliar la todavía restringida cultura escrita y prepararon el terreno a la llamada “revolución de la imprenta”.

Como suele ocurrir en la historia, el nuevo invento fue recibido tanto con entusiasmo como con preocupación. Además de los escribas que vieron amenazada su fuente de trabajo, el libro impreso debió enfrentar la resistencia de la Iglesia Católica, que durante siglos había detentado el monopolio de la cultura escrita. En 1487, el papa Inocencio VIII decretó que todos los libros debían ser visados por la autoridad eclesiástica antes de ser impresos, incluyendo la Biblia en cualquier idioma que no fuera el latín, cuyo uso se limitaba a una minoría de clérigos y letrados. La Iglesia temía, no sin razón, que liberar el acceso a la Biblia implicaría perder el control sobre cómo ésta era interpretada, en circunstancias que la vida diaria de las personas se regía en buena medida por esa interpretación. La cuestión del acceso a las Escrituras estuvo de hecho en el centro de la Reforma Protestante, iniciada con la publicación de las 95 Tesis por Martín Lutero en 1517. Cinco años más tarde, el propio Lutero lanzó su traducción del Nuevo Testamento al alemán, instando a los feligreses a prescindir de la mediación sacerdotal y socavando de paso la autoridad de la Iglesia Católica.

1971

El escritor Michael Hart lanza el Proyecto Gutenberg, la primera biblioteca digital gratuita del mundo.



1995

La compañía Amazon da inicio a la venta de libros por Internet. Por las mismas fechas se lanzan los primeros dispositivos de lectura de libros electrónicos (e-readers).

amazon

2007

Amazon lanza el lector Kindle, de gran éxito comercial y que impulsa la industria del libro electrónico.



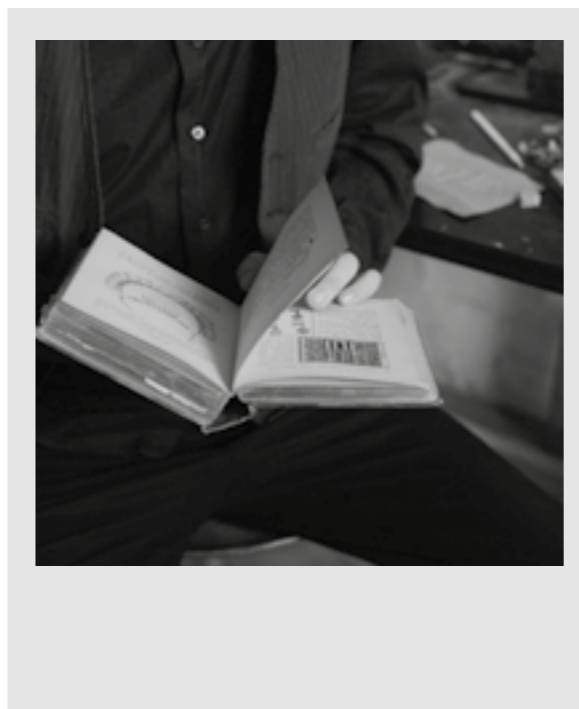


La Biblia no fue el único libro que comenzó a ser publicado en un idioma distinto del latín. El Renacimiento trajo aparejado un aumento de la demanda de textos en lenguas “vulgares” o vernáculos, que eran las que hablaba la gente común. Entre los ejemplos tempranos se incluyen *La Divina Comedia* de Dante y *Los cuentos de Canterbury* de Chaucer, impresos respectivamente en italiano y en inglés medio durante el siglo XV. Editores como el veneciano Aldo Manucio (1449-1515) vieron en los textos en lengua vulgar una oportunidad de ampliar el mercado, innovando además en la forma y materialidad de los libros. Su colección combinaba y daba el mismo tratamiento a los autores clásicos y los vernáculos, estrenando el formato “de bolsillo” y las flamantes letras “romana” e “itálica” (cursiva), antecesoras de las fuentes de los actuales procesadores de texto. Con todo, el latín fue el idioma preponderante en los primeros años de la imprenta, al punto que de los más de 24 mil “incunables” (impresos anteriores al año 1500) que han sobrevivido, el 77% está en latín. Casi la mitad (45%) de esos “incunables” trata de teología, muestra también de continuidad entre el periodo manuscrito y la “revolución de la imprenta”.

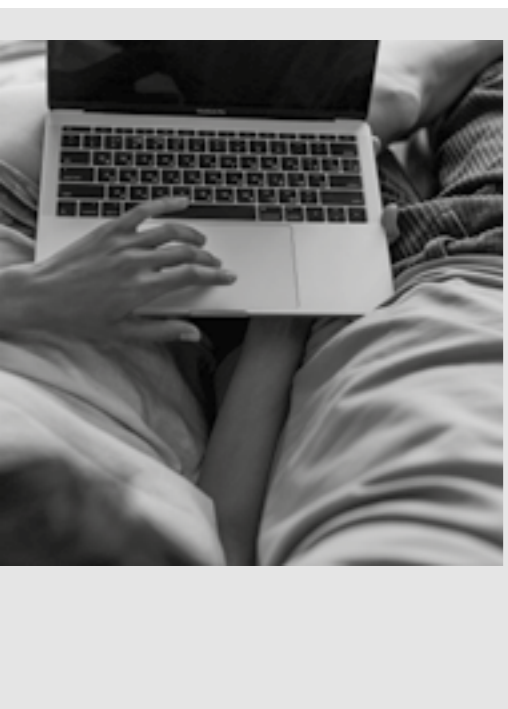
La mayor oferta de libros en circulación y la proliferación de nuevos títulos obligaron a mejorar o diseñar nuevos sistemas para organizar, catalogar y clasificar los libros. Las bibliotecas tuvieron que expandirse o hubo que crear otras nuevas, como la Biblioteca Estatal de Berlín (1661), la Biblioteca Nacional de España (1711) o la Biblioteca Británica (1759); como en la Antigüedad, la posesión de grandes bibliotecas actuaba como un símbolo de poder y de riqueza. La numeración de las páginas de los libros y la inclusión de índices hicieron más expedita la consulta de información, mientras que la publicación de bibliografías y catálogos ayudó a los lectores a navegar en el cada vez más extenso mar de publicaciones. Si bien cada biblioteca era diferente y éstas podían servir a distintos propósitos, una típica biblioteca de un lector humanista podía dividirse en cuatro categorías: libros religiosos (la Biblia, obras devocionales, historia eclesiástica); libros de enseñanza clásica (Cicerón, Aristóteles, Platón, Séneca, Plutarco, Virgilio, etc.); libros profesionales (de anatomía, medicina, derecho, etc.) y literatura variada en lengua vernácula (Erasmus, Maquiavelo, Bocaccio, Petrarca, etc.).

En un plano quizás menos evidente, la masificación del libro impreso permitió por primera vez al público lector leer los mismos títulos y exponerse a las mismas ideas al mismo tiempo, trascendiendo incluso las barreras geográficas e idiomáticas. El animado intercambio entre lectores y escritores en pos del conocimiento dio origen, en el siglo XVI, a la llamada “República de las Letras”, expresión que aludía a una red social a la vez real e imaginaria abierta a todas las edades, nacionalidades, sexos y clases sociales y en que se hablaban todos los idiomas, tanto antiguos como modernos; el latín, en este contexto, funcionaba como lengua franca. La escritura era la única carta de ciudadanía y las “Letras” abarcaban todos los campos del saber, sin discriminar entre “ciencias” e “humanidades”. Estos intercambios, extendidos luego a los periódicos, los salones y los cafés, fueron determinantes para difundir las ideas del humanismo primero, las de la Ilustración después y en general para promover las revoluciones científicas de la edad moderna.

[...] “Este sobredicho hidalgo, los ratos que estaba ocioso (que eran los más del año) se daba a leer libros de caballerías con tanta afición y gusto, que olvidó casi de todo punto el ejercicio de la caza, y aun la administración de su hacienda. [...] En resolución, él se enfrascó tanto en su lectura, que se le pasaban las noches leyendo de claro en claro, y los días de turbio en turbio, y así, del poco dormir y del mucho leer, se le secó el cerebro, de manera que vino a perder el juicio” (Miguel de Cervantes, *Don Quijote de la Mancha*, 1605).



Una última consecuencia de la revolución del libro impreso tiene que ver con las prácticas de lectura. Mientras que los libros del siglo XV eran tan grandes y pesados que se necesitaba un atril para hojearlos, las nuevas ediciones en cuarto o en octavo permitían a los lectores llevar los libros consigo y leerlos en casi cualquier parte. Fue así que tomó vuelo la lectura privada, individual y silenciosa, modalidad que a la larga se transformaría en dominante pero que en su momento fue considerada peligrosa, especialmente cuando la practicaban grupos subordinados como las mujeres y la “gente común”. El ejemplo más conocido de los peligros de la lectura privada lo representa el Quijote de Miguel de Cervantes (1605), el famoso hidalgo que de tanto leer libros de caballería acabó confundiendo la ficción con la realidad. Con todo, la lectura colectiva y en voz alta continuó practicándose al menos hasta entrado el siglo XIX, especialmente entre la clase obrera, en regiones con bajas tasas de alfabetización o en reuniones o veladas familiares.



El libro en la era digital

El hito importante más reciente en relación con el libro es la aparición del libro electrónico o digital (*ebook*). Su todavía corta historia ha avanzado al ritmo del cambio tecnológico acelerado, teniendo como telón de fondo la revolución de Internet y su imbricación en prácticamente todo aspecto de la vida contemporánea, incluyendo por cierto la escritura, la edición, la comercialización y la lectura de libros. El paso del libro a la era digital ha sido tan rápido y sus efectos tan profundos que hay quienes hablan de una “revolución”, y aunque no es posible todavía dimensionar la totalidad de sus alcances, resulta claro que el libro no es ya más únicamente lo que históricamente fue: un conjunto de hojas unidas por uno de sus lados y encuadernadas, a la manera de los códices medievales.

La edición digital de textos se inició en las décadas de 1970 y 1980, junto con la llegada de los computadores personales al ámbito editorial. Estos primeros textos digitales no estaban dirigidos al público masivo, pues se trataba de insumos de un proceso cuyo resultado final seguía siendo un libro en papel. Esta situación comenzó a cambiar cuando el norteamericano Michael Hart lanzó el Proyecto Gutenberg (1971), una iniciativa de digitalización de libros de dominio público cuyo objetivo era crear una gran biblioteca digital gratuita. Por “digitalización” se entendía entonces la transcripción manual de los textos, ya que tecnologías como los escáneres o las cámaras digitales no estaban aún disponibles. A la fecha, el Proyecto Gutenberg cuenta con más de 60 mil títulos descargables y se mantiene como la biblioteca digital más antigua del mundo.

En un primer momento, los libros del Proyecto Gutenberg o cualquier otro libro digital sólo podían leerse en la pantalla del computador, lo que resultaba muy desgastante para la vista cuando se trataba de textos extensos. Los primeros dispositivos de lectura electrónicos (*ereaders*) aparecieron en la década de 1990, momento también en que la compañía Amazon inició la venta de *ebooks* por Internet. Estos primeros dispositivos fueron recibidos tibiamente, en parte por su elevado precio, en parte porque sus pantallas retroiluminadas los hacían incómodos de leer. La creación de la tinta electrónica (*eink*) en 1997 permitió a los aparatos prescindir de la iluminación posterior y mejorar con ello la experiencia de lectura, abriendo paso a la masificación de los *ebooks* y los *ereaders* en la década siguiente.

El impulso decisivo vino de la mano del Kindle de Amazon (2007), el primer lector que alcanzó éxito masivo y que marcó la pauta a la industria del libro electrónico. Aparte sus varias características y prestaciones (pantalla de seis pulgadas con tecnología *eink*, conexión *wifi*, audífonos para escuchar audiolibros, etc.), el Kindle tenía la particularidad de estar asociado a la tienda virtual de Amazon, permitiendo a los lectores elegir y descargar libros desde un enorme catálogo (400 mil títulos al año 2010) a un precio mucho menor que el de las ediciones físicas. Tres años más tarde Apple lanzó la tableta iPad (2010), la más exitosa en su tipo y que incluía también un servicio de compra y descarga de libros electrónicos. La *tablet* de Apple encarnaba la tendencia dominante en esos años y los inmediatamente posteriores: ofrecer la mayor cantidad de prestaciones en un único dispositivo que además asegure autonomía y portabilidad.





La industria del libro electrónico es hoy una realidad y su importancia es innegable, pero contra los pronósticos más tajantes, no ha llegado todavía a desplazar al libro en papel. A fines de 2010, las ventas de *ebooks* en Amazon superaron por primera vez a las de libros físicos en la misma plataforma y para el año 2013, los libros electrónicos representaban alrededor del 20% de las ventas totales de libros en los Estados Unidos. En la actualidad, los libros electrónicos representan entre un 5 y un 10% del total de libros vendidos, llegando excepcionalmente y sólo en algunos países a las dos cifras. Según datos del Statista Global Survey, la tasa de penetración de los *ebooks* es especialmente elevada en China, donde un 58% de los encuestados prefiere ese formato. Mientras que países como España o Argentina se inclinan decididamente por el formato tradicional (56 y 50%, respectivamente), en el resto del mundo la proporción entre ambos es más equilibrada, casi siempre en favor del libro impreso. A falta de información más concluyente, parece ser que la mayoría de quienes leen habitualmente lo hacen tanto en formato digital como en papel, no de forma excluyente sino que alternando entre uno u otro según la ocasión.

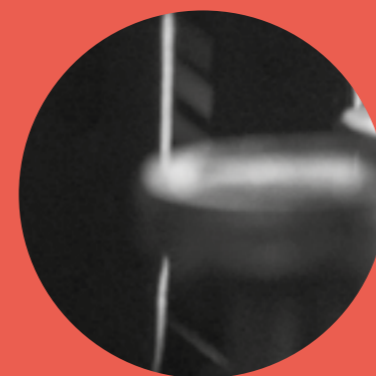
De esta convivencia no debe desprenderse que el libro y la lectura analógicas y sus equivalentes digitales son homologables. Hay quienes sostienen que la lectura en la era digital se parece más a navegar por Internet o a hacer “zapping” que a la lectura que practicaba, por ejemplo, el Quijote, cuya inmersión profunda en los libros no parece compatible con la actual cultura de la gratificación inmediata. Correlativamente, el *ebook* ha tendido a evolucionar desde la versión electrónica de un libro impreso a un objeto de naturaleza completamente distinta: un libro hipermedia (multimedia con hipertexto) con contenidos más propios del entorno digital (animaciones, fotografías, gráficos, ilustraciones, música, videos, etc.) y que exige del público una actitud más activa que la acostumbrada. En estos casos, la lectora o lector puede acceder (o no) a los distintos enlaces ofrecidos a su propio ritmo, en el orden que quiera y conforme a sus propios gustos y necesidades, a la manera de los llamados “prosumidores”.

Pese a sus muchas ventajas, el libro electrónico no está exento de problemas. En primer lugar y como casi todo contenido digital, los *ebooks* deben enfrentar la amenaza de la piratería, toda vez que la cultura de gratuidad en Internet es contradictoria con la idea del derecho de autor. Como referencia, se estimaba que al año 2020 sólo el 4% de los libros electrónicos que se leían en España eran comprados legalmente; presumiblemente, el panorama en otros países no es muy distinto. Un segundo conjunto de problemas tiene que ver con la decadencia digital y la obsolescencia programada: producto del reciente cambio tecnológico, tanto los formatos digitales como los dispositivos de lectura quedan rápidamente obsoletos, al punto que un texto descargado hoy en un Kindle puede no ser compatible con un aparato equivalente de 10 o 15 años más (por no hablar de los viejos discos flexibles o “floppy”). El libro físico en cambio casi no ha cambiado su forma desde el tiempo de los códices, estando prácticamente diseñado para durar. Tal vez ahí radica una de las claves de su permanencia.

En el año 2022, la Encuesta de hábitos y percepciones lectoras en Chile (Ipsos y Fundación La Fuente) arrojó que un 55% de quienes leen libros al menos una vez por semana lo hace en formato físico, un 49% lee libros digitales y sólo un 19% escucha audiolibros.

Hija directa de la imprenta, más tarde vástago adoptivo de la Ilustración, la prensa escrita nació en la agitada época de monjes que desafiaban la autoridad papal y navegantes ansiosos de fama y oro. Sus primeros esbozos en el siglo XVI fueron panfletos, hojas sueltas sin periodicidad, cartas de viajes, documentos reproducidos por los nuevos medios técnicos para que el escaso pero poderoso contingente de personas que sabían leer en Europa compartieran desde la idea de la salvación del alma como una tarea individual, hasta los relatos fantásticos de tierras lejanas donde se podía beber de la fuente de la eterna juventud. Al calor de la Revolución Industrial, esas piezas informativas irregulares dieron paso al primer medio de comunicación de masas, moldeando diariamente las ideas y opiniones de millones de personas y posicionándose como el llamado "cuarto poder". Ya sea en papel o a través de una pantalla de cristal líquido, las palabras impresas siguen satisfaciendo la necesidad de hombres y mujeres por saber lo que le ocurre y piensan otros hombres y mujeres en cualquier lugar del mundo.

03



La Prensa Escrita

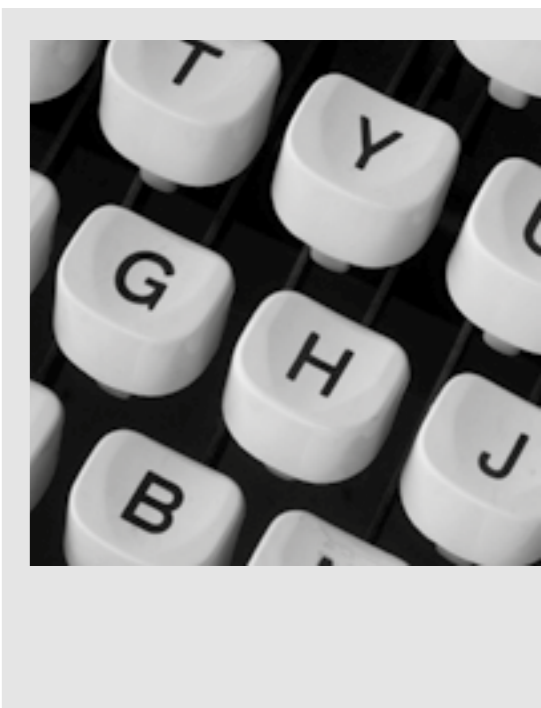
La prensa y el desarrollo de la opinión pública

Aunque los primeros periódicos vieron la luz recién en la época moderna, sus antecedentes pueden rastrearse hasta tiempos muy remotos. Un primer hito en este sentido fueron las Actas diarias del pueblo romano (*Acta diurna populi romani*), creadas hacia el 59 a.C. por iniciativa de Julio César y que informaban a las y los romanos de los asuntos de la ciudad. Las Actas eran publicadas en planchas de madera en el Foro, donde luego esclavos letrados las copiaban en papiros y las difundían a otros puntos del imperio. Varios siglos más tarde, a mediados del 1500 aparecieron en Venecia los *avvisi*, un sistema de noticias por correspondencia consistente en boletines manuscritos y señalado comunmente como precedente directo de los periódicos. Con todo, la falta de periodicidad de estas piezas informativas y su muy limitado alcance impiden hablar todavía de periódicos propiamente tales, situación que sólo cambiaría con la invención de la imprenta de tipos móviles por Gutenberg, mediando el siglo XV.

En efecto, no pasó mucho tiempo para que la nueva técnica de impresión se emplease con fines noticiosos, primero de manera irregular y luego en publicaciones estables. En 1493, por ejemplo, las cartas de Cristóbal Colón sobre el hallazgo de las Indias se imprimieron en varios idiomas y alcanzaron una importante difusión, acompañándose generalmente de sugerentes grabados. Unas décadas más tarde se publicó la primera noticia impresa en América: la *Relación del espantable terremoto* de Antigua Guatemala en 1541, hoja volante posterior en sólo dos años a la introducción de la imprenta a Nueva España (México). Estas y otras publicaciones pavimentaron el camino a los primeros impresos informativos de carácter semanal: *Relation aller Fürnemmen und gedenckwürdigen Historien* (“Recuento de todas las noticias distinguidas y conmemorables”) y *Avisa Relation oder Zeitung*, surgidos en Alemania a inicios del 1600 y considerados los primeros periódicos del mundo. Para evitar la persecución gubernamental, ambos impresos omitieron deliberadamente el nombre de sus ciudades de origen, una muestra de que la controversia en torno a la libertad de expresión ha acompañado al periodismo desde sus inicios.

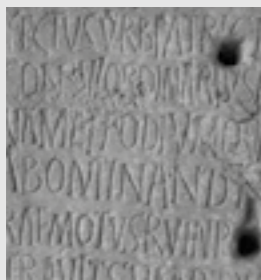
El formato tuvo amplia acogida y se expandió rápidamente: en sólo cinco años, semanarios similares aparecieron en ciudades como Basilea, Viena, Frankfurt, Berlín y Ámsterdam, y menos de medio siglo después la prensa periódica ya estaba presente en todo el continente europeo. En Inglaterra, a este tipo de publicaciones se les denominó “corantos” (del francés “correr”), el primero de los cuales llevaba por título *Corante, or weekly newes from Italy, Germany, Hungary, Poland, Bohemia, France and the Low Countreys* (1621). Otros nombres habituales de los primeros periódicos fueron “mercurio” (el mensajero de los dioses, en la mitología romana) y “gaceta”, este último tomado de una moneda veneciana de bajo valor. Entre las gacetas, la más influyente fue La Gazette de Francia, creada en 1631 a instancias del cardenal Richelieu y convertida luego en el órgano oficial de la monarquía francesa. Precisamente en virtud del férreo control de las monarquías sobre la imprenta, la norma en los primeros años era que los periódicos se refirieran únicamente a noticias del exterior.

Prontamente, sin embargo, la prohibición a los periódicos de tratar los acontecimientos locales acabó siendo superada por los hechos. Durante la Guerra Civil inglesa (1642-1651), por ejemplo, los partidarios de la monarquía y del parlamento recurrieron profusamente a la imprenta para promover sus respectivos puntos de vista, permitiendo que cada vez más personas se interiorizasen de los asuntos públicos. Fue en este contexto que el poeta John Milton publicó su *Aeropagitica* (1644), un influyente alegato en contra de la censura gubernamental y a favor de la libertad de prensa. La creciente popularidad de los periódicos les permitió acortar su periodicidad, primero con entregas bisemanales y luego saliendo en forma diaria. El primer diario, *Einkommende Zeitung* (“Noticias entrantes”) vio la luz en Alemania en 1650, siendo seguido en 1702 por el *Daily Courant* londinense. Combinando información política, reportes comerciales y espacios publicitarios, la prensa se posicionó gradualmente como un componente clave en la vida diaria de los ciudadanos.



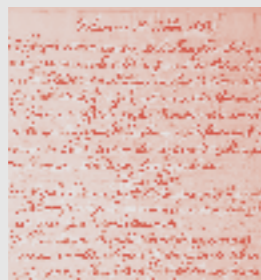
59 a.C.

Se publican en Roma las Actas diarias del pueblo romano (*Acta diurna populi romani*), antecedente remoto de los periódicos.



1500 - 1600

En distintas ciudades europeas se producen boletines noticiosos manuscritos (en Venecia, *avvisi*), que alcanzan amplia circulación.



1541

Se publica en México la “Relación del espantable terremoto que ha acontecido en las Indias en una ciudad llamada Guatemala”, la primera noticia impresa en América.



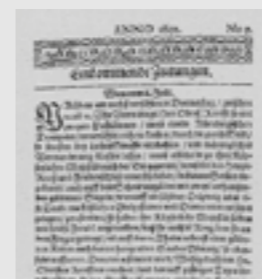
1605

Aparecen en Alemania los primeros periódicos: *Relation aller Fürnemmen und gedenckwürdigen Historien* y *Avisa Relation oder Zeitung*, ambos de carácter semanal.



1650

Entra en circulación *Einkommende Zeitung* (“Noticias entrantes”), el primer periódico diario.



1812

El gobierno de José Miguel Carrera lanza *La Aurora de Chile*, “periódico ministerial y político” editado y redactado por Fray Camilo Henríquez.



1827

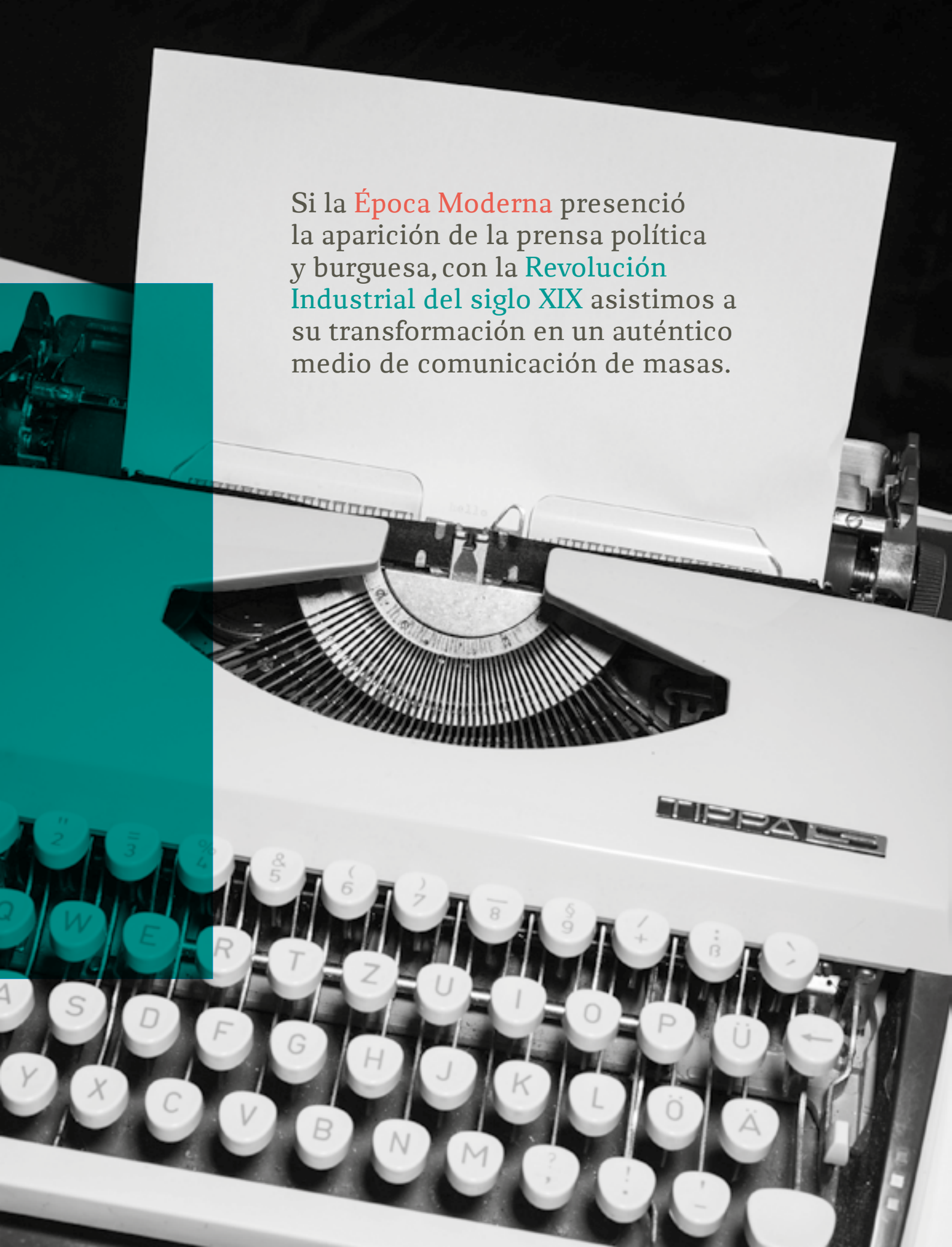
Se funda *El Mercurio de Valparaíso*, a la fecha el periódico de habla castellana más antiguo del mundo.



1833

The Sun de Nueva York, da inicio a la “prensa del penique” (penny press).





Si la **Época Moderna** presencié la aparición de la prensa política y burguesa, con la **Revolución Industrial del siglo XIX** asistimos a su transformación en un auténtico medio de comunicación de masas.

El auge de la prensa periódica y su renovada libertad confluyeron con la cultura de los cafés, espacios donde la emergente burguesía se reunía regularmente para sociabilizar y debatir sobre distintas materias. A inicios del siglo XVIII existían unas tres mil casas de café sólo en Londres, cada una con un cierto número de clientes regulares. Estas condiciones impulsaron el surgimiento de lo que Jurgen Habermas ha llamado “esfera pública”, un espacio intermedio entre el Estado y la sociedad civil donde los sujetos privados (generalmente hombres adultos burgueses) podían entablar discusiones críticas sobre las actividades del Parlamento y de la Corona. Estas discusiones eran a su vez amplificadas por la prensa escrita, la que junto con operar como vehículo de ideas tendió a asumir como función propia la de fiscalizar al poder. De esta forma, la “esfera pública” contribuyó decisivamente a modelar los Estados constitucionales modernos, los que de hecho validan y reconocen el papel político de la prensa resguardando las libertades de prensa y de expresión. Así ocurre por ejemplo en la Declaración de Derechos del Hombre y del Ciudadano (1789) y la Primera Enmienda de la Constitución estadounidense (1791).

Fue precisamente bajo este ideario que el gobierno de José Miguel Carrera creó en febrero de 1812 *La Aurora de Chile*, el primer periódico nacional. “Está en nuestro poder, el grande, el precioso instrumento de la ilustración universal, la Imprenta. Los sanos principios, el conocimiento de nuestros eternos derechos, las verdades sólidas y útiles van a difundirse entre todas las clases del Estado”, declaraba *La Aurora* en su “Prospecto”. Su propósito era contribuir a crear un espacio público ilustrado que permitiera sostener políticamente la lucha por la independencia, cuestión a la que se abocó semanalmente durante más de un año y a lo largo de 62 ejemplares.

El auge de la prensa comercial

Si la Época Moderna presencié la aparición de la prensa política y burguesa, con la Revolución Industrial del siglo XIX asistimos a su transformación en un auténtico medio de comunicación de masas. En tiempos de *La Aurora*, los periódicos estaban todavía restringidos a una pequeña élite, dado su elevado precio y los muy bajos niveles de alfabetización. Esta situación comenzó a cambiar en 1833 cuando el editor neoyorquino Benjamin Day creó *The Sun*, un periódico en tamaño carta con foco en noticias de interés humano y cuyo precio era de sólo un centavo. Gracias a la nueva imprenta a vapor, Day y sus contemporáneos podían imprimir hasta 18 mil ejemplares en una hora, mientras que la vieja imprenta sólo era capaz de producir 125 copias en ese mismo lapso. Al cabo de dos años, las ventas de *The Sun* alcanzaron los 15 mil ejemplares diarios, lo que lo convirtió en el periódico más popular de su tiempo. Nació así la llamada “prensa del penique” o *penny press*, precursora de los actuales tabloides.

En 1835, el diario *New York Sun* causó revuelo mundial por una serie de artículos científicos sobre el hallazgo en la Luna de seres humanos con alas de murciélago, grandes castores que andaban sobre sus patas traseras, ríos, cascadas, unicornios y toda clase de criaturas fantásticas. La noticia, por supuesto, era falsa.





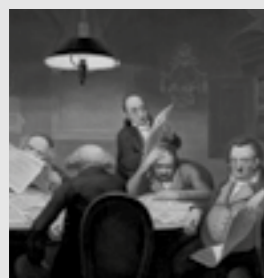
Otro de los *penny papers* más exitosos fue el *New York Morning Herald*, fundado por James Gordon Bennett en 1835. Bajo su dirección, el *Herald* se hizo notar por su proactividad al momento de recolectar noticias, especial pero no exclusivamente policiales y recurriendo extensamente a corresponsales tanto locales como extranjeros. En este sentido, el *Herald* se benefició de otro gran invento de la era industrial: el telégrafo eléctrico, integrando junto a *The Sun* y otros tres periódicos neoyorkinos la agencia de noticias Associated Press (1846). Más allá de sus excesos sensacionalistas y *fake news* (por ejemplo, el “Gran Fraude de la Luna” de 1835), es a este tipo de prensa que le debemos la práctica del reporteo, la competencia por la primicia y, en definitiva, el concepto moderno de noticia como algo que debe ser descubierto e investigado, todas cuestiones consustanciales al periodismo contemporáneo.

Con el camino abonado por la *penny press*, hacia fines del siglo XIX surgió en Estados Unidos la “prensa amarilla”, caracterizada por su orientación sensacionalista, su abundancia de imágenes y su foco preferente en historias de crímenes, sexo y violencia. Es aquí donde aparece el nombre de Joseph Pulitzer, emigrado desde Hungría a los 17 años y quien se convertiría en un verdadero magnate de los medios de comunicación. Luego de combatir en la Guerra de Secesión y tras desempeñar distintos oficios, Pulitzer adquirió en 1887 el *New York World*, un pequeño periódico que venía arrastrando pérdidas. Bajo su dirección, el *World* se convirtió en uno de los diarios más vendidos gracias a sus historias sensacionalistas, titulares impactantes y a la tira cómica *The Yellow Kid*, cuyo protagonista homónimo se volvió tremendamente popular. Otro de sus aciertos fue contratar a la periodista Elizabeth Cochran, quien adujo notoriedad a raíz de un impactante reportaje sobre un asilo psiquiátrico para mujeres, al que ingresó como periodista encubierta. A fines de 1889, Nellie Bly (su seudónimo) propuso al *World* replicar *La vuelta al mundo en 80 días* de Julio Verne, logrando completar el viaje en 72 días y seis horas. La irrupción de Bly impulsó a muchas otras mujeres a iniciar carreras en el periodismo, consagrándola de paso como una de las primeras periodistas de investigación de la historia.



1835

Se forma Havas (hoy Agence France-Presse), la primera agencia de noticias. Le siguen Associated Press (1846) y Reuters (1851), entre otras.



1882

Es fundado el diario *El Sur de Concepción*, ligado al Partido Radical y el más influyente diario de provincias. En 2006 fue adquirido por el grupo *El Mercurio*.



1895

Primera aparición de *The Yellow Kid*, caricatura de Richard Felton Outcault considerada el primer comic de la historia.



1898

La guerra hispano-estadounidense (“guerra de los corresponsales”) enfrenta a los periódicos “amarillos” de Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst.



1900

El empresario Agustín Edwards Mac-Clure funda *El Mercurio de Santiago*, paradigma en Chile de la “prensa seria” o de información.



1905

Se lanza la revista *Zig-Zag* por la editorial del mismo nombre, de propiedad de Agustín Edwards. Es la primera publicación miscelánea de Hispanoamérica.



1908

La Universidad de Missouri crea la primera escuela de Periodismo del mundo.



1917

Se entregan por primera vez los Premios Pulitzer a los mejores trabajos en periodismo.





El principal rival de Pulitzer era el también magnate William Randolph Hearst, dueño del *New York Journal* e inspirador de la película de 1941 *Ciudadano Kane*. Hearst se propuso desbancar al *World* con sus mismas armas, lo que dio lugar a una competencia de titulares escandalosos, crónicas exageradas e intentos de cada periódico de fichar a los colaboradores de su contendor. En un momento dado, Hearst consiguió reclutar para el *Journal* al dibujante Richard Felton Outcault, autor del *Yellow Kid*, obligando a Pulitzer a recurrir a otros artistas para continuar la tira cómica. La disputa de ambos editores por el personaje llevó a que se generalizara en llamar “amarillos” a sus respectivos periódicos, siendo éste el origen del calificativo “prensa amarilla”. Esta escalada sensacionalista alcanzó su punto más alto durante la guerra hispano-estadounidense de 1898, explotada irresponsablemente por los periódicos de Pulitzer y Hearst con el fin de aumentar sus tiradas. Una viñeta de la época los muestra a ambos caracterizados como el *Yellow Kid* y construyendo con bloques la palabra “war” (guerra en inglés), aludiendo a su responsabilidad en promover la intervención estadounidense.

Pese a lo controvertido de sus publicaciones, tanto Pulitzer como Hearst contribuyeron significativamente a la profesionalización del periodismo y a su consolidación como industria y como negocio. Para inicios de los 20, el imperio mediático de Hearst incluía 20 diarios, 11 periódicos dominicales, seis revistas, dos servicios de cable y una compañía de noticiarios cinematográficos. Pulitzer, por su parte, dedicó sus últimos años a promover la enseñanza del periodismo a nivel universitario, destinando parte de su testamento a la creación de la Escuela de Periodismo de la Universidad de Columbia (1912). Cinco años más tarde y también como parte de su última voluntad, se entregaron por primera vez los Premios Pulitzer a la excelencia en periodismo, los que se mantienen a la fecha entre los más prestigiosos galardones en este campo.

El periódico enfrentado a los desafíos tecnológicos

Una y otra vez, con más o menos suerte, los medios impresos han debido responder y adaptarse a los cambios derivados de los avances tecnológicos. A comienzos de los 80, por ejemplo, el diario estadounidense *USA Today* decidió enfrentar la competencia de la televisión apropiándose de la cultura audiovisual, reduciendo los textos al mínimo e incorporando abundantes gráficos y fotografías a todo color para retener a los cada vez más esquivos lectores. “El primer diario post-televisión”, como fue llamado en su momento, llegó a convertirse en de mayor tirada en los Estados Unidos (aproximadamente 1,8 millones de ejemplares diarios en el año 2000) y se mantiene a la fecha como uno de los más leídos del país del norte. En sus primeros días, sin embargo, los críticos se referían peyorativamente a él como “McPaper” o “McNewspaper”, en referencia a la simplicidad de la comida rápida de McDonald’s.

El primer periódico que tuvo un computador en su redacción fue el estadounidense *Daily Oklahoman* en 1963. En las décadas siguientes, la masificación de los computadores personales simplificó e hizo más eficientes los procesos relacionados con la elaboración de la prensa, reduciendo sus tiempos y abaratando sus costos. Para 1994, casi todos los grandes medios estadounidenses ya tenían versión en Internet, incluyendo al *New York Times*, *Los Angeles Times* y *The Washington Post*; al cabo de unos años, la existencia de medios impresos sin presencia en la red se consideraría algo impensable. De ser meras reproducciones del periódico impreso, los medios digitales han pasado a abrir nuevas posibilidades de comunicación (actualización continua, capacidad de archivo, inmediatez, interactividad, mayor presencia de imágenes fijas y en movimiento, etc.), las que a su vez requieren de periodistas especializados y de nuevos perfiles profesionales (“periodismo multimedia”).

Hacia el cambio de siglo -del XX al XXI- comenzaron a surgir voces alertando de una crisis terminal de la prensa escrita provocada o acentuada por la revolución digital. Entre los factores de la crisis se cuentan la aparición de medios digitales y de las redes sociales; el surgimiento de una “cultura de la gratuidad” en Internet y la fragmentación de las audiencias, que a su vez acarrea una reducción de las tiradas (raramente superiores a los 100 mil ejemplares) y de la inversión publicitaria. La primera víctima fue la edición vespertina de los diarios, que tendió a desaparecer desde los años 70 por falta de demanda: el seguimiento de la actualidad era más atractivo e inmediato en la televisión. Luego fue el turno de las revistas de actualidad (*Life*, *Newsweek*, etc.), las que también fueron desapareciendo pese a haber sido verdaderos referentes para el público de masas. Se estima que en los 25 años que siguieron a la invención de Internet, la prensa de papel en los Estados Unidos perdió aproximadamente 40 mil millones de dólares de ingresos, no vislumbrándose a la fecha un modelo alternativo de negocios. Aunque el periodismo continúa siendo fundamental para dar orden y sentido al mundo en que vivimos, la subsistencia de la prensa de papel es, en el mejor de los casos, incierta.

La reciente pandemia de COVID-19 disparó la lectoría de medios digitales, pero también profundizó la crisis de la prensa de papel. Según datos de UNESCO, entre 2016 y 2021 los ingresos de la prensa periódica por concepto de publicidad a nivel global se redujeron a la mitad, lo que ha obligado a muchos medios impresos a reducir su periodicidad, recortar su plantilla de trabajadores, abandonar provisoria o definitivamente el papel o cesar sus operaciones.



1991

La universidad Uniacc comienza a impartir la carrera de Periodismo.



1997

El diario chileno *La Tercera* lanza su edición online. El *Mercurio (Emol)* hace lo propio en 1999.



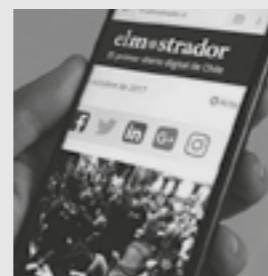
1998

Nace en Santiago el periódico satírico *The Clinic*, cuyo nombre alude al lugar de detención de Augusto Pinochet en Londres (*The London Clinic*).



2000

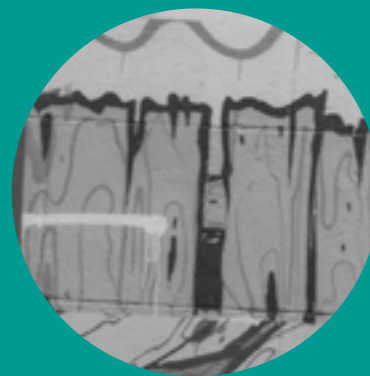
Debuta la versión chilena de *Publitrómetro*, periódico gratuito internacional de origen sueco. Ese mismo año nace *El Mostrador*, el primer periódico exclusivamente digital de Chile.



La publicidad en el espacio público representa una de las formas de comunicación más antiguas y con mayor adaptabilidad al cambio, siendo tal vez ésta la clave de su pervivencia. Su madurez la alcanzó durante la Revolución Industrial, combinando en distintas dosis valor estético, funcionalidad y receptividad a los contextos políticos y sociales. Desde los carteles impresos, pasando por las luces de neón hasta las actuales pantallas, la publicidad exterior ha pasado a formar parte del paisaje urbano cotidiano, trascendiendo por mucho su función inmediata y manteniéndose en plena era digital como una auténtica experiencia de masas.

04

La Publicidad Exterior





En Egipto, las inscripciones en pirámides y obeliscos tenían un claro **valor propagandístico** además de político-religioso...

En los muros de Pompeya se han encontrado recientemente mensajes políticos como el siguiente, en letras rojas y negras y en latín: “Por favor elegid al edil Helvio Salvio, uno bueno, digno del Estado”. La frase correspondería a las últimas elecciones celebradas antes de la erupción del Vesubio (79 d. C.).

Del papiro a la imprenta

Hace unos cinco mil años, en la ciudad egipcia de Tebas (actualmente Luxor), un comerciante denunció a través de un papiro la huida de un esclavo de su propiedad, ofreciendo media pieza de oro a quien diera noticias de él y una pieza completa a quien lo devolviera a “la tienda de Hapu, el tejedor, donde se tejen las más hermosas telas al gusto de cada uno”. Esta última mención, en que el comerciante aprovecha de promocionar sus mercancías, hace de este documento el aviso publicitario más antiguo del que se tenga registro. Actualmente se conserva en el Museo Británico.

Como puede desprenderse del ejemplo anterior, las primeras manifestaciones de lo que hoy llamamos publicidad (“Divulgación de noticias o anuncios de carácter comercial para atraer a posibles compradores, espectadores, usuarios, etc.”, según la definición de la Real Academia Española) se vinculan a la práctica del comercio y al desarrollo de los primeros asentamientos urbanos. En Egipto, las inscripciones en pirámides y obeliscos tenían un claro valor propagandístico además de político-religioso, mientras que las ciudades griegas y romanas vieron surgir los primeros soportes específicamente creados para fijar anuncios. La existencia de procesos electorales permitió la aparición de propaganda y contrapropaganda política; los espectáculos teatrales o circenses se promocionaban en carteles y los muros exteriores albergaban toda clase de mensajes escritos, siendo blanqueados con cierta frecuencia para volverlos a utilizar. La preferencia por los espacios de mayor circulación y visibilidad, criterio todavía vigente en la publicidad moderna, se advierte ya en estas primeras expresiones.

1796

Invención de la litografía por Aloys Senefelder.



1867

En Estados Unidos se arrienda por primera vez un espacio con la finalidad específica de colocar anuncios.



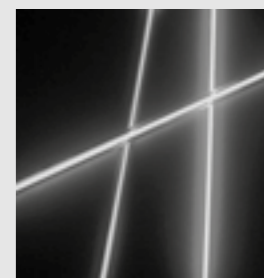
1889

La primera gran valla publicitaria se presenta en la Exposición Universal de París, ciudad que también presencia el desarrollo del cartel moderno.



1910

El inventor George Claude presenta en París el primer letrero de neón.



El cartel permitió a la publicidad disponer de un **instrumento de comunicación** acorde a unas sociedades crecientemente urbanas, alfabetizadas, [...] al calor de la Revolución Industrial.

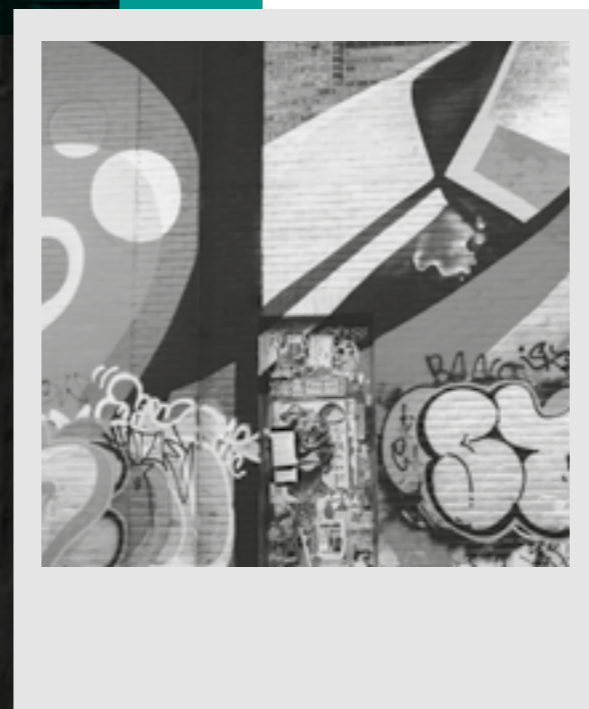
Durante la Edad Media, el tránsito a la sociedad feudal y a las economías de subsistencia acarrió un declive de la actividad publicitaria, la que se recuperó a la par del resurgimiento de las ciudades, a partir del año 1000. Además de darle el nombre a los barrios en que se establecían (calle Cuchilleros, calle Botoneras, calle de Latoneros, etc.), los gremios medievales dieron origen a una forma de publicidad exterior muy característica: las enseñas de metal o madera que se colocaban sobre las puertas y que simbolizaban los bienes o servicios ofrecidos, generalmente de manera literal (un tonel indicaba una taberna, un sombrero una sombrerería, una luna un albergue, etc.) y otras veces mediante simbolismos más complejos (por ejemplo, un paño colgado sobre una percha significaba “cervecería”). Estos anuncios tenían la doble ventaja de ser visibles a distancia y no requerir saber leer, toda vez que las sociedades medievales eran analfabetas en su casi totalidad.

El siguiente salto cualitativo estuvo dado por la imprenta de tipos móviles (1450), invento que posibilitó la reproducción masiva de mensajes escritos y permitió con ello que la publicidad saliera al encuentro del público, no siendo ya necesario que éste buscara por sí mismo los productos en las ferias o a través de las enseñas. En 1477, el primer impresor de Inglaterra, William Caxton, comenzó a promocionar su negocio a través de carteles y hojas volantes; poco tiempo después, otros rubros comenzaron a hacer lo propio (los primeros carteles tipográficos de teatro, por ejemplo, datan de 1520). En el siglo XVII se multiplicaron los carteles impresos en las ciudades mercantiles europeas, usándose para publicar normas, llamar al reclutamiento o promover medicamentos milagrosos. De la misma época datan también los primeros intentos de regulación: en Francia, se establecieron sanciones a quienes imprimieran o fijaran carteles sin permiso, mientras que el gremio de fijadores de carteles imponía a sus asociados (alrededor de 400 a mediados del 1600) entre otros requisitos el de saber leer y escribir. En definitiva, en un proceso largo y no inmediato, los panfletos, los periódicos y los carteles acabaron desplazando a los pregoneros como vehículos publicitarios.

El cartel y la publicidad moderna

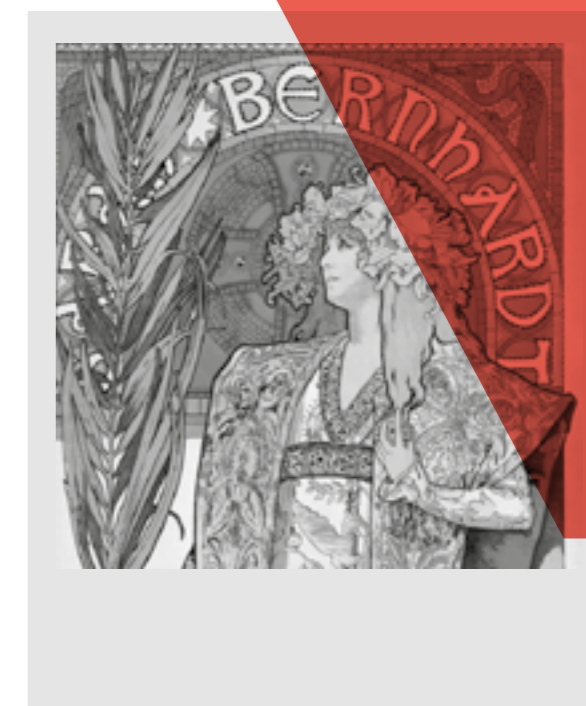
Hasta la invención de la litografía por Alois Senefelder (1776), los avisos publicitarios consistían fundamentalmente de textos más o menos extensos de distinto tamaño, acompañados sólo ocasionalmente por imágenes simples y monocromáticas. El desarrollo de la cromolitografía (litografía a color) y su aplicación al cartel permitió a la publicidad disponer de un instrumento de comunicación acorde a unas sociedades crecientemente urbanas, alfabetizadas, con cierto poder adquisitivo y en que la actividad comercial crecía y se diversificaba como nunca hasta entonces, al calor de la Revolución Industrial. Fue en este contexto que la publicidad se consolidó como actividad estable y profesional, lo cual se verifica en el nacimiento de la agencia de publicidad moderna, la primera de las cuales se instaló en Filadelfia, Estados Unidos, en 1841.

El cartelismo contemporáneo surgió en París en la segunda mitad del siglo XIX de la mano de Jules Chéret (1836-1933), pintor, litógrafo y conocedor de las técnicas modernas de impresión. A diferencia de los carteles precedentes, en las obras de Chéret es la imagen y no el texto el elemento preponderante, con lo que la descripción del producto o servicio ofrecido da paso a un enfoque más



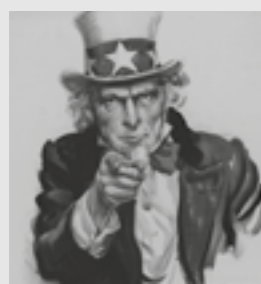
sugerente. Una característica frecuente en sus carteles es la presencia protagónica de mujeres alegres y risueñas, acaso inaugurando la larga utilización del cuerpo femenino con fines publicitarios. Otras figuras claves del cartelismo fueron las de Toulouse-Lautrec (1864-1901), conocido por sus trabajos para cafés y teatros parisinos (por ejemplo, el famoso Moulin Rouge), y Alphonse Mucha (1860-1939), quien adquirió notoriedad por sus carteles en estilo *Art Nouveau* para Sarah Bernhardt, probablemente la actriz más famosa del mundo antes de Hollywood. Estos carteles causaron tal impacto por su belleza y colorido que se hizo común que los transeúntes los arrancaran para decorar sus casas, manteniéndose a la fecha como valiosos objetos de colección.

Sin perjuicio de su función comercial, el cartel también se posicionó a inicios del siglo XX como un importante medio de propaganda. Durante la Primera Guerra Mundial (1914-1919), por ejemplo, los países combatientes utilizaron este soporte para reunir fondos para la guerra, llamar a los ciudadanos a enlistarse o ridiculizar a sus enemigos. El caso más famoso es el cartel del "Tío Sam" diseñado por James Montgomery Flagg (1917), al parecer inspirado en su propio rostro y que a la postre se convertiría en un símbolo del patriotismo estadounidense. El relativo descuido de la propaganda por parte de los alemanes, derrotados en la Gran Guerra, llevó posteriormente a los nazis a hacer de ésta un frente más de batalla, recurriendo entre otros medios al cartel para promover su ideología. De manera similar, los propagandistas de la Unión Soviética produjeron carteles que representaban la sociedad socialista, su presente y futuro de manera realista y a la vez idealizada, como dictaba el estilo artístico oficial (el "realismo socialista"). Sucesos como la Guerra Civil española (1936-1939), la Revolución cubana (1959) o la Revolución Cultural china (1966-1976), entre otros, ratificaron posteriormente la relevancia del cartel como instrumento y testimonio de las luchas políticas y sociales.



1914

Durante la Primera Guerra Mundial los gobiernos utilizan el cartel para sostener el esfuerzo bélico y descalificar a sus enemigos.



1931

Coca-Cola fija la interpretación contemporánea del "Viejo Pascuero" en su campaña de carteles navideños.



1962

El científico Nick Holonjak, Jr. inventa las luces led, ampliamente usadas en la publicidad exterior contemporánea.



1964

La compañía JC Decaux incursiona en el aviso publicitario incorporado al mobiliario urbano (paraderos de bus).



2005

Los primeros anuncios digitales debutan en el espacio público.



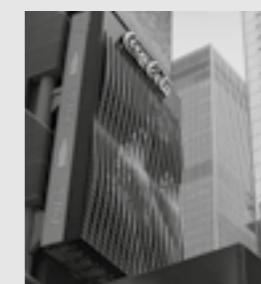
2010

El letrero luminoso de Champagne Valdivieso en Santiago es declarado Monumento Nacional



2017

Se instala en Times Square (Nueva York) el primer cartel publicitario 3D, de la firma Coca-Cola.





Luces, vallas y neones

Desde la Segunda Guerra Mundial en adelante asistimos al declive del cartel tradicional, apuntalado por el auge del cine, la radio y sobre todo la televisión, medio que rápidamente se consolidó como el principal soporte publicitario. Este proceso tuvo como contrapunto el desarrollo de otras formas de publicidad exterior, algunas de ellas nuevas, como los anuncios digitales, y otras con ya varios años de existencia. Destacan entre estas últimas las vallas publicitarias, carteles de grandes dimensiones diseñados para ser contemplados a gran distancia o desde un vehículo en movimiento. La primera gran valla publicitaria se estrenó públicamente en la Exposición Universal de París de 1889, aunque hay quienes señalan que carteles de este tipo o similares existían en los Estados Unidos desde la década de 1830. Alrededor del 1900, los avisadores estadounidenses fijaron un formato estandarizado para las vallas, lo que permitió a las grandes compañías proyectar sus campañas a nivel nacional. Una de estas campañas, la de Coca-Cola de 1931, fue responsable de popularizar la imagen contemporánea del “Viejo Pascuero”, una muestra clara del impacto cultural de la publicidad.

La invención de la ampolla eléctrica por Thomas Edison (1880) y su aplicación al alumbrado exterior abrió para los carteles la posibilidad del visionado nocturno, cambiando de paso y para siempre el aspecto de las ciudades. En 1892 se instaló el primer cartel luminoso de la ciudad de Nueva York, conocida hasta el día de hoy por este tipo de anuncios. Unos años más tarde, en el Salón del Automóvil de París de 1910, el ingeniero Georges Claude presentó al mundo las luces de neón, utilizadas por primera vez con fines publicitarios en el cartel de la peluquería Palais Barbier (en 1912). A diferencia de las ampollas, los tubos de neón podían plegarse y trenzarse para formar letras, números o cualquier otra figura; se presentaban en distintos colores, dependiendo del gas utilizado y al encenderse y apagarse secuencialmente podían también generar la ilusión de movimiento, todo lo cual hacía de ellos una herramienta comunicacional formidable. En cosa de unas décadas, las luces de neón pasaron a integrar el paisaje habitual de las grandes metrópolis, funcionando a veces como verdaderos puntos de referencia para sus habitantes. Es el caso del letrero de Champagne Valdivieso en el centro de Santiago (1955), declarado Monumento Nacional en el año 2010.

Para el último tercio del siglo XX, la omnipresencia de la publicidad en el espacio público era ya un hecho y se expresaba en innumerables soportes y formatos. Un hito clave en este sentido tuvo lugar en 1964, cuando Jean-Claude Decaux ofreció a la ciudad francesa de Lyon instalar y mantener nuevos paraderos de bus con la condición de poder colocar publicidad en ellos. El modelo de negocios resultó un éxito y prontamente JC Decaux inició sus operaciones en otros países, sumando a los paraderos soportes como los baños públicos, paneles y postes informativos, vitrinas del Metro, bicicletas públicas y otros. Tanto en este tipo de avisaje como en la publicidad exterior en general, la tendencia apuntaba al reemplazo de los tradicionales avisos dibujados o pintados por fotografías, toda vez que las técnicas modernas de impresión (offset, digital, etc.) han permitido obtener reproducciones fotográficas de tamaño y calidad muy superiores a las precedentes. Los usos recientes incluyen desde los paneles retroiluminados de los paraderos a las actuales gigantografías, capaces de cubrir la fachada de edificios completos.



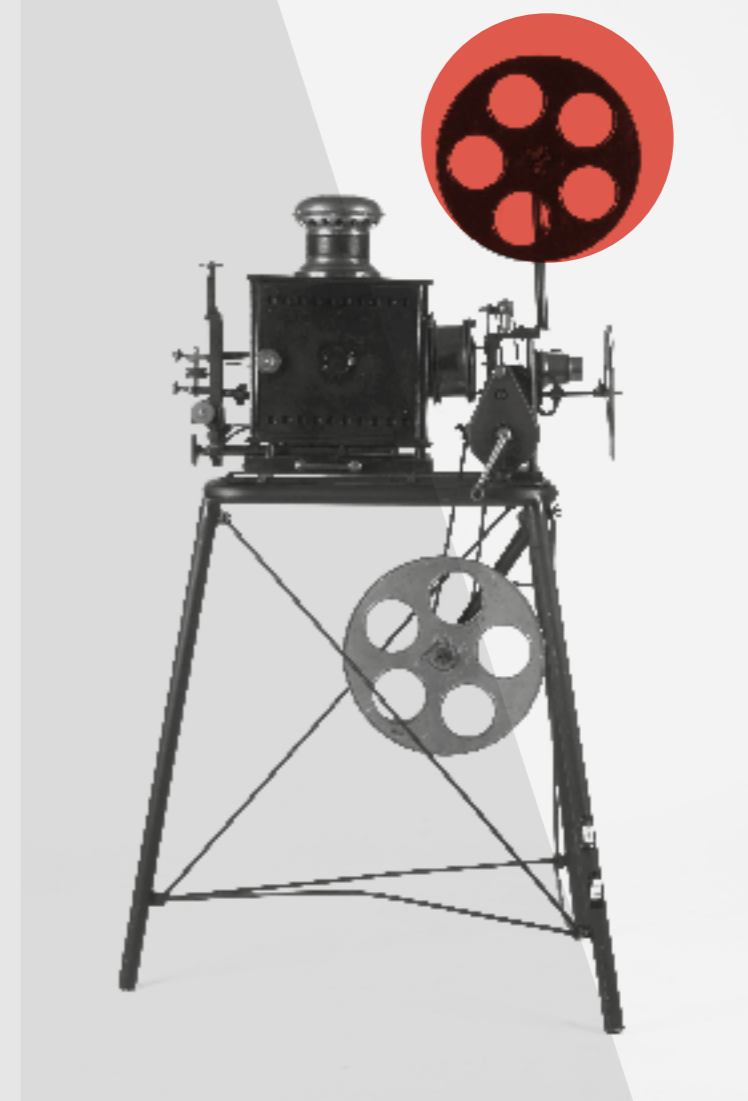
Presente y futuro

El cambio del siglo XX al XXI significó para la publicidad exterior el tránsito a la era digital y, con ello, la apertura a posibilidades comunicativas insospechadas (anuncios interactivos, mensajes personalizados, integración con los teléfonos móviles, realidad aumentada, etc.). Los primeros anuncios digitales debutaron a mediados de los 2000, diferenciándose de sus predecesores analógicos por el paso de la imagen fija al audiovisual y la posibilidad de proyectar en un único soporte (generalmente una pantalla) distintos mensajes en forma sucesiva, no estando por lo tanto constreñidos a un único mensaje fijo. En el año 2017, Coca-Cola estrenó en Times Square (Nueva York) el primer cartel 3D robótico del mundo, compuesto de más de 1700 paneles led independientes pero sincronizados. Se estima que más de 300.000 transeúntes-espectadores circulan diariamente por la emblemática plaza, mientras que otros cientos de miles hacen lo propio en las intersecciones más cotizadas de Londres, Tokio, Shanghái o Sao Paulo. Estas cifras, impresionantes de por sí, cobran aún más valor por el hecho de contravenir la tendencia a la comunicación segmentada, personalizada y a la carta que caracteriza nuestras sociedades actuales. En ese sentido, puede afirmarse que la publicidad exterior representa una porfiada forma de resistencia de la comunicación de masas.

En 2006, la ciudad de Sao Paulo (Brasil) decidió retirar completamente la publicidad de los espacios públicos para combatir la contaminación visual. Otras ciudades como Grenoble en Francia han seguido este ejemplo, mientras que en otros lugares se han aplicado restricciones similares al avisaje de bebidas alcohólicas, vehículos contaminantes, comida chatarra y otros productos y servicios éticamente controvertidos.

Capítulos anteriores
o1_La Escritura
o2_El Libro
o3_La Prensa Escrita
o4_La Publicidad Exterior





Capítulos próximos
05_ El Cine
06_ La Radio
07_ La televisión
08_ Internet
09_ Videojuegos

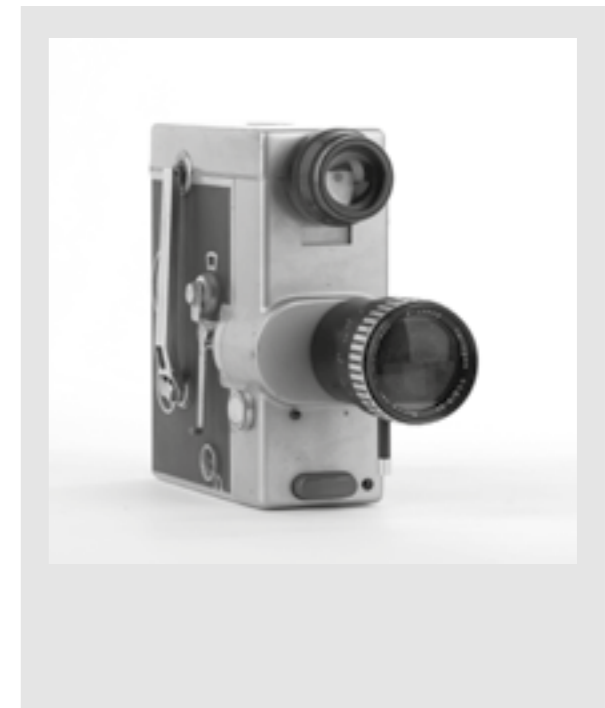
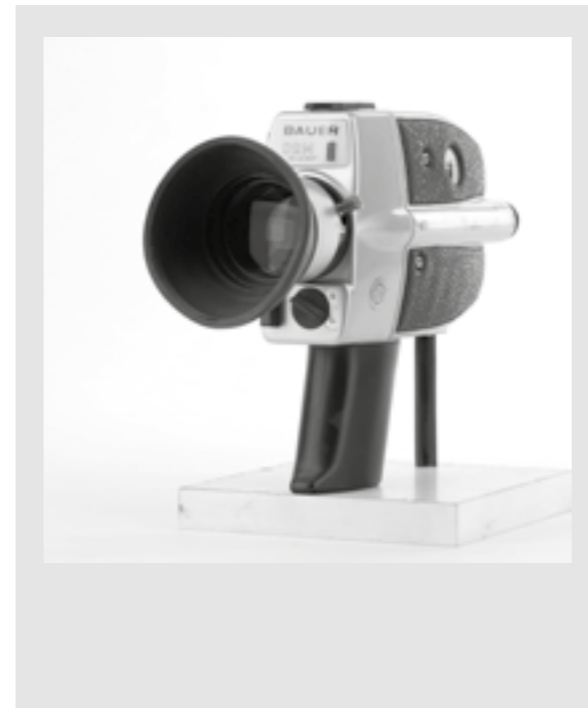
Pese a su todavía corta historia, el cine es indudablemente uno de los medios de comunicación más masivos e influyentes jamás creados. Parte de su fuerza radica en la conjunción de arte, industria y tecnología, proveyendo un lenguaje universal para volcar en historias nuestros miedos y esperanzas colectivas a la vez que convierte esas historias en productos estandarizados dirigidos al mercado global. En su recorrido de poco más de cien años, el cine operó como punta de lanza de la modernidad estadounidense; reinventó el concepto moderno de celebridad; promovió guerras y revoluciones y, en definitiva, se consagró como el principal espectáculo de masas de la edad contemporánea. En plena era del *streaming* y aunque el cine comparte hoy protagonismo con otras pantallas, sus historias siguen cautivando al público de todas las edades, géneros y nacionalidades.

05



El Cine





1822

Invencción de la fotografía por Joseph Nicéphore Niépce.



1894

Thomas Edison y W. H. Dickson inventan el kinetógrafo y el kinetoscopio, la primera cámara y el primer proyector de cine.



1895

Los hermanos Louis y Auguste Lumière realizan en París la primera función pública de cine.



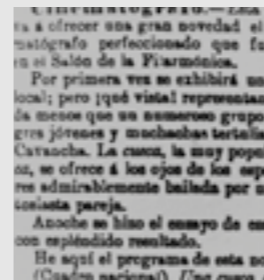
1896

Alice Guy filma El hada de los repollos, la primera película narrativa de la historia.



1897

El fotógrafo Luis Oddó presenta en Iquique las primeras filmaciones hechas en Chile.



1902

Se estrena el Viaje a la Luna de Georges Méliès, filme que impulsa el cine de ficción.





El cine fue el resultado combinado de una larga serie de inventos, accidentes y subproductos científicos que sólo cuajaron a fines del siglo XIX.

La invención del cine

El 28 de diciembre de 1885, ante unas 35 personas, los hermanos Louis y Auguste Lumière realizaron en el Grand Café de París la primera función pública de cine. Unos meses antes, los Lumière habían patentado con éxito el “cinematógrafo” -del griego “kine” (movimiento) y “graphein” (escritura)-, una caja de madera equipada con un rollo de película, una manivela y un lente y que funcionaba a la vez como cámara y proyector. Usando ese aparato, los Lumière capturaron las imágenes que luego presentaron en el Grand Café, incluyendo la que es considerada la primera producción cinematográfica de la historia: “La salida de la fábrica Lumière en Lyon”, un breve registro de la salida de los obreros (mayoritariamente mujeres) por el portón principal de la fábrica familiar. Esta filmación y las restantes -diez en total- causaron una fuerte impresión en los asistentes, atónitos ante lo que parecía un espectáculo mágico y desconocido. En menos de un año, esas mismas películas arribaron a Chile, una muestra de la rápida expansión de este nuevo medio de comunicación.

Aunque el hito de la primera proyección es generalmente reconocido como el nacimiento del cine, éste no surgió de la nada ni producto de una genialidad individual. En realidad, el cine fue el resultado combinado de una larga serie de inventos, accidentes y subproductos científicos que sólo cuajaron a fines del siglo XIX, pero que pueden remontarse a varios siglos atrás. Sus antecedentes más remotos se vinculan con la “cámara oscura”, fenómeno óptico descubierto en la Antigüedad y consistente en la proyección de una imagen en la pared posterior de un cuarto cerrado por todos sus lados, con la excepción del orificio por donde entra la luz. Este principio, sumado a la experimentación con materiales fotosensibles, condujo a la invención de la fotografía por Joseph Nicéphore Niépce hacia 1826. El paso siguiente fue generar la ilusión de movimiento a partir de imágenes fijas, cuestión a la que se abocaron distintas personas con fines recreativos, artísticos o científicos. Una de ellas fue el fotógrafo Eadweard Muybridge, quien en 1877 logró obtener una serie de imágenes de un caballo al galope a una velocidad de obturación de una milésima de segundo. Esta técnica, luego llamada “cronofotografía”, es frecuentemente señalada como el antecedente más directo del cine.

En base a estas experiencias, el estadounidense Thomas Edison y su ayudante W. H. Dickson patentaron en 1894 el kinetógrafo y el kinetoscopio, la primera cámara y el primer proyector de cine respectivamente. Ambos inventos se basaban en un nuevo y revolucionario material: el celuloide, usado para fabricar los rollos perforados en que se imprimían los fotogramas que luego pasaban rápidamente frente al lente, produciendo la ilusión de movimiento. Dado su peso y dimensiones, el kinetógrafo no podía ser usado más que en el estudio que Edison acondicionó con ese fin, por lo que sus filmaciones eran generalmente piezas cortas sin pretensiones narrativas: números circenses, un match de boxeo, mujeres bailando, etc. Además, y a diferencia del cinematógrafo, el dispositivo de reproducción de Edison -el kinetoscopio- estaba diseñado para el visionado individual y no para una audiencia, no concibiéndose aún la idea del cine como un espectáculo masivo. Aunque técnicamente todos sus componentes estaban presentes (o casi), quedaba todavía un trecho para llegar al cine como hoy lo conocemos.

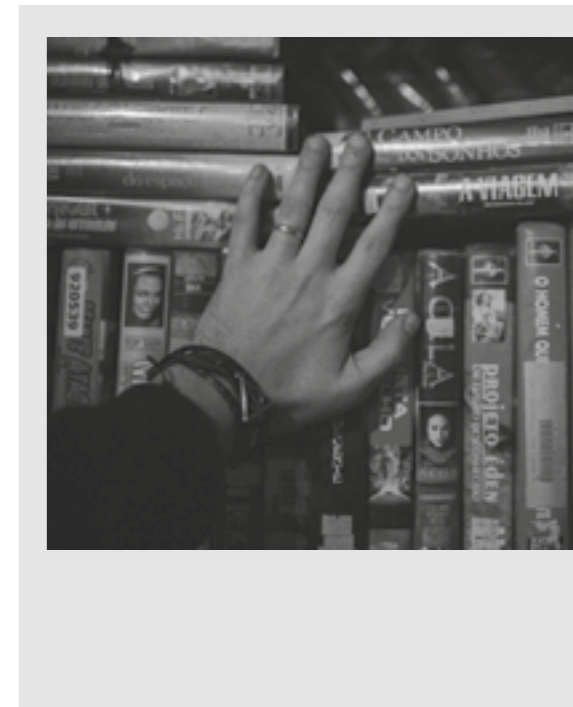
El nacimiento de Hollywood

Una vez que el entusiasmo inicial se diluyó, los Lumière concluyeron que el cinematógrafo no tenía mayor futuro y prefirieron dedicarse a otros proyectos. Fueron otros hombres y mujeres quienes recogieron la posta para explorar las posibilidades del cine, no ya sólo como una forma de registro de la realidad sino que también y sobre todo como un instrumento para contar historias. Una de ellas fue la francesa Alice Guy, quien tras conocer el experimento de los Lumière convenció a los jefes del laboratorio fotográfico en que trabajaba como secretaria de permitirle incursionar en la cinematografía. En 1896 Guy filmó *El hada de los repollos*, la primera película narrativa de la historia y que inauguró su prolífica carrera como directora y productora. A ella también se deben algunos de los primeros efectos especiales, como la superposición, la aceleración o la ralentización de las imágenes y las secuencias en reversa, entre otros. En esa misma línea, el cineasta e ilusionista Georges Méliès presentó en 1902 su versión del Viaje a la Luna de Julio Verne, filme que instaló definitivamente al cine en el terreno de la fantasía y que marcó una fuerte influencia en los realizadores posteriores.

Al otro lado del Atlántico, la emergente industria cinematográfica estadounidense se desarrolló primeramente en la costa Este, con Nueva York como su capital. Su protagonista indiscutido era el inventor y empresario Thomas Edison, cuya propiedad sobre las patentes necesarias para producir y exhibir películas le permitió conformar un verdadero monopolio. Como hacer cine en los Estados Unidos sin pagar a Edison los derechos respectivos era prácticamente imposible, algunos de sus competidores decidieron cruzar el país hasta la costa Oeste e instalarse en California, donde las patentes de aquel no tenían valor. El lugar elegido ofrecía además un clima propicio para grabar en exteriores, variedad de paisajes y terrenos abundantes a bajo precio, aptos para levantar grandes estudios. La primera firma en instalarse en Hollywood, Nestor Film Company, lo hizo en 1911; en el transcurso de la década, le siguieron nombres como Universal, Columbia, Fox y Warner. Para 1915, más del 60% de la producción filmica de los Estados Unidos se centraba en Hollywood; en la década siguiente, ésta llegó a ser la quinta industria más grande del país.

En el centro del negocio hollywoodense se encontraba el *star system*, la fabricación, promoción y explotación de las estrellas de cine. Aunque el fenómeno del estrellato no era algo nuevo ni exclusivo de las artes dramáticas, en los años 10 y 20 y de la mano de Hollywood éste alcanzó dimensiones inéditas. Influyeron para ello la generalización del formato largometraje (películas de 40 minutos o más), que permitió una caracterización más precisa de los personajes, y la poderosa implicación emocional que provocaba el primer plano -otra innovación de la era muda del cine. Fuera de la pantalla, los estudios se encargaban de gestionar la imagen de los artistas, llegando incluso a cambiarles el nombre o inventar sus biografías. Contaban además con el concurso de los demás medios masivos, con abundantes imágenes e información sobre las vidas de las estrellas, sus aficiones y amoríos. La sola presencia de Charles Chaplin, Mary Pickford o Clara Bow (por citar algunos nombres) en una película bastaba para atraer al público, que comenzó a imitar los gestos, vestimenta y peinados de sus nuevos ídolos. La industria de las celebridades contemporánea, hoy protagonizada por las redes sociales y los *influencers*, encuentra su antecesor directo en el sistema de estrellas hollywoodense.

En 1897, en el Salón de la Filarmónica de Iquique, se presentaron las primeras películas rodadas en nuestro país: *El desfilé en honor del Brasil*, *Una cueca en Cavancho*, *La llegada de un tren de pasajeros a la estación de Iquique*, *Bomba Tarapacá N°7* y *Grupo de gananciosos en la partida de fútbol*, todas filmadas por el fotógrafo chileno Luis Oddó.



La época dorada del cine

Las décadas de 1930 y 1940 corresponden a la llamada “época dorada de Hollywood”, cuando los estudios norteamericanos consolidan su posición dominante en el mercado cinematográfico mundial, estableciendo de paso las convenciones técnicas y estéticas propias del “cine clásico”. En medio de la Gran Depresión, la industria cinematográfica estadounidense llegó a producir en promedio 800 películas al año, cifra superior incluso a la registrada a inicios del siglo XXI. Los grandes estudios de Hollywood estaban verticalmente integrados, lo que quiere decir que controlaban todos los aspectos de la industria cinematográfica, desde la producción hasta la exhibición. Cada uno tenía su propio contingente de actores, guionistas y directores, a quienes aseguraban con lucrativos contratos, y poseían teatros exclusivos para exhibir las películas que ellos mismos hacían. Fue también en este periodo cuando se instaló definitivamente el ritual cotidiano de ir al cine, no sólo en los Estados Unidos sino que también en el resto del mundo. Por ejemplo, se estima que a fines de los 30 existían en Chile cerca de 250 salas de cine, incluyendo desde pequeñas salas de barrio hasta ostentosos “cines-palacio” con capacidad para miles de espectadores.

El punto de partida convencional de esta etapa está dado por la irrupción del cine sonoro, hecho ocurrido a fines de los años 20 y que cambió para siempre la manera en que las películas eran producidas y vistas. Aunque en rigor el acompañamiento sonoro estuvo presente desde los inicios del cine, generalmente en la forma de música en vivo (en piano, órgano u orquesta), la sincronización completa de sonido e imagen sólo fue posible con el sistema de sonido sobre disco Vitaphone, introducido por los estudios Warner en 1926. El sistema debutó ese año con *Don Juan*, un drama de época con música grabada de la Orquesta Sinfónica de Nueva York, pero la verdadera revolución sonora se inició en 1927 con *El cantor de jazz*, filme que además de canciones incluía, por primera vez, diálogos hablados, abriendo con ello un universo de nuevas posibilidades para el cine. Para 1929, tres cuartas partes de los filmes de Hollywood incluían alguna forma de acompañamiento sonoro; entrada la década del 30, las películas mudas eran ya algo del pasado.

Otra innovación del mismo periodo fue el Technicolor, nombre del procedimiento que permitió dejar atrás el blanco y negro de las películas para dar paso al color. En décadas anteriores se habían ensayado fórmulas como el pintado manual e individual de los fotogramas, que tomaba mucho tiempo, o el teñido de tramos completos de película de acuerdo al tipo de escena o a la emoción involucrada (rojo para violencia, azul para tristeza, etc.), una solución más rápida pero que resultaba en un aspecto muy artificial. Luego de varios años de experimentación, a inicios de los 30 la compañía Technicolor desarrolló una cámara capaz de descomponer la imagen en tres negativos, uno rojo, uno azul y uno verde, los que al superponerse y proyectarse conjuntamente generaban una coloración bastante fiel a la realidad, aunque ligeramente saturada. Este sistema se usó en algunas de las películas más emblemáticas del periodo, como *Lo que el viento se llevó*, *El mago de Oz* (ambas de 1939) y el largometraje animado *Blancanieves y los siete enanos* (1937).

La nueva conjunción de color, música y sonido completó la ilusión de realidad del cine hollywoodense, que alcanzó su apogeo hacia el fin de la Segunda Guerra Mundial. Dos factores principales confluyeron para que esta “época dorada” llegara a su fin: el primero, la determinación de la Corte Suprema estadounidense de obligar a los estudios a desprenderse de sus teatros, terminando de esa forma la integración vertical de la industria cinematográfica. El segundo factor fue la llegada de la televisión, cuya masificación a partir de los años 50 redujo significativamente la asistencia a los cines, al punto que ésta nunca recuperó los niveles de antaño. Por otro lado, la pérdida de hegemonía de Hollywood tuvo como contrapartida el desarrollo de cinematografías más atrevidas y menos respetuosas de las convenciones, un giro que también se replicó en otras latitudes con el Neorrealismo italiano, la Nouvelle Vague francesa y el Cinema Novo brasileño, entre otras expresiones.

Durante la Segunda Guerra Mundial, el gobierno de Estados Unidos creó una Oficina de Asuntos Cinematográficos para coordinar la producción de películas que promovieran el esfuerzo de guerra y los intereses estadounidenses en el extranjero. Entre la producción del periodo se incluyen el drama *Esta tierra es mía* de Jean Renoir, los documentales *Por qué peleamos* (Frank Capra) y *La batalla de Midway* (John Ford) y el corto animado de Disney *El rostro del Führer*, protagonizado por el Pato Donald.





Del videoclub al streaming

El cine del último cuarto del siglo XX estuvo marcado por títulos taquilleros como *Tiburón* (1975), *La guerra de las galaxias* (1977) y *E.T.* (1982), películas de gran factura técnica con un cierto tono escapista y que utilizaban provechosamente los efectos especiales entonces disponibles, incluyendo los primeros usos de las imágenes generadas por computador (CGI, por sus siglas en inglés). La tendencia de los estudios, ahora dirigidos por corporaciones multinacionales, a apostar sobre seguro se tradujo en una proliferación de secuelas, imitaciones y, más recientemente, universos cinematográficos interdependientes (*Star Wars*, *Harry Potter*, *Avengers*, etc.). En paralelo y con menos presupuesto, realizadores independientes como Spike Lee (*Haz lo correcto*, 1989), Quentin Tarantino (*Pulp Fiction*, 1994) o Sofia Coppola (*Las vírgenes suicidas*, 1999) pudieron desarrollar un cine menos formulista y comercial desde los estudios más pequeños, eventualmente logrando reconocimiento y abriéndose espacio en los circuitos convencionales.

El cambio tecnológico acelerado de las últimas décadas ha afectado al cine de múltiples maneras. La comercialización de los sistemas de videograbación Betamax y VHS a mediados de los 70 inauguró la era del visionado *on demand*, proveyendo de paso a los estudios de una nueva e inesperada fuente de ingresos: la venta y arriendo de películas para uso doméstico. El mercado de los videoclubes alcanzó su apogeo en los años 80 y 90, llegando en su momento a superar la recaudación por venta de entradas. Con el cambio de siglo aparecieron los formatos digitales DVD y Blu-ray, con una calidad de imagen muy superior a la de sus precedentes analógicos y abundante contenido adicional a disposición del espectador (escenas eliminadas, *trailers* de otras películas, doblaje y subtítulos en varios idiomas, etc.). Más importante aún, la digitalización significó para los usuarios la posibilidad de ver películas en cualquier momento y lugar y a través de una infinidad de dispositivos, desde computadores personales hasta relojes inteligentes. Por otra parte, la digitalización ha permitido también reflotar el cine 3D, disponible hace varias décadas pero que por distintas razones había permanecido como una mera curiosidad. El estreno de *Avatar* -a la fecha la película más taquillera de la historia- en 2009 impulsó la realización de este tipo de películas, demostrando de paso que la experiencia de la sala y la butaca sigue vigente en la era multipantalla.

- 1911**
- 1927**
- 1939**
- 1975**
- 1995**
- 1997**
- 2009**
- 2016**

Los estudios de cine estadounidenses comienzan a instalarse en Hollywood, en California.

La película El cantor de jazz impulsa el cine sonoro.

Comienza a utilizarse el sistema Technicolor, reconocido por su característica saturación.

Sale a la venta el sistema de videograbación Betamax.

Estreno de Toy Story, el primer largometraje animado por computadora.

Es creado Netflix, originalmente un servicio de venta y arriendo de DVD a domicilio. Sus servicios de streaming se iniciaron en 2007.

Estreno de Avatar, filmada íntegramente en 3D. Al año 2023 se mantiene como la película más taquillera de la historia.

El corto animado Historia de un oso, dirigido por Gabriel Osorio, gana el primer Oscar para Chile.



Continuadora en principio del telégrafo y el teléfono, la radio desplegó su verdadero potencial al instalarse en los hogares y convertirse en el primer medio de comunicación masivo doméstico. Su impacto social y cultural es tan profundo como variado, abarcando desde la entrega de noticias diarias, pasando por la difusión musical hasta la cobertura en directo de eventos políticos, espectáculos deportivos, guerras, catástrofes y otros acontecimientos, ofreciendo a la vez un vehículo y un testimonio sonoro de la historia del siglo XX. Aunque distintos observadores han vaticinado una y otra vez su desaparición, su flexibilidad inherente le ha permitido adaptarse exitosamente a las fluctuaciones del mercado; en casos de emergencias o desastres naturales, puede seguir emitiendo cuando los demás medios quedan inutilizados y ha sabido incorporar las nuevas tecnologías sin por eso perder sus cualidades específicas, a saber, su cercanía, su calidez y su confianza.

06

La Radio



Invención y primeros años

La radio o comunicación a través de ondas radiofónicas nació producto de avances científicos y tecnológicos registrados en la segunda mitad del siglo XIX, en el marco de la revolución industrial. Entre sus antecedentes más importantes figuran el desarrollo de la teoría electromagnética por James Clerk Maxwell en 1865 y su demostración práctica por Heinrich Hertz unos años más tarde (en 1887).

La invención de la radio debe entenderse en continuidad con la del telégrafo y el teléfono, tecnologías ambas que inauguraron la era de las telecomunicaciones eléctricas y que por primera vez independizaron la comunicación del transporte, no siendo ya necesario trasladarse físicamente para entregar un mensaje. Ambos dispositivos dependían de la factibilidad de instalar postes y cables, no pudiendo llegar por lo tanto a los barcos en alta mar. La motivación inicial de los gestores de la radio era precisamente crear la telegrafía inalámbrica o “sin hilos”, imaginando aquella como un medio de comunicación interpersonal y no todavía como un medio masivo.

Aunque en los hechos la radio resultó de un proceso colectivo y acumulativo, su paternidad sigue siendo al día de hoy materia de debate. Entre los nombres en disputa (Nikola Tesla y Aleksandr Popov, entre otros) destaca el del ingeniero italiano Guglielmo Marconi, quien en 1896 obtuvo una patente para un emisor construido según el modelo de Hertz. Los experimentos de Marconi le permitieron cubrir distancias cada vez mayores, siendo capaz en 1901 de enviar señales Morse a través del Atlántico desde Cornualles (Inglaterra) hasta Terranova (Canadá). Estas experiencias le valieron a Marconi ser galardonado con el Premio Nobel de Física en 1909, mientras que su invento demostró al mundo su utilidad tres años más tarde a raíz del naufragio del Titanic. La presencia de un radiotelégrafo Marconi en la embarcación siniestrada permitió a ésta comunicarse con las costas y barcos cercanos, facilitando con ello el rescate de los más de 700 sobrevivientes.

La noche del 19 de agosto de 1922, unas 200 personas se reunieron en el edificio del diario *El Mercurio* en Santiago para escuchar la primera transmisión de radio en Chile, a cargo de los ingenieros y profesores de la Universidad de Chile Enrique Sazié y Arturo Salazar. La emisión pudo escucharse en un radio de 100 kilómetros e incluyó música, noticias y comentarios políticos.

1865

El físico escocés James Clerk Maxwell desarrolla la teoría clásica del electromagnetismo.



1887

Heinrich Rudolf Hertz prueba experimentalmente la teoría de Maxwell al lograr transmitir ondas electromagnéticas entre un oscilador y un resonador.



1895

Invención de la “telegrafía sin hilos” por el ingeniero italiano Guglielmo Marconi.



1906

El inventor canadiense Reginald Fessenden canta villancicos y lee pasajes de la Biblia a través de un radioteléfono.



1912


La radiotelegrafía permite el rescate de los sobrevivientes del Titanic.



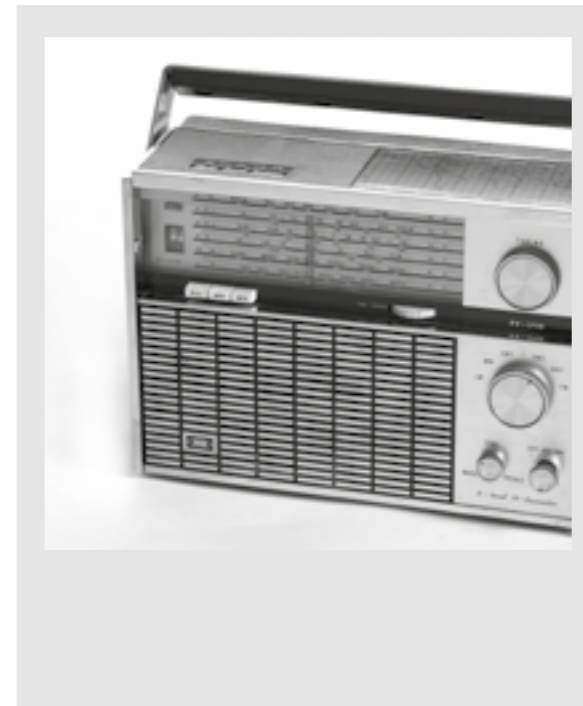
1922

Primera transmisión de radio en Chile por los ingenieros Enrique Sazié y Arturo Salazar.





Casi coincidiendo con el fin de la Primera Guerra Mundial comenzaron a aparecer en todo el mundo **las primeras estaciones regulares de radio.**



En sus primeros años, la radio era capaz de transmitir pulsos eléctricos codificados en Morse, mas no señales de audio. El tránsito de la radiotelegrafía a la radiotelefonía comenzó a verificarse en la década del 1900, teniendo como hito inaugural la transmisión del inventor canadiense Reginald Fessenden en la Nochebuena de 1906. Ese mismo año, el estadounidense Lee De Forest patentó el audión, un tubo de vacío que permitía acoplar una señal de sonido a una de radiofrecuencia para su transporte en el espacio. En 1910, el propio De Forest realizó en Nueva York la primera transmisión radiofónica de una ópera y seis años más tarde anunció por radio los resultados de las elecciones presidenciales en su país. Durante esos años se registraron varias otras experiencias de radiodifusión, pero casi ninguna desembocó en servicios regulares. Muy poca gente pudo escuchar esas primeras emisiones, ya que por entonces los únicos receptores disponibles eran los que los propios entusiastas de la radio fabricaban, incluyendo las populares radios de galena.

Casi coincidiendo con el fin de la Primera Guerra Mundial comenzaron a aparecer en todo el mundo las primeras estaciones regulares de radio. En octubre de 1922, Marconi y otros expertos en telecomunicaciones fundaron en Londres la BBC (*British Broadcasting Corporation*), la red nacional de radiodifusión más antigua del mundo. La primera radioemisora chilena, Radio Chilena, entró en operaciones en 1923, mismo año en que aparecieron las primeras estaciones en Alemania, Bélgica, Checoslovaquia, China y España. La expansión de la radio fue especialmente pronunciada en los Estados Unidos, donde varios dueños de establecimientos comerciales incursionaron en el medio con el fin de promover sus negocios. Sólo en 1925 se crearon en EEUU más de 500 estaciones de radio, mientras que el parque nacional de receptores se estimaba entonces en 5,5 millones, cerca de la mitad del total mundial. Fue también en esos años que la radio incorporó el aviso publicitario, inicialmente considerado una intromisión en la privacidad del hogar pero que eventualmente acabó siendo aceptado. Algunos avisadores llegaron incluso a producir sus propios programas, los que además solían llevar el nombre de sus marcas o productos (por ejemplo, *The Kraft Music Hall* o *El Reporter Esso*).

Un nuevo "altar familiar"

El apogeo de la radio se produjo entre las décadas de 1930 y 1950, momento en que ésta se convirtió en la principal fuente de información, cultura y entretenimiento en los hogares, especial pero no exclusivamente en los países industrializados. El medio radial parecía adecuarse bien a las vicisitudes de la Gran Depresión, dados su comparativamente bajo precio -una vez adquirido el aparato, la radio era "gratis"- y su facilidad de recepción, no requiriendo salir de casa, saber leer ni que se le dedicase una concentración especial. Estas características permitieron que la radio se imbricase en la vida cotidiana como ningún medio lo había hecho antes, creando la costumbre de sintonizar determinados programas a una hora determinada ("la hora de las noticias", "la hora de la radionovela") y modelando por esa vía la rutina diaria de sus oyentes. La idea del "horario prime", hoy asociada a la televisión, tuvo su origen en la escucha familiar y colectiva al final de la jornada, con la radio funcionando como una especie de altar doméstico.

La oferta de programas era amplia y variada, incluyendo música, noticias, eventos en vivo y radioteatros, estos últimos un formato característico de la era dorada radial. Los protagonistas de estas emisiones alcanzaban eventualmente un reconocimiento similar al de sus pares de Hollywood, algunos de los cuales también incursionaron en el medio radial. La emisión más famosa de este tipo tuvo lugar el 30 de octubre de 1938 y corresponde a la adaptación de Orson Welles de *La guerra de los mundos*, novela de H.G. Wells que describe una invasión marciana. En su versión, Welles no sólo cambió el lugar del aterrizaje de Londres a Nueva Jersey, sino que además decidió contar la historia en la forma de boletines noticiosos urgentes, provocando que miles de oyentes reaccionaran con pánico al creer que lo que escuchaban era real. Ningún otro episodio anterior ni posterior ha demostrado tan cabalmente el poder de los medios de comunicación masivos y la responsabilidad que recae en quienes los manejan.

Precisamente en virtud de su influjo, durante el periodo de entreguerras y la Segunda Guerra Mundial la radio fue utilizada con fines propagandísticos tanto por gobiernos autoritarios como democráticos. En Estados Unidos, el presidente Roosevelt realizó por esos años las llamadas "Charlas junto a la chimenea", intervenciones radiales en que se dirigía directamente a sus conciudadanos y les transmitía confianza en medio de la Gran Depresión. Con el fin de llevar la palabra del Führer a todos los hogares, en la Alemania nazi entretanto se creó el Volksempfänger ("receptor del pueblo" en alemán), un equipo de radio de bajo costo y diseñado para recibir únicamente señales locales y no, por ejemplo, el servicio internacional de la BBC. Aparte las señales oficiales, en la guerra radiofónica cumplieron también un rol las llamadas "radios negras", emisoras que ocultaban su lugar de origen y que se hacían pasar por fuentes del bando contrario. La primera de estas radios fue Radio Humanité (1940), supuestamente identificada con el Partido Comunista francés pero que en realidad operaba en Prusia, desde donde emitía mensajes derrotistas y contrarios al gobierno.

[...] "Señoras y señores: tengo que hacer un grave anuncio. El extraño objeto que cayó esta tarde temprano en Grover's Mill, Nueva Jersey, no era un meteorito. Por increíble que parezca, el objeto contiene seres extraños que, según se cree, constituyen la vanguardia de un ejército proveniente del planeta Marte" (extracto de *La guerra de los mundos* de Orson Welles, 1938).

1923

Se funda Radio Chilena, la primera estación de radio del país, con sede en el edificio Ariztia.



1933

El estadounidense Edwin Armstrong desarrolla la radiodifusión por modulación de frecuencia (FM).



1938

Transmisión de *La Guerra de los Mundos* por Orson Welles.



1947

Los laboratorios Bell desarrollan el transistor, luego aplicado a la fabricación de equipos de radio.



1993

Internet Talk Radio, primera emisora de radio por Internet.



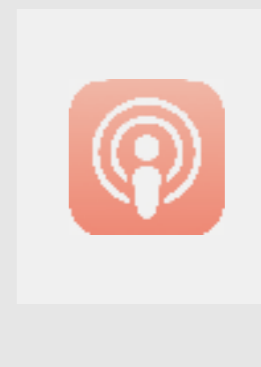
1996

Debuta en Radio Rock & Pop El Chacotero Sentimental, a cargo de Roberto Ariagoitia ("El Rumpy").



2004

La palabra "podcast" (mezcla de iPod y broadcast) aparece por primera vez en el diario británico *The Guardian*.



2012

La ONU instituye el 13 de febrero como el Día Mundial de la Radio.





Reinvención de la radio

Al igual como ocurrió con el cine, el fin de la era dorada de la radio se vincula con la llegada de la televisión, que desplazó a aquella de su lugar de privilegio en el “altar familiar”. La reinvención de la radio a partir de los años 60 pasó por dos innovaciones fundamentales. La primera fue la aparición de la radio transistor, no solo más pequeña y barata que los equipos de mesa sino que también portátil, cualidad esta última que permitió la escucha en habitaciones distintas del living, en los lugares de trabajo, en el auto, al aire libre o en prácticamente cualquier lugar. La segunda innovación fue la transmisión en frecuencia modulada o FM, modalidad de menor alcance que la radio AM pero cuya calidad de sonido es muy superior. Con ello, la función principal de la radio pasó a ser la difusión de música grabada, toda vez que la mayoría de sus anteriores funciones pasaron a ser cubiertas preferentemente por la televisión.

Desde el último tercio del siglo XX en adelante el panorama de la radio es el de un medio segmentado musical y generacionalmente, con cada emisora especializándose en determinados estilos o géneros (clásica, latina, pop, rock, etc.) y dirigiéndose a grupos etarios específicos. El esquema de “radio tocadiscos” le ha otorgado un protagonismo especial a la figura del *disc jockey*, en principio encargada de presentar las canciones que salen al aire pero luego también responsable de la relación con la audiencia, por ejemplo a través de llamadas telefónicas. A partir de su contacto cotidiano con los oyentes, algunos conductores han desarrollado una personalidad radial distintiva que les permite sostener varias horas de programa. En la radiofonía chilena, destaca el caso de “El Rumpy” (Roberto Ariagoitia) y su programa *El chacotero sentimental*, al aire desde 1996, con paso por varias emisoras y que ha sido incluso adaptado al cine en más de una oportunidad.

El tránsito de la radio a la era digital ha sido menos traumático que el de otros medios, entre otras razones por su portabilidad inherente y su comparativa simplicidad. En 1993 debutó la primera emisora de radio por internet, la *Internet Talk Radio* del tecnólogo Carl Malamud; poco tiempo después, las estaciones tradicionales comenzaron también a difundir su programación a través de la red, permitiendo su escucha en cualquier lugar del mundo y a través de cualquier dispositivo con conexión a Internet. Con el cambio de siglo vino la posibilidad de la escucha “a la carta” o en formato podcast, término introducido en la discusión pública en 2004. A la fecha, la radio se mantiene como uno de los medios de comunicación más usados a nivel mundial y, según varias encuestas, el que más confianza genera en el público. Como muestra de su vigencia, en el año 2012 las Naciones Unidas crearon el Día Mundial de la Radio, reconociendo su capacidad de llegar a las regiones más remotas y a los grupos más postergados.

Según la encuesta CEP publicada en enero de 2023, la radio es la quinta institución que más confianza genera entre los chilenos con un 43% de menciones positivas y la primera a nivel de los medios de comunicación, superando largamente a los diarios (24%), las redes sociales (15%) y la televisión (13%).

Desde que desplazó a la radio como el medio más popular en los años 1950, el televisor se ha convertido en un componente fundamental de la vida contemporánea, al punto que ésta resulta casi inimaginable sin su presencia. En cosa de unas décadas, la TV hizo sentir su influjo en casi todo ámbito de nuestra existencia, reflejando y a la vez trastocando nuestros valores culturales y morales, modificando las formas de hacer política, proporcionándonos una “ventana al mundo” y, en definitiva, modelando la memoria y la identidad de quienes crecieron (crecimos) con ella. Hasta la llegada de Internet, la primacía de “la tele” en el sistema mediático estaba fuera de discusión; en el actual entorno multipantalla, ella se mantiene sin embargo como el medio más masivo y transversal, acompañando y testimoniando nuestra vida cotidiana.

07

La Televisión





De la tele-visión al televisor

La idea de la televisión -literalmente “visión a distancia”- es anterior por muchos años al medio tal como lo conocemos, teniendo su origen en la imaginación científica de fines del siglo XIX. El primer uso conocido del término corresponde al científico ruso Constantin Perskyi, quien lo incluyó en su ponencia para el congreso de Electricidad celebrado durante la Exposición Universal de París de 1900. Para entonces, lo más cercano a una televisión operativa era el disco de Paul Nipkow (1884), un sistema de escaneo de imágenes consistente en un disco giratorio con perforaciones en espiral. Aunque Nipkow no llegó a explotar comercialmente su invento, este sí inspiró a otros inventores y sentó las bases para las primeras experiencias de televisación.

Durante el primer tercio del siglo XX coexistieron dos sistemas experimentales de televisión: uno mecánico, basado en el disco de Nipkow, y otro electrónico, basado en el tubo de rayos catódicos de Karl Ferdinand Braun (1897). Fue el primer sistema el que generó la primera demostración pública de televisión, la que tuvo lugar en Londres en el año 1926. Su gestor fue el inventor escocés John Logie Baird, responsable también de la primera transmisión televisiva transatlántica (entre Londres y Nueva York) y de las primeras imágenes televisivas a color, ambos hitos en 1928. Por las mismas fechas, el ruso Vladimir Zworykin inventó el iconoscopio, una versión temprana de la cámara de televisión, y el estadounidense Philo Farnsworth obtuvo la primera imagen de TV enteramente electrónica. Pese a partir con desventaja, el sistema electrónico demostró a poco andar su superioridad técnica y ya en la década del 30 acabó convirtiéndose en el nuevo estándar.

En el año 1900, el ingeniero estadounidense John Elfreth Watkins predijo, sin nombrar la todavía inexistente televisión, que en el próximo siglo “El hombre podrá ver todo el mundo. Personas y cosas de todo tipo serán transportadas por cámaras conectadas eléctricamente con pantallas al final del circuito, con miles de ellas”.

1884

El alemán Paul Nipkow diseña un disco capaz de captar y reproducir imágenes, sentando las bases de la televisión.



1897

Invencción del tubo de rayos catódicos por Karl Ferdinand Braun.



1900

La palabra “televisión” es usada por primera vez de manera pública en un congreso de Electricidad en París.



1926

Primera demostración pública de televisión, a cargo del inventor escocés John Logie Baird.



1927

Philo Farnsworth, inventor estadounidense, construye el primer sistema de televisión completamente electrónico.



1936

La televisión alemana transmite localmente los Juegos Olímpicos de Berlín.



1951

La cadena norteamericana CBS realiza la primera transmisión pública de televisión a color.



1959

Las universidades Católicas de Santiago y Valparaíso inician las transmisiones periódicas de televisión en Chile.



...el boom de la TV venía asociado a un cierto ideal de vida suburbano, con el televisor ocupando el lugar de la radio como el nuevo “altar familiar”



El “boom” de la televisión se enmarca en la llamada “edad de oro” del capitalismo de posguerra, descrita por el historiador Eric Hobsbawm (1994) como “una especie de universalización de la situación de los Estados Unidos antes de 1945, con la adopción de este país como modelo de la sociedad capitalista industrial”.

La televisación de los Juegos Olímpicos de Berlín en 1936 representó el estreno en sociedad del nuevo medio, casi coincidiendo con el debut de las emisiones regulares en distintos países (Alemania en 1935, el Reino Unido en 1936, Francia en 1938, Estados Unidos en 1939) y la puesta a la venta de los primeros receptores. El precio de estos equipos (entre 200 y 600 dólares de la época) los hacía prohibitivos para la mayoría de los hogares, estando todavía muy lejos de la popularidad del cine o de la radio. Con el estallido de la Segunda Guerra Mundial, las compañías electrónicas se volcaron prioritariamente a la producción de equipamiento militar y las transmisiones televisivas redujeron su tiempo al mínimo, cuando no cesaron del todo. El despegue definitivo de la televisión tuvo que esperar a la década de 1950.

La era de “la tele”

Terminada la guerra, la producción de televisores se reanudó a un ritmo y una escala tales que los precios de los receptores se redujeron significativamente, lo que permitió su adquisición por sectores cada vez más amplios de la población. En Estados Unidos en particular, el boom de la TV venía asociado a un cierto ideal de vida suburbano, con el televisor ocupando el lugar de la radio como el nuevo “altar familiar”. Si en 1945 existían menos de 10 mil televisores en el país del norte, para 1950 estos ya ascendían a seis millones y en 1960 la cifra ya superaba los 60 millones. Para entonces, “la tele” ya se había hecho presente en los cinco continentes, incluyendo casi toda Europa Occidental y parte de Europa Oriental, Australia, Japón, China, India y América Latina. El primer país africano en tener

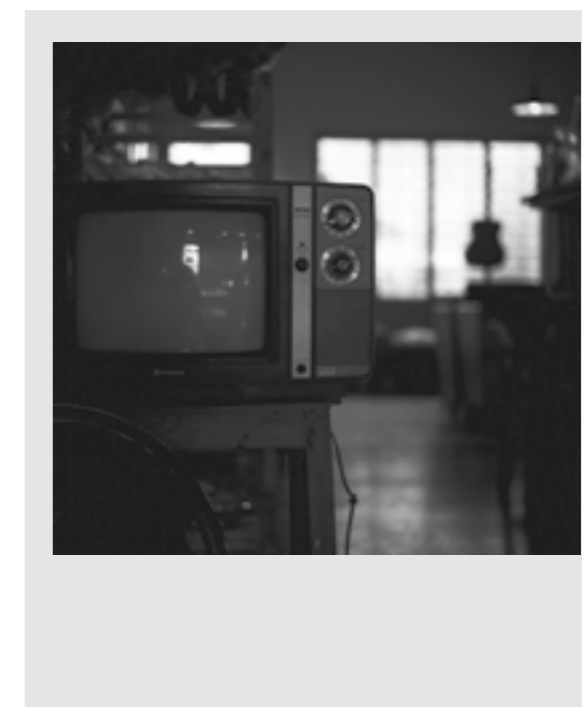
televisión fue Nigeria, que inició sus transmisiones en 1959; ese mismo año, las universidades Católicas de Santiago y Valparaíso iniciaron las transmisiones públicas y periódicas de televisión en Chile, sumando así a nuestro país a la era de la televisión.

En un principio, la programación televisiva consistía fundamentalmente de “radio con imágenes”, pero no pasó mucho tiempo para que los programadores comenzaran a aprovechar más cabalmente las cualidades del nuevo medio. Fue especialmente importante en este sentido la posibilidad de grabar los programas para difundirlos posteriormente, exportarlos a otros países o repetirlos indefinidas veces,

como ocurre hasta el día de hoy con algunas series, películas o dibujos animados. Generalmente, la programación se distribuía en bloques definidos por sexo y edad y en función de la rutina típica de una familia tradicional. En el caso de Chile, por ejemplo, la jornada televisiva de los años 70 y 80 se iniciaba alrededor del mediodía con programas infantiles; luego venía el “bloque femenino”, con programas misceláneos y telenovelas; a las 17:00, coincidiendo con el regreso a casa de los escolares, había programas para niños y jóvenes y pasadas las 20:30, la hora de las noticias, se iniciaba el horario para adultos, el que se extendía más o menos hasta la una de la madrugada.

El directo televisivo sumado al satélite -otra innovación de la “era espacial”- hicieron de la pantalla chica en este periodo una verdadera “ventana al mundo”, rivalizando con o desplazando al cine como la principal referencia visual del mundo contemporáneo. Son ejemplos de lo anterior la cobertura de la guerra de Vietnam, considerada por algunos la “primera guerra televisada”; la transmisión del alunizaje del Apolo 11 (1969), los registros del golpe de Estado en Chile (1973) o la televisación del atentado contra las Torres Gemelas en Nueva York (2001), todos eventos que pudieron ser vistos y conocidos por millones de televidentes a lo largo y ancho del orbe, en algunos casos en directo. Sin que seamos cabalmente conscientes de ello, nuestra idea de la historia contemporánea es la que es y cuenta con un correlato visual en buena medida gracias a la televisión.

Por otro lado, la metáfora de la “ventana” ha tenido que convivir con motes menos amables como la “caja idiota”, la “droga que se enchufa” o “goma de mascar para los ojos”, todos conceptos que aluden al supuestamente pobre valor educativo de la televisión comercial. La inquietud se centraba especialmente en la violencia televisiva y sus “efectos” sobre los niños, niñas y adolescentes, quienes pasaban frente a la pantalla tanto o más tiempo que el que dedicaban a la escuela y a quienes por lo mismo se consideraba más vulnerables a su influjo. Pese a no existir evidencia concluyente sobre una relación directa entre imágenes televisivas y conductas violentas, la llamada “niñera electrónica” ha continuado siendo objeto de preocupación de padres, psicólogos y pedagogos, motivando cada cierto tiempo polémicas en la opinión pública (por ejemplo, a propósito de los dibujos animados japoneses o *anime*).



1962

Es lanzado el Telstar, primer satélite artificial de telecomunicaciones.



1969

Más de 600 millones de televidentes presencian en vivo la llegada del Apolo 11 a la Luna. Ese mismo año entra en operaciones Televisión Nacional de Chile.



1972

Debuta en Estados Unidos el canal HBO, el primer servicio pago de cable de éxito masivo.



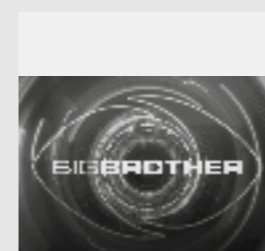
1997

Comienzan a comercializarse los primeros receptores de televisión con pantalla plana.



1999

El reality Gran Hermano (Países Bajos) impulsa el despegue del género tele-realidad a nivel mundial.



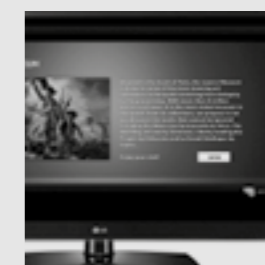
2001

Los atentados contra las Torres Gemelas en Nueva York son transmitidos en directo por canales de televisión de todo el mundo.



2010

Durante la década se comercializan y masifican los llamados “televisores inteligentes”, con conexión a Internet y otras facilidades multimedia.



2014

La ley N° 20.750 permite la introducción a Chile de la Televisión Digital Terrestre (TDT).





La TV en la era multipantalla

Los años 80 y 90 presenciaron la masificación de la TV por cable, en principio ideada para mejorar la recepción en lugares remotos pero que finalmente se transformó en un complemento pago a la señal abierta y una forma de acceder a contenidos exclusivos. La oferta ampliada de canales, sumada a la incorporación del control remoto, dieron origen a la práctica del *zapping* (el cambio rápido y continuo de canales) y lo que históricamente había sido una experiencia colectiva y familiar fue dando paso al visionado fragmentario o de nicho, como emulando lo ocurrido anteriormente con la radio. En la actualidad, la oferta televisiva se divide entre los canales abiertos, públicos o privados, que mantienen el esquema generalista (información, educación y entretenimiento para todos los públicos), y decenas o cientos de canales pagos con transmisión las 24 horas y contenidos especializados (CNN para noticias, MTV para música, HBO para series o películas, ESPN para deportes, etc.).

El cambio de siglo trajo consigo un cambio sustantivo en la forma del televisor: el reemplazo de la tradicional caja cuadrada por pantallas planas rectangulares de cristal líquido (LCD), plasma o LED. Menos perceptible pero más importante aún ha sido la transición de las señales televisivas analógicas a digitales, estas últimas con mayor capacidad de canales, mejor calidad de imagen y sonido y la posibilidad de interacción en tiempo real con los espectadores, entre otras ventajas. A partir de los años 2010 y también de la mano de la digitalización comenzaron a masificarse los llamados televisores *smart*, que suman a la televisión tradicional capacidades como la de reproducir contenidos multimedia, navegar por Internet, acceder a aplicaciones o consultar las redes sociales, todas funciones que hacen a la TV casi indistinguible de otros dispositivos “inteligentes”.

En el actual entorno multipantalla, el que fuera el centro de la vida familiar es hoy una pantalla más entre otras y sus contenidos son accesibles desde distintos dispositivos (computadores personales, teléfonos móviles, *tablets*, etc.), mas estos no llegan a igualar su masividad y transversalidad. Aunque sólo sea para chequear la hora o la temperatura o como ruido de fondo de la vida cotidiana, “la tele” sigue encendida.

Según estimaciones, la final de la Copa Mundial de la FIFA 2022 entre las selecciones de Argentina y Francia logró una audiencia global de 1500 millones de espectadores, mientras que unas 5000 millones de personas presenciaron por televisión al menos un partido de la competencia.

La Internet es sin duda una de las tecnologías más influyentes de nuestra época. Originalmente concebida como una red acotada para uso científico y militar, en pocas décadas ha pasado a convertirse en una herramienta a la vez imprescindible y omnipresente. Internet ha revolucionado las maneras en que las personas se comunican, aprenden, compran, trabajan o se divierten; ha transformado para siempre las industrias de los medios de comunicación, la música, la educación o el entretenimiento, entre otras; ha creado nuevas formas de participación ciudadana, cambiando las formas de hacer política y servido de catalizador para otras tecnologías influyentes como la inteligencia artificial (IA), la realidad aumentada, la computación en la “nube” o la “Internet de las Cosas”. Cualquier enumeración de sus funciones necesariamente queda corta; su impacto, en definitiva, puede ya compararse con el de la imprenta o el de la escritura.

08

Internet



De ARPANET a Internet

Los orígenes de Internet se remontan a la Guerra Fría, el conflicto político-ideológico entre los Estados Unidos y la Unión Soviética que polarizó al mundo entre 1947 y 1991. En su momento más álgido, la carrera armamentista entre las dos superpotencias hizo que la posibilidad de una guerra nuclear pareciera inminente, especialmente durante la llamada “crisis de los misiles” (1962). En ese contexto, el Departamento de Defensa norteamericano, a través de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados (ARPA, por sus siglas en inglés), comisionó a un grupo de científicos la tarea de desarrollar un sistema de comunicaciones capaz de sobrevivir a un ataque nuclear. Estos esfuerzos condujeron a fines de los 60 a la creación de ARPANET, una red descentralizada de computadoras basada en el principio de la conmutación de “paquetes”, esto es, fragmentos de información digital. Como la red carecía de un centro único, si se producía un fallo en alguna de sus partes los demás nodos podían seguir funcionando.

La primera comunicación entre dos equipos de ARPANET tuvo lugar en 1969 e involucró a los nodos ubicados en las universidades de Stanford y UCLA. Para 1971, la red sumaba más de 20 computadoras y 15 nodos; ese mismo año, el informático Ray Tomlison envió el primer correo electrónico de la historia, función que fue rápidamente incorporada por la comunidad de internautas. En 1973 ARPANET estableció sus primeras conexiones internacionales con computadores de Inglaterra y Noruega; con todo, la incompatibilidad entre ARPANET y las demás redes existentes conspiraba contra su internacionalización. Este problema pudo resolverse con el desarrollo del TCP/IP (Protocolo de Control de Transmisión/Protocolo de Internet), que permitió homogeneizar las conexiones dispersas por el mundo. El 1º de enero de 1983, ARPANET adoptó oficialmente el TCP/IP como su nuevo estándar; para algunos, dicha fecha marca el nacimiento de Internet.



Ante el inesperado crecimiento de ARPANET, el mismo año 83 el Departamento de Defensa estadounidense decidió dividirla en dos: MILNET para el uso militar y ARPA-Internet (luego simplemente Internet) para la investigación científica y académica. Esta última sección pasó a depender de la Fundación Nacional de Ciencias (National Science Foundation, o NSF) y constituyó la principal red troncal de Internet hasta la aparición de las redes comerciales. El proyecto ARPANET dejó de existir en 1989; para entonces, el número de computadores conectados se estimaba en unos 100 mil y los usuarios de la red seguían siendo mayoritariamente especialistas e iniciados.

En 1985, investigadores del Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Chile enviaron a sus pares de la Universidad de Santiago el primer correo electrónico chileno. “Si este mail te llega, abramos una botella de champaña”, decía el texto.

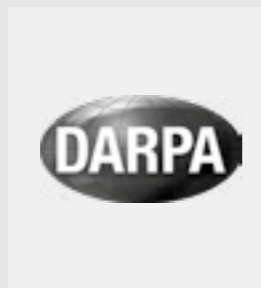
1962

Mientras tiene lugar la crisis de los misiles en Cuba, el informático de ARPA, Joseph Licklider, desarrolla la idea de una “red galáctica” de computadoras.



1969

Primera conexión de ARPANET, precursora de Internet.



1971

El informático Ray Tomlison envía el primer correo electrónico (email).



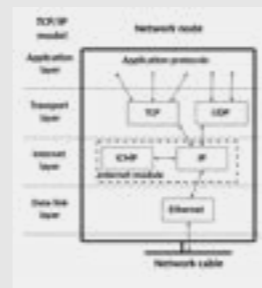
1977

Se lanza la computadora personal Apple II, la primera en alcanzar éxito comercial masivo.



1983

El protocolo TCP/IP se convierte en el estándar de Internet.



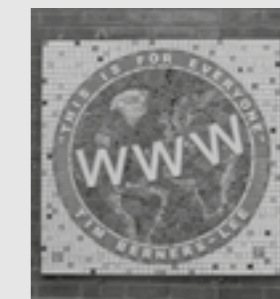
1987

El Departamento de Ciencias de la Computación de la Universidad de Chile inscribe el dominio.cl.



1989

Creación de la World Wide Web (WWW) por Tim Berners-Lee.



1992

El académico de la Universidad de Chile José Miguel Piquer realiza la primera conexión a Internet en Chile.



La primera página web -todavía accesible en el sitio del CERN- consistía únicamente de texto, hipertexto y menús desplegables



Nace la “red de redes”

El despegue definitivo de la Internet puede explicarse por dos factores principales. El primero, la masificación de los computadores personales a partir de los años 80, a su vez facilitado por los avances en materia de circuitos integrados y el progresivo abaratamiento de los equipos. De ahí en más, cualquier persona con un PC, una línea telefónica y un módem pudo potencialmente enviar y recibir mensajes de otros usuarios, leer noticias, debatir en foros o descargar archivos. De esa época datan los llamados BBS (*Bulletin Board System*), programas que cumplieron las funciones antedichas y que anteceden a la Internet como hoy la conocemos.

El segundo factor fue la creación de la World Wide Web por Tim Berners-Lee, físico e investigador del Centro Europeo de Física Nuclear (CERN). En marzo de 1989, Berners-Lee presentó a sus colegas el protocolo de transferencia de hipertextos (en inglés HyperText Transfer Protocol, HTTP) para conectar sus computadores entre sí y facilitar el acceso a la información que contenían. Dos años más tarde,

esa presentación dio origen a la primera página web de la historia y lo que había nacido como un proyecto cerrado se transformó en un servicio global de alcances insospechados. Contribuyó a ello la decisión del CERN de compartir gratuitamente el código del programa y posibilitar con ello que cualquier persona pudiese contribuir a su mejoramiento y expansión, una muestra del carácter colaborativo que definió a la Internet en sus primeros años.

El año 1995 es considerado uno de los más importantes para la masificación y comercialización de Internet. Ese año fueron lanzados el sistema operativo Windows 95 y el navegador Internet Explorer; el servicio de alojamiento web GeoCities; el primer sitio web de citas (Match.com), la primera red social (Classmates.com), la web oficial del Vaticano (www.vatican.va) y las firmas de comercio electrónico eBay y Amazon, mientras que el navegador más popular por entonces, Netscape Navigator, alcanzó los 10 millones de usuarios a nivel global.

La primera página web -todavía accesible en el sitio del CERN- consistía únicamente de texto, hipertexto y menús desplegables en blanco, negro y gris. Al poco tiempo aparecieron los navegadores (Mosaic, Netscape, Internet Explorer) y los buscadores (AltaVista, Yahoo!, Google, etc.), que junto con mejorar la presentación visual de la web la hicieron también más amigable para los usuarios. Gracias a estas y otras funcionalidades, como el ya existente correo electrónico, el número de personas conectadas creció de manera

explosiva: si en 1995 estas sumaban 16 millones, para 2001 (el año en que se creó Wikipedia) existían ya 400 millones de internautas. Pese a su relativa juventud, la Internet ya se perfila como uno de los medios de comunicación más rápida y masivamente adoptados de la historia.





1993

El navegador Mosaic alcanza gran popularidad al permitir la visualización de gráficos e imágenes.



1998

Entra en operaciones el buscador Google, a la postre el más utilizado en el mundo.



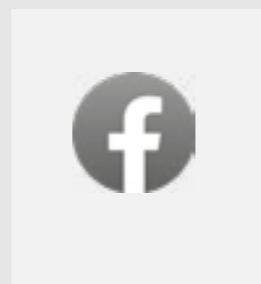
2000

Se produce el estallido de la “burbuja puntocom” producto de la excesiva especulación en el sector.



2004

La creación de Facebook inaugura la era de las redes sociales.



2007

El iPhone de Apple fija el estándar para los teléfonos inteligentes e impulsa la conexión a Internet desde dispositivos móviles.



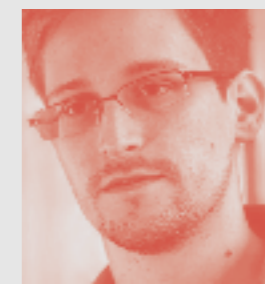
2009

Bitcoin, la primera criptomoneda, entra en circulación.



2013

Las revelaciones de Edward Snowden (exfuncionario de la Agencia Nacional de Seguridad) sobre el espionaje estadounidense generan un intenso debate en torno a la privacidad y la seguridad en la red.



La Internet a inicios del siglo XXI

Hasta los 2000, “navegar” por Internet significaba fundamentalmente acceder a información (generalmente textos) de manera unilateral y la única manera de hacerlo era a través de un computador. Con la irrupción de los blogs, las wikis y las redes sociales, la web se hizo participativa e interactiva y los usuarios tendieron a asumir un papel más activo en la creación y difusión de contenido. La introducción de la fibra óptica, el 4G y el 5G mejoraron significativamente la velocidad de conexión y facilitaron con ello la descarga de contenido multimedia (música y videos), mientras que los nuevos dispositivos móviles -tablets, smartphones y otros- hicieron posible la navegación en todo momento y lugar. En la actualidad, se estima que los usuarios de Internet superan los 4,9 mil millones (esto es, más del 60% de la población mundial), con grandes diferencias según los países y las regiones. A lo anterior hay que sumar los miles de millones de dispositivos conectados a la llamada “Internet de las Cosas”, incluyendo desde aparatos domésticos o de entretenimiento (televisores y parlantes inteligentes, consolas de videojuegos, etc.) hasta equipos médicos e industriales.

En 2018, el diccionario de la Real Academia Española incorporó las palabras “selfi” (“autofoto”) y “meme” (“Imagen, video o texto, por lo general distorsionado con fines caricaturescos, que se difunde principalmente a través de internet”) y agregó un nuevo significado a la palabra “viral” (“Dicho de un mensaje o de un contenido que se difunde con gran rapidez en las redes sociales a través de internet”), dando cuenta de la relevancia que han alcanzado las redes sociales.

Los usos de Internet son tan amplios como variados y abarcan prácticamente todo ámbito de la vida social y cotidiana. Entre los principales se incluyen la comunicación vía correo electrónico, mensajería instantánea o videollamada; la información en sus distintas formas (portales de noticias, boletines, enciclopedias virtuales, etc.); el comercio electrónico, masificado a partir de los años 2010; el activismo digital, ejemplificado por el movimiento #MeToo; los tutoriales y cursos en línea; el trabajo remoto, generalizado a raíz de la pandemia de COVID-19; las distintas aplicaciones de la inteligencia artificial (el chatbot ChatGPT, por ejemplo) y un largo etcétera. Año a año, las funciones de Internet siguen creciendo y diversificándose a un ritmo tal que cualquier pronóstico sobre su futuro corre el riesgo de quedar rápidamente obsoleto.

Por otro lado y pese a su enorme utilidad, la Internet comporta también peligros como el acoso en línea, la ciberdelincuencia (estafas, robo de identidad, etc.), la exposición a contenido inapropiado, las fake news (noticias falsas) y la falta de privacidad, entre otros. Las revelaciones del exfuncionario de la Agencia Nacional de Seguridad Edward Snowden (2013) o el escándalo de la consultora Cambridge Analytica (2018) han puesto en evidencia la vulnerabilidad de los datos personales y su posible utilización no consentida con fines político-electorales o publicitarios, instando al establecimiento de regulaciones más estrictas en la red y recordando la importancia de la responsabilidad tanto de parte de las empresas como de los usuarios.



2017

El movimiento #MeToo impulsa a mujeres de todo el mundo a denunciar sus experiencias de acoso y abuso sexual a través de las redes.



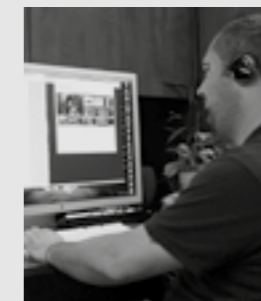
2018

El caso Cambridge Analytica revela la utilización no consentida de datos de millones de usuarios de Facebook con fines político-electorales.



2020

La pandemia de COVID-19 obliga a las empresas y trabajadores a adoptar el trabajo remoto o teletrabajo.



2022

El robot virtual ChatGPT demuestra el potencial de la inteligencia artificial.



Desde sus inicios como una curiosidad científica y tecnológica a fines de los 50, los videojuegos han evolucionado hasta convertirse en una de las formas de entretenimiento más populares y rentables de la actualidad; el pasatiempo diario de millones de personas de todas las edades, géneros, etnias y nacionalidades y un producto cultural cuyas cualidades visuales, dramáticas, narrativas y musicales ameritan a juicio de algunos el estatus de arte. Mientras se escriben estas líneas, en abril de 2023, se presenta exitosamente en los cines de todo el mundo *Super Mario Bros: La película*, un botón de muestra de la centralidad de los videojuegos en nuestra cultura contemporánea y de su influjo en los demás medios de comunicación.

09

Videojuegos



De las universidades a los arcades

La historia temprana de los videojuegos se vincula estrechamente con la de la computación, limitada en sus inicios a unas cuantas universidades y centros de investigación. Desde fines de los años 50, algunos estudiantes, científicos e ingenieros que trabajaban con computadores comenzaron a desarrollar los primeros videojuegos, en parte para probar las capacidades de la máquina, en parte por simple diversión. Entre los primeros títulos se incluyen *Tennis for Two* (1958), creado a partir de un osciloscopio, y el simulador espacial *Spacewar!* (1962), desarrollado por estudiantes del MIT y que alcanzó cierta fama tanto en esa como en otras universidades. Aunque estos juegos no llegaron a comercializarse, sí causaron revuelo entre los entusiastas de la computación y sirvieron de inspiración a los primeros desarrolladores.

El nacimiento de la industria de los videojuegos propiamente tal se remonta a 1972. En enero de ese año fue lanzada la primera consola doméstica, la Magnavox Odyssey, apta para dos jugadores y equipada con dos mandos para mover unas manchas de luz que, dependiendo del juego, podían ser futbolistas, esquiadores, paletas de ping-pong o una persona huyendo de un laberinto. Ese mismo año vio la luz el primer videojuego comercialmente exitoso: el *Pong* de la compañía norteamericana Atari, una versión más sofisticada del *Tennis for Two*. Durante la década las máquinas de *Pong* se multiplicaron en centros comerciales, bares, restaurantes y establecimientos especializados o arcade, sumándoseles luego títulos como *Space Invaders* (1978), *Asteroids* (1979) *Pac-Man* (1980) y otros que se volvieron tremendamente populares. En poco tiempo, los videojuegos dejaron de ser un asunto de especialistas para pasar a ser parte de la vida cotidiana de millones de jóvenes (y no tan jóvenes) de todo el mundo.

Otro salto cualitativo importante se produjo en 1977 con el lanzamiento de la consola Atari 2600, que en lugar de un número fijo de juegos preinstalados introdujo los cartuchos intercambiables o *cartridges*, permitiendo a los jugadores y jugadoras cambiar fácilmente de un juego a otro dentro de un vasto catálogo. Gracias a esta característica, Atari pudo superar a sus competidores y convertirse en la primera consola masivamente popular. A inicios de los 80, sin embargo, la saturación del mercado de consolas, la sobreproducción de videojuegos y su pobre calidad en relación a los arcades y los computadores personales condujeron a la industria a una crisis que pareció ser terminal. Un símbolo de lo anterior fue la fallida versión de Atari de *E.T. el Extraterrestre* (1983), producida a contrarreloj para aprovechar el éxito de la película pero que acabó siendo un fiasco. Para eliminar el stock sobrante, miles de copias del juego fueron enterradas secretamente en el desierto de Nuevo México, siendo descubiertas recién 30 años más tarde.

En 1980 Atari lanzó el videojuego *Missile Command*, considerado un reflejo de las ansiedades de la Guerra Fría. El jugador debe defender seis ciudades identificadas con sus nombres reales (San Francisco, Los Ángeles y San Diego, entre otras) de un ataque interminable con misiles balísticos. Cuando las ciudades final e inevitablemente son destruidas, en lugar de "Game Over" la pantalla muestra el texto "The End", como recordando que en la guerra nuclear no hay ganadores.



GAME
OVER





La “guerra de las consolas”

El resurgimiento de los videojuegos domésticos tuvo como protagonista a la compañía japonesa Nintendo, originalmente dedicada a la fabricación de naipes y que a fines de los 70 incursionó en el negocio de los juegos electrónicos. En 1983 Nintendo lanzó en Japón la consola Famicom (abreviación de Family Computer), con gráficos y sonido superiores a los estándares de su tiempo y un amplio catálogo de juegos. Dos años más tarde, la Famicom arribó a los Estados Unidos con el nombre Nintendo Entertainment System (NES) y el juego *Super Mario Bros*, que marcó pauta por combinar una jugabilidad muy accesible con una narrativa de la que la mayoría de los juegos anteriores carecía, toda vez que sus “tramas” generalmente se limitaban a sobrevivir la mayor cantidad de tiempo u obtener el máximo puntaje posible. La fórmula se repitió en juegos como *The Legend of Zelda*, *Final Fantasy*, *Metroid* o *Donkey Kong*, los que al igual que *Super Mario* dieron origen a exitosas franquicias y personajes entrañables.

La primera aparición de Mario se produjo en el arcade de 1981 *Donkey Kong*, siendo entonces conocido simplemente como “Jumpman”. Desde esa fecha, la franquicia Mario ha generado más de 200 videojuegos de distintos géneros (plataformas, lógica, carreras, deportes, etc.) y vendido más de 800 millones de copias de los mismos a nivel mundial.

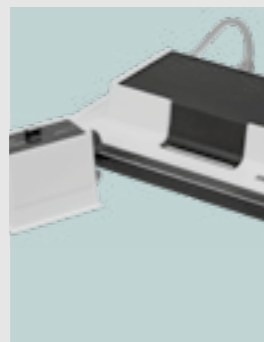
1962

Estudiantes del MIT desarrollan el simulador espacial *Spacewar!*, uno de los primeros videojuegos de la historia.



1972

Se lanzan la consola doméstica *Magnavox Odyssey* y el juego *Pong* de Atari.



1977

La *Atari 2600* populariza masivamente las consolas domésticas e introduce los juegos en cartuchos.



1982

La popularidad del juego *Pac-Man* entre las mujeres conduce a la creación de *Ms. Pac-Man*, considerado el primer juego con una protagonista femenina.



1983

La crisis de los videojuegos en EE.UU. siembra dudas sobre la viabilidad de la industria.



1984

Creación de *Tetris* por el informático ruso Alekséi Pázhitnov.



1985

Lanzamiento de la *Nintendo NES* y del juego *Super Mario Bros*.



1988

El lanzamiento de la *Sega Mega Drive* (Sega Genesis) da inicio a la “guerra de las consolas” entre Nintendo y Sega.



Otro acierto de Nintendo en esta etapa fue la consola portátil Game Boy (1989), que replicó la fórmula de cartuchos intercambiables de la NES y cuyo paquete de lanzamiento incluía el ya popular juego *Tetris*, creado en 1984. La simpleza del diseño de la Game Boy, su comparativamente bajo precio, la portabilidad derivada de su bajo consumo energético (entre 15 y 20 horas de duración con cuatro baterías AA) y su gran biblioteca de juegos le permitieron subsistir por más de una década, superando incluso en ventas a alternativas gráficamente más avanzadas como la Sega Game Gear. La Game Boy fue también la consola en que debutó la franquicia Pokémon (1996), una de las más prolíficas en la actualidad y que ha dado origen a una enorme cantidad de productos asociados, desde peluches y juguetes hasta comics, series animadas y películas. Para fines de los 90, se estimaba que un 30% de los ingresos de la filial norteamericana de Nintendo correspondían al “viejo” Game Boy.

La principal contendora de Nintendo en esos años fue la también japonesa Sega, que tras la tibia acogida de su consola Master System lanzó en 1988 la Sega Mega Drive (Sega Genesis en América), una de las primeras consolas de 16 bits y un salto mayúsculo en materia de gráficos y sonido. El lanzamiento vino acompañado de una agresiva campaña de marketing dirigida especialmente a los adolescentes, en contraste con el tono más “familiar” de Nintendo, y que buscó abiertamente desacreditar a la competencia (“Sega does what Nintendo n’t”, decía un slogan

de la época). La respuesta de Nintendo vino en 1990 con la Super Famicom (Super Nintendo o SNES en Europa y América), también de 16 bits y que se abrió a títulos más “maduros” como *Street Fighter II* y *Mortal Kombat*. Mientras ambas compañías preparaban sus versiones de 32 (Sega Saturn) y 64 bits (Nintendo 64), Sony irrumpió en la pelea con su PlayStation, pionera en la utilización de discos ópticos en lugar de cartuchos y que se transformó en un éxito de ventas. Otros sistemas como la 3DO y la Atari Jaguar no tuvieron mayor suerte y desaparecieron antes del final de la década.

El creciente realismo gráfico, por otro lado, llevó a las compañías a desarrollar juegos más violentos con el fin de captar segmentos más adultos, lo que puso a los videojuegos en el centro de la polémica pública. Uno de los títulos más controversiales de los 90 fue *Mortal Kombat* (1992), juego de lucha con actores digitalizados que permitía a los jugadores ejecutar a su oponente con movimientos sangrientos y brutales. La controversia llegó a tal punto que el Senado de Estados Unidos dedicó sesiones especiales a abordar el tema de violencia en los videojuegos y su impacto en niños, niñas y adolescentes, implementándose posteriormente un sistema de clasificación por edades similar al que existe para las películas. Unos años más tarde, los videojuegos volvieron a la palestra luego que se conociera que los responsables de la matanza de Columbine (1999) eran aficionados a los juegos de disparos en primera persona como *Doom* o *Wolfenstein 3D*, este último también cuestionado por la inclusión de símbolos nazis en su trama.

Según un informe de la firma DFC Intelligence (2020), cerca de un 40% de la población mundial juega actualmente videojuegos, representando unos 3,1 mil millones de personas. América Latina es la tercera región con más gamers, detrás de Asia y Europa.



El creciente realismo gráfico, por otro lado, llevó a las compañías a desarrollar juegos más violentos con el fin de captar segmentos más adultos...

Los videojuegos en el siglo XXI

Desde los 2000 en adelante los videojuegos han continuado su rápida expansión, tanto en términos tecnológicos y de mercado como en su influencia social y cultural. Las figuras pixeladas y los pitidos de los primeros tiempos han dado paso a imágenes en alta definición, bandas sonoras que no desmerecen frente a las películas y juegos de mundo abierto que permiten a los usuarios moverse libremente en un gran entorno virtual y modificarlo a voluntad, sea decidiendo el orden y la manera en que abordan la trama, si es que la hay (como en la serie *Grand Theft Auto*), o simplemente dedicándose a construir y explorar (el caso de *Minecraft*). Junto a las consolas y los computadores personales, los dispositivos móviles han emergido como una plataforma de videojuegos masiva y transversal, mientras que la Internet ha hecho posible jugar en línea con jugadores de todo el mundo, descargar juegos y expansiones en formato físico (hoy en retroceso) o digital y compartir experiencias de juego a través del *streaming*.

Mientras que en los 70 y 80 los videojuegos eran frecuentemente derivados de otros medios, en la actualidad han pasado a marcar la pauta de la cultura popular. Sólo en el primer cuatrimestre de 2023 vieron la luz las adaptaciones cinematográficas de *Tetris*, *The Last of Us* y *Super Mario Bros*, esta última la película de videojuegos más taquillera y el estreno de animación más exitoso de la historia.

1989

Nintendo presenta la consola portátil *Game Boy*.



1994

Sale a la venta la consola *Sony PlayStation*, una de las primeras en utilizar CD.



1997

El teléfono móvil *Nokia 6110* incorpora el juego "Snake".



2000

Primera edición de los *World Cyber Games*, evento internacional de deportes electrónicos (eSports).



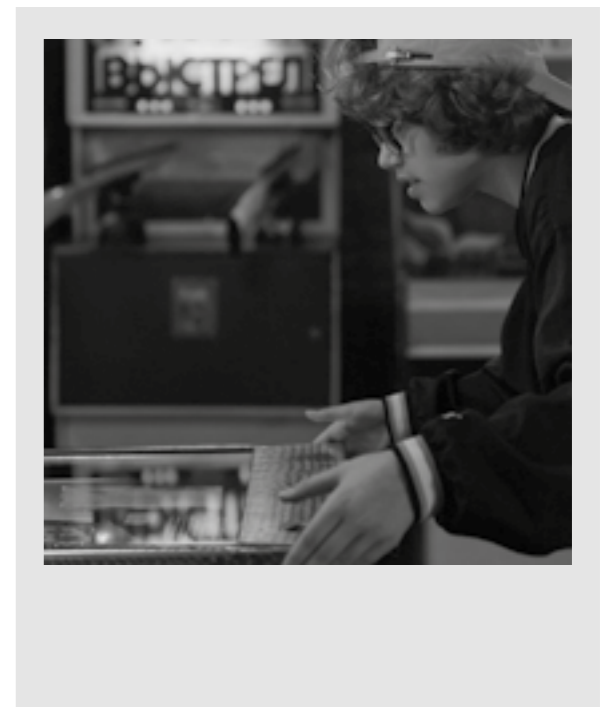
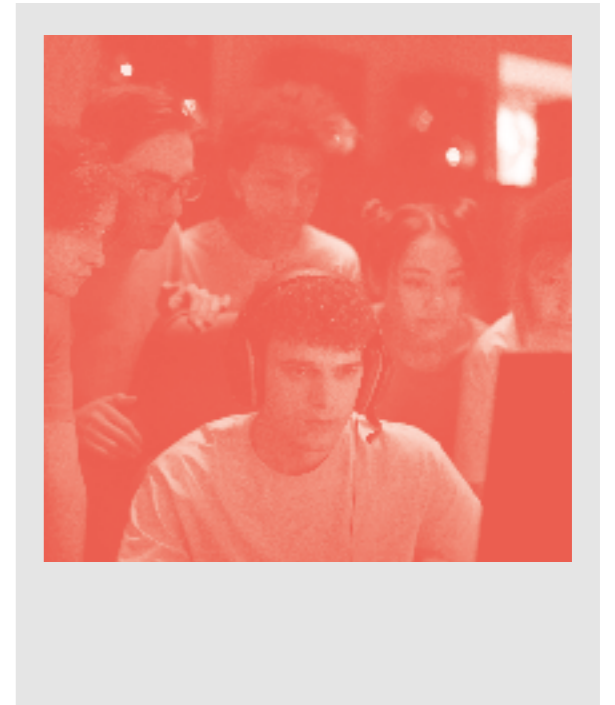
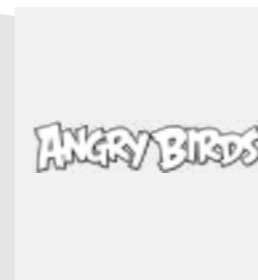
2006

La consola *Wii* de Nintendo introduce controles inalámbricos con sensor de movimiento.



2009

La compañía finlandesa *Rovio* lanza *Angry Birds*, uno de los juegos más descargados de la era de los teléfonos móviles.



...el universo actual de gamers es diverso en términos de género, edad, origen étnico...



En materia de consolas, el nuevo siglo se inició con el lanzamiento de la PlayStation 2 (2000), a la fecha la consola más vendida de la historia (más de 155 millones de unidades) y que también funcionaba como reproductor de DVD. La última versión de la consola, la PlayStation 5 (2020), es hoy una de las más potentes del mercado, compitiendo mano a mano con las Xbox Series X y S de Microsoft (2020), cuya primera versión data de 2001. Luego de la recepción ambivalente de la consola Game Cube (2001), Nintendo ha decidido concentrarse en la accesibilidad y la jugabilidad: el 2006, por ejemplo, Nintendo lanzó la consola Wii con su característico control Wii Remote, un mando inalámbrico con sensor de movimiento que, dependiendo del juego, puede simular una raqueta de tenis, un palo de golf o el volante de un auto de carreras, entre muchas otras posibilidades. Más recientemente, en 2017, Nintendo presentó la Switch, considerada la primera consola híbrida por combinar las características de una consola portátil con una de sobremesa.

En la actualidad, el mundo de los videojugadores puede caracterizarse por dos tendencias aparentemente contrapuestas. En un extremo se encuentran los jugadores casuales, esto es, quienes recurren a los videojuegos de manera episódica, sin dedicarles demasiado tiempo o dinero; optan por juegos accesibles y sencillos (*Angry Birds*, *Candy Crush*, etc.) y utilizan preferentemente los dispositivos móviles, como celulares o tablets. En el otro están los jugadores profesionales, para quienes el juego es una especie de carrera y una actividad de tiempo completo; invierten grandes sumas en equipos especialmente acondicionados y participan de competencias profesionales o *eSports*, las que generalmente son transmitidas en línea y reparten premios millonarios. Como sea, el universo actual de gamers es diverso en términos de género, edad, origen étnico y orientación sexual, en tanto que los videojuegos han devenido en una forma socialmente aceptada de entretenimiento e interacción.

2010

World of Warcraft, juego de rol multijugador masivo en línea, alcanza los 12 millones de jugadores y se consolida como el más popular en su género.



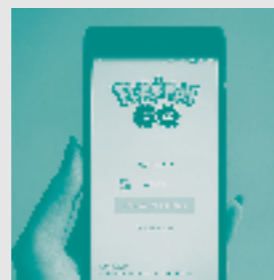
2011

Lanzamiento de *Minecraft*, juego de mundo abierto en 3D.



2016

El juego *Pokémon Go* emplea la realidad aumentada en teléfonos móviles.



2017

Debuta la *Nintendo Switch*, consola híbrida que funciona a la vez como pantalla portátil y como consola de sobremesa.



Bibliografía

Álvarez, Pedro. *Mecánica doméstica: publicidad, modernización de la mujer y tecnologías para el hogar 1945-1970*. Santiago: Ediciones UC, 2013.

Barrera, Carlos, coord. *Historia del periodismo universal*. Barcelona: Ariel, 2004.

Beard, Mary. *Mujeres y poder: un manifiesto*. Santiago: Planeta, 2018.

Briggs, Asa y Peter Burke. *De Gutenberg a Internet: una historia social de los medios de comunicación*. Madrid: Taurus, 2002.

Burke, Peter. *Hablar y callar. Funciones sociales del lenguaje a través de la historia*. Barcelona: Gedisa, 1996.

Chartier, Roger y Carmen Espejo, edit. *La aparición del periodismo en Europa: comunicación y propaganda en el barroco*. Madrid: Marcial Pons Historia, 2012.

Checa Godoy, Antonio. *Historia de la publicidad*. A Coruña: Netbiblo, 2007.

Darnton, Robert. *Censores trabajando: de cómo los Estados dieron forma a la literatura*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2014.

Distancia Cero: Historia de las telecomunicaciones (serie documental). Buenos Aires: Canal Encuentro, 2013. <http://encuentro.gob.ar/programas/serie/8483>

Durán Escobar, Sergio. *Ríe cuando todos estén tristes: el entretenimiento televisivo bajo la dictadura de Pinochet*. Santiago: Lom Ediciones, 2012.

Durham Peters, John. *Hablar al aire: una historia de la idea de la comunicación*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2017.

García Canclini, Néstor. *Lectores, espectadores e internautas*. Barcelona: Gedisa, 2007.

Lyons, Martin. *Historia de la lectura y de la escritura en el mundo occidental*. Buenos Aires: Editoras del Calderón, 2012.

Magnani, Esteban. *Historia de la comunicación*. Buenos Aires: Capital Intelectual, 2008.

Montero, Claudia. *Y también hicieron periódicos. Cien años de prensa de mujeres en Chile 1850-1950*. Santiago: Hueders, 2018.

Purcell, Fernando. *¡De película! Hollywood y su impacto en Chile 1910-1950*. Santiago: Taurus, 2012.

Rueda, José Carlos, Elena Galán Fajardo y Ángel L. Rubio Moraga. *Historia de los medios de comunicación*. Madrid: Alianza Editorial, 2014.

Santa Cruz, Eduardo. *La máquina de las multitudes. Ilusión y cine en Chile 1900-1950*. Santiago: Palinodia, 2022.

Understanding Media and Culture: An Introduction to Mass Communication. Minneapolis: University of Minnesota Publishing, 2016. <https://open.lib.umn.edu/mediaandculture/>

Van Dijk, José. *La cultura de la conectividad: una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires: Siglo XXI, 2016.



En el año 2001, un grupo de profesionales y académicos ligados a UNIACC redactó *El libro de las comunicaciones*, un trabajo colectivo que repasa la trayectoria de los principales medios de comunicación social y que se pensó como un regalo a todas y todos quienes formaban parte de esta casa de estudios. [...] Hoy, a casi 20 años de la publicación de *El libro de las comunicaciones*, UNIACC ha decidido recuperar dicho proyecto, actualizarlo y dotarlo de una presentación y una perspectiva más acordes a los nuevos tiempos, continuando así su vocación de más de cuatro décadas como la Universidad de las Comunicaciones.

El libro que aquí presentamos es el resultado de ese esfuerzo. Como el título sugiere, se trata de un recorrido amplio y sintético por la historia de la comunicación social, desde la tableta de arcilla y el punzón hasta las actuales pantallas táctiles. Aunque en rigor no se trata de un libro historiográfico, la lectora o lector podrá igualmente encontrar información relevante sobre la invención y desarrollo de los medios de comunicación, su relación con los distintos contextos históricos y las fechas e hitos más importantes, estos últimos convenientemente destacados en líneas de tiempo ilustradas.

[...] Desde luego, *De la tablilla al tablet* no pretende ni puede erigirse como la última palabra, tanto menos cuando el tema abordado -las comunicaciones- se define inherentemente por el cambio constante. [...] Este texto es apenas una mirada relativamente informada, un abordaje posible a un campo muchísimo más amplio y diverso, pero que acaso sirva como guía para un conocimiento más acabado del mismo. Dedicamos este trabajo a todas y todos quienes forman o han formado parte de UNIACC, a los autores de *El libro de las comunicaciones*, a la comunidad en general y muy especialmente a quienes sientan pasión por las comunicaciones.