

50 IMÁGENES PARA ENTENDER LA COMUNICACIÓN EN EL SIGLO XX



Coordinadoras

María del Mar Ramírez Alvarado

Ángeles Martínez-García

tirant humanidades

Valencia, 2018

Copyright © 2018

Todos los derechos reservados. Ni la totalidad ni parte de este libro puede reproducirse o transmitirse por ningún procedimiento electrónico o mecánico, incluyendo fotocopia, grabación magnética, o cualquier almacenamiento de información y sistema de recuperación sin permiso escrito de los autores y del editor.

En caso de erratas y actualizaciones, la Editorial Tirant lo Blanch publicará la pertinente corrección en la página web www.tirant.com.

© AA.VV.

© TIRANT HUMANIDADES
EDITA: TIRANT HUMANIDADES
C/ Artes Gráficas, 14 - 46010 - Valencia
TELF.: 96/361 00 48 - 50
FAX: 96/369 41 51
Email: tlb@tirant.com
www.tirant.com
Librería virtual: www.tirant.es
DEPÓSITO LEGAL: V-
ISBN: 978-84-17203-55-9
IMPRIME: Guada Impresores, S.L.
MAQUETA: Tink Factoría de Color

Si tiene alguna queja o sugerencia, envíenos un mail a: atencioncliente@tirant.com. En caso de no ser atendida su sugerencia, por favor, lea en www.tirant.net/index.php/empresa/politicas-de-empresa nuestro Procedimiento de quejas.

Responsabilidad Social Corporativa: <http://www.tirant.net/Docs/RSCTirant.pdf>

ÍNDICE

IMAGO MUNDI: RECORRIENDO EL SIGLO XX A TRAVÉS DE IMÁGENES “CLAVE” EN LA HISTORIA DE LA COMUNICACIÓN	11
María del Mar RAMÍREZ ALVARADO y Ángeles MARTÍNEZ-GARCÍA	

BLOQUE I

1. EASTMAN KODAK BROWNIE CAMERA (1900)	20
María del Mar RAMÍREZ ALVARADO Antonio GÓMEZ-AGUILAR	
2. THE GREAT TRAIN ROBBERY (1903)	28
Sergio COBO-DURÁN	
3. AUTOCROMOS LUMIÈRE: ALFRED STIEGLITZ (1907).....	36
Miguel Ángel PÉREZ-GÓMEZ	
4. GIRL WORKER IN CAROLINA COTTON MILL (1908).....	44
Ana I. BARRAGÁN-ROMERO	
5. TITANIC DISASTER. NEWSBOY AT WHITE STAR (1912).....	50
Francisco BAENA SÁNCHEZ	
6. EL GENOCIDIO DE LOS ARMENIOS (1915).....	58
Antonio CHECA GODOY	
7. I WANT YOU FOR U.S. ARMY (1917).....	66
Antonio PINEDA Bianca SÁNCHEZ-GUTIÉRREZ	
8. BANDERA DE LA UNIÓN DE REPÚBLICAS SOCIALISTAS SOVIÉTICAS (1923).....	76
M ^a Cruz TORNAY MÁRQUEZ	

BLOQUE II

9. LA ESVÁSTICA Y EL ÁGUILA NAZI (1923).....	86
Inmaculada CASAS-DELGADO	
10. EL ACORAZADO POTEMKIN (1925).....	94
Ángeles MARTÍNEZ-GARCÍA	

11.	STOOKIE BILL. IMAGEN TELEVISADA (1927).....	104
	Rodrigo ELÍAS ZAMBRANO	
12.	AH! LE VOILÁ! LE ROI DES INDISCRETS! (1930).....	112
	Mar GARCÍA-GORDILLO	
13.	PRIMERA PORTADA DE LA REVISTA <i>LIFE</i> (1936).....	122
	María del Mar RAMÍREZ ALVARADO	
14.	BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS (1937).....	132
	Valeriano DURÁN MANSO	
15.	PORTADA DE <i>ACTION COMICS</i> N° 1 (1938).....	142
	Miguel Ángel PÉREZ-GÓMEZ	
16.	LO QUE EL VIENTO SE LLEVÓ (1939).....	150
	Virginia GUARINOS	

BLOQUE III

17.	ROSIE ‘THE RIVETER’ (1943).....	160
	Gloria JIMÉNEZ-MARÍN	
18.	MUSHROOM CLOUD OVER NAGASAKI (1945).....	168
	Francisco Javier LÓPEZ RODRÍGUEZ	
19.	MODELO DE SHANNON (1948).....	178
	Adrián HUICI MÓDENES	
20.	NÚMERO 8 (1949).....	186
	Elena BELLIDO-PÉREZ	
21.	THE NEW POST-WAR. EMERSON RADIO (1949).....	194
	Antonio CHECA GODOY	
22.	CEREMONIA DE CORONACIÓN DE ISABEL II DE INGLATERRA (1953).....	202
	Marta PULIDO POLO	
23.	THINK SMALL (1959).....	210
	Manuel GARRIDO-LORA	
24.	BARBIE (1959).....	218
	Jesús JIMÉNEZ-VAREA	

BLOQUE IV

25.	ASESINATO DEL PRESIDENTE DE ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA JOHN F. KENNEDY (1963).....	230
	Natividad Cristina CARRERAS LARIO	
26.	EL TREN, PRIMER HOLOGRAMA TRIDIMENSIONAL (1964).....	238
	Inmaculada SÁNCHEZ-LABELLA MARTÍN	

27.	PICTOGRAMAS DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS DE TOKIO (1964).....	246
	María del Mar RUBIO-HERNÁNDEZ	
28.	MAGNET TV (1965).....	254
	Alberto HERMIDA	
29.	SGT. PEPPER'S LONELY HEARTS CLUB BAND (1967)	262
	María José GARCÍA ORTA	
30.	SIGUIENDO LA VICTORIA DE LA GUARDIA REVOLUCIONARIA DEL PRESIDENTE MAO EN EL ARTE Y LA LITERATURA (1968).....	272
	Concha LANGA NUÑO	
31.	MAN ON THE MOON (1969).....	284
	Joaquín MARÍN MONTÍN	
32.	TONGUE & LIPS. THE ROLLING STONES (1970)	292
	Jorge David FERNÁNDEZ GÓMEZ María Teresa GORDILLO RODRÍGUEZ	
33.	DEEP THROAT (1972)	304
	Milagros EXPÓSITO BAREA	
34.	EL BESO FRATERNAL ENTRE BREZHNEV Y HONECKER (1979).....	312
	Víctor HERNÁNDEZ-SANTAOLALLA	

BLOQUE V

35.	COMPACT DISC (1982).....	324
	Mónica BARRIENTOS-BUENO	
36.	THRILLER (1984)	334
	Fernando R. CONTRERAS	
37.	TETRIS (1984-1989)	344
	Luis NAVARRETE CARDERO Olmo Pedro CASTRILLO CANO	
38.	LOS SIMPSON. (PRIMERA TEMPORADA, 1989-1990)	352
	Manuel A. BROULLÓN-LOZANO	
39.	PIETÀ. BENETTON (1990).....	362
	Juan Carlos RODRÍGUEZ CENTENO	
40.	WORLD WIDE WEB (1990)	370
	Hada M. SÁNCHEZ GONZALES	
41.	RETRANSMISIÓN DE LA CNN DE LA GUERRA DEL GOLFO (1991)....	377
	Milagros EXPÓSITO BAREA	
42.	NIÑO SUDANÉS Y BUITRE. LA MIRADA DE KEVIN CARTER (1993) ...	386
	Aurora LABIO-BERNAL	
43.	PARQUE JURÁSICO. ESTAMPIDA DE LOS GALLIMIMUS (1993).....	394
	Irene RAYA BRAVO	

44.	SUBCOMANDANTE MARCOS Y GUERRILLA ZAPATISTA (1994).....	404
	Francisco SIERRA CABALLERO David MONTERO SÁNCHEZ	
45.	EL PRIMER <i>BANNER</i> PUBLICITARIO (1994)	412
	Marina RAMOS-SERRANO	
46.	DANCING BABY (1996).....	420
	Juan José VARGAS IGLESIAS	
47.	LOGOTIPO CORPORATIVO DE AOL-TIME WARNER (2001).....	428
	Ramón REIG Rosalba MANCINAS-CHÁVEZ	
48.	THE MATRIX (1999)	436
	Lorena R. ROMERO-DOMÍNGUEZ	
49.	GOOGLE (1997).....	446
	Antonio GÓMEZ-AGUILAR	
50.	GRAN HERMANO (2000).....	454
	Inmaculada GORDILLO	
	RELACIÓN DE AUTORES	461



TETRIS (1984-1989)

DATOS GENERALES:

Año: 1984-1989. Tránsito del videojuego de ordenador a las consolas domésticas y portátiles. La imagen mostrada pertenece a la primera versión para ordenadores personales adaptada por Vadim Gerasimov.

Autor: Alexéi Pajitnov con la colaboración de Dimitri Pavlovski y Vadim Gerasimov.

Tipo de imagen: Imagen generada por ordenador. Videojuego.

Datos de interés: La imagen nace a partir de la personal reinención de los puzzles de *poliminós* que Alexéi Pajitnov diseña para entornos virtuales generados por ordenador. Con la ayuda de Dimitri Pavlovski y de Vadim Gerasimov, *Tetris* es adaptado a los ordenadores personales. Sin embargo, su explotación y posterior conversión en fenómeno de masas conlleva una cruenta batalla legal entre varias compañías.

Motivo de la elección: *Tetris* es uno de los videojuegos que mejor ejemplifican cómo la esencia del medio reside en la confluencia de un problema lúdico y su representación audiovisual mediante ordenadores, sin ambages narrativos. Como imagen cultural es una referencia de muchas otras transformaciones: de obra de un individuo a objeto predilecto de la industria cultural, de su nacimiento en la Guerra Fría a su explosión como artilugio lúdico con la caída del Muro de Berlín, de constante presencia en los ordenadores personales a continuo protagonista de los salones de los hogares, de los salones a las consolas portátiles. Por último, la aparición de *Tetris* supuso una de las primeras aperturas del videojuego a un rango de edad más amplio.

TETRIS (1984-1989)

Luis Navarrete CARDERO
Olmo Pedro CASTRILLO CANO

Universidad de Sevilla
Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad

1. CONTEXTUALIZACIÓN HISTÓRICA

El objeto de estudio de este artículo nace bajo unas circunstancias tan inusuales como marcadas por multitud de cambios de su tiempo. En primer lugar, el considerado principal creador de *Tetris*, Alexéi Pajitnov, era un ingeniero que trabajaba en el desarrollo de inteligencias artificiales para el Computing Center of the Soviet Academy of Sciences. La primera versión del videojuego fue programada para la computadora soviética Elektronika 60 en 1984 con la ayuda de Dimitri Pavlovski. El joven estudiante de dieciséis años Vadim Gerasimov sería el encargado de versionar el programa bajo el sistema operativo MS-DOS, ampliamente extendido en los ordenadores domésticos.

Es necesario subrayar aquí como el trasfondo de creación de *Tetris* son los últimos años de la Guerra Fría. Muchos de los avances tecnológicos que se producen en la segunda mitad del siglo XX son resultado directo o indirecto de la rivalidad tecnológica y armamentística entre Estados Unidos y la Unión Soviética, cuya cara más visible fue la carrera espacial. En este sentido, resulta fascinante que un objeto tan propio del capitalismo como puede ser un videojuego superventas naciera en un régimen comunista: no debemos olvidar que las obras y problemas lúdicos, al margen de su soporte, son objeto de obsesión de la naturaleza humana desde sus inicios. Es el contexto sociohistórico lo que sitúa al videojuego dentro del marco de las industrias culturales; su deuda con un mercado neoliberal es el origen de muchas de las taras que se le achacan como medio.

En el entorno de la Unión Soviética al autor no le estaba permitido monetizar su creación, los derechos de explotación pertenecían al Estado. Además, tampoco existían establecimientos donde la gente pudiese adquirir *software*. En consecuencia, Pajitnov no tuvo reparos a la hora de distribuir libremente su obra a conocidos a través de disquetes, prefiriendo dejarla circular antes que condenarla al olvido (Peckham, 2014). *Tetris* se extendió a través de multitud de ordenadores soviéticos como *software* libre, cultura de la comunidad antes que mercantilizada.

Un amigo de Pajitnov envió una copia al Instituto de Ciencias Informáticas de Hungría en 1986, donde Robert Stein, presidente de *Andromeda Software*, quedó prendado del título. Stein contactó con Computing Center of the Soviet Academy of Sciences y con Pajitnov. Tras un malentendido creyó haber adquirido los derechos para explotar la versión de ordenador personal de *Tetris*. Esos supuestos privilegios serían vendidos por Stein a otras compañías: en los Estados Unidos a Spectrum Holobyte y en Europa a Mirrorsoft, que lanzarían al mercado sus versiones del programa en Enero de 1988. Esto es, un mes antes de que Stein obtuviese realmente el contrato firmado por parte de la Unión Soviética. El malentendido fue agravándose: Spectrum Holobyte vendió los derechos de las recreativas y los ordenadores japoneses a Henk Rogers, un emprendedor fuertemente vinculado a Nintendo. Por su parte, Mirrorsoft vendió la explotación a Atari Games. La ramificación de los hipotéticos derechos no acabó ahí: Atari vendió los privilegios de las recreativas japonesas a *Sega* y los de las consolas a Rogers.

Ahora bien, ninguna de estas transacciones tenía validez, ya que Stein vendió unas licencias que no poseía, su acuerdo se limitaba a las versiones para ordenador personal. Rogers se percató de ciertas anomalías en la situación y de inmediato viajó a Moscú a negociar intercediendo por Nintendo. Por aquel entonces lo que estaba en juego no era únicamente la versión para la NES (Nintendo Entertainment System) de *Tetris*: Nintendo preparaba su nueva consola portátil Game Boy y el título de Pajitnov era el ideal para acompañar el lanzamiento. La ELORG se encargó de las negociaciones, ofreciendo a Nintendo los derechos mundiales de *Tetris* para todas las consolas domésticas a cambio de una cuantiosa suma.

En aquel momento Atari ya estaba desarrollando la versión *Tengen* (cartuchos sin el chip oficial de Nintendo, otro frente abierto entre ambas compañías) de *Tetris* para la Nintendo Entertainment System. Todo esto desembocó en la convivencia de dos versiones del juego para la misma consola: la de Atari, muy parecida a la recreativa y con un modo para dos jugadores, y la de Nintendo, ligeramente inferior según la crítica. Tras una batalla legal los tribunales determinaron que Nintendo era la que poseía los verdaderos derechos del título y Atari tuvo que retirar su versión de las tiendas. El mismo año de la caída del Muro de Berlín, los *tetronominós* soviéticos invadieron las consolas domésticas de la mano de la compañía japonesa (aunque ya habían existido muchas versiones para ordenador personal y recreativas). Un muro político caía a la vez que otro lúdico crecía en millones de pantallas a base de piezas que se apilaban. Nintendo vendió más de tres millones de copias del cartucho de NES y más de cuarenta millones de copias para la portátil Game Boy. Pajitnov no percibió nada de todas esas ventas pero emigró en 1991 a los Estados Unidos junto a su amigo Vladimir Pokhilko.

En 1996, cuando los derechos que la *ELORG* había vendido expiraron, Pajitnov recuperó la potestad de su creación. Fundó con Henk Rogers The Tetris Company. A partir de entonces podría empezar a recibir una recompensa económica por su invención lúdica (Kent, 2001: 378-381).

2. IDENTIFICACIÓN DEL REFERENTE DE LA IMAGEN

Como se ha mencionado, la principal fuente de inspiración para Alexéi Pajitnov fueron los puzzles de *poliminós*, uno de los juegos favoritos de su infancia. Pajitnov intentó buscar una manera de traducir ese juego a un entorno computarizado, otorgándole cualidades propias del medio: simulación espacial, desplazamiento en tiempo real e interactividad. Estas cualidades pueden ser observadas en títulos que datan de los orígenes del videojuego, como *Tennis for Two* (Higinbotham, 1958), y desde luego serían extremadamente farragosas de replicar en un medio analógico para el caso que nos ocupa, resultando probablemente en la anulación de la identidad lúdica del juego.

Así pues, no podemos hablar de la adaptación literal de un juego de puzzles preexistente. La cualidad distintiva de *Tetris* nace precisamente del maridaje entre un juego tradicional y las posibilidades simulativas de los entornos informáticos. Dicha cualidad reside en la combinación de dos elementos. Por un lado se exige al usuario el uso de una lógica espacial matemática: qué pieza encaja mejor en qué lugar atendiendo a un futuro inmediato (las piezas venideras). De otra parte, las piezas caen a una velocidad que aumenta progresivamente, apremiando a tomar decisiones en un tiempo real cada vez más asfixiante.

El estudio académico del videojuego como medio, desde un punto de vista ontológico, apunta cierto debate acerca de la necesidad o posibilidad de narrativizar el mismo. *Tetris* se erige como la prueba fehaciente de que la naturaleza del videojuego no reside en su posibilidad de vehicular historias (aunque lo haga frecuentemente con mayor o menor soltura y con ello pueda aproximarse al ámbito de las Humanidades), sino en articular problemas espaciales, en muchos casos de carácter abstracto, que el usuario debe solventar. La siguiente descripción de *Tetris*, por ejemplo, pretende expandir el significado del título a lo que sin duda alguna es una interpretación muy personal:

... (TETRIS) es una imagen perfecta de las vidas sobrecargadas de los americanos de los noventa. Nos vemos constantemente bombardeados por tareas urgentes que requieren nuestra atención y que hay que encajar de alguna forma en nuestras apretadas agendas, no cesamos de vaciar nuestras mesas de trabajo y hacer sitio para la próxima descarga (Murray, 1999: 56).

En este sentido, si quisiéramos realizar un análisis de la significación de *Tetris* que nos alejase de la interpretación, deberíamos discurrir por los mismos niveles de abstracción en los que el título opera. Por consiguiente, la descripción que hace Henk Rogers (Rosenberg, 2015) resume de forma mucho más precisa la esencia lúdica del juego y su tema. En ella vincula el desorden de las piezas apiladas con la entropía. El jugador sería el encargado de ordenar las piezas, luchando contra la entropía para traer el orden a ese caos.

No obstante, los referentes de la imagen no se agotan en el texto mismo, sino que también abarcan la manera en que *Tetris* es comercializado y convertido en fenómeno de masas. La mayoría de versiones del título usaron iconografía soviética, como la imagen de la Catedral de San Basilio, y en algunos casos el título del juego incluía la letra *erre* invertida aludiendo al alfabeto ruso (en la versión de Atari). El conocido tema sonoro asociado a *Tetris*, que se incluyó por primera vez en la versión de Game Boy, es una versión de la canción del folklore popular ruso Korobéiniki. También el eslogan de venta, “¡Desde Rusia con diversión!”, hace alusión directa a la Unión Soviética a la par que recuerda intencionadamente al título de un film de James Bond. Como conclusión, podemos argumentar que la ausencia de elementos figurativos concretos fue cubierta por parte de las editoras con el aura de objeto procedente de un territorio extraño y prohibido: sin duda a los norteamericanos les despertaba curiosidad lo que hubiera más allá del telón de acero.

La imagen presentada también tiene el dudoso honor de dar nombre a un efecto alucinatorio. Muchas personas con adicción al videojuego experimentan visiones al cerrar los ojos o en otros estados de relajación, siendo su cerebro el que generaba los imaginarios *tetronominós* en caída. El *efecto Tetris* se utiliza para denominar cualquier alucinación sensorial que surge como prolongación de la exposición a una actividad repetitiva, no estando necesariamente vinculada a los videojuegos.

3. RELEVANCIA DE LA IMAGEN

Tetris inaugura un género propio del medio y consecuentemente pronto surgirán variaciones e imitadores que se extienden hasta nuestros días: tanto *Columns* (SEGA, 1989) como *Puzzle Bobble* (Taito Corporation, 1994), basan su estructura lúdica en la erradicación de unos elementos que proceduralmente inundan el espacio de juego, sustituyendo la formación de líneas completas por la agrupación de colores afines. De la misma forma, es difícil no ver la sombra estructural del juego de Pajitnov en multitud de títulos para dispositivos móviles cuyo epítome es *Candy Crush Saga* (King, 2012).

Sin embargo, el legado de este videojuego no debe limitarse solo a sus múltiples descendientes, clones y variables. Se instaura en otros títulos actuales, de carácter metarreflexivo, como *The Witness* (Thekla Inc. 2016). En el citado videojuego, fruto principalmente del impulso y de las obsesiones de Jonathan Blow, encontramos una serie de puzzles basados en *poliminós*. *The Witness* establece un diálogo, a modo de ensayo libre y sin una línea narrativa, entre la resolución de puzzles y conceptos filosóficos o cognitivos. Esto es, intenta encontrar las difíciles conexiones entre el mundo que nos rodea y la obsesión humana por resolver problemas abstractos de carácter lúdico.

Como hemos podido observar, el conflicto por los derechos de *Tetris* se inscribe con fuerza en el proceso de multiplicación de las consolas domésticas y, sobre todo, portátiles. *Tetris* también fue uno de los pioneros en cuanto a alargar la franja de edad de los jugadores habituales: muchos adultos que hasta entonces no habían sentido ningún tipo de interés por el medio sucumbieron ante el título. En cierta manera, el fenómeno de *Tetris* anticipa la expansión del videojuego como el medio mayoritario que es hoy día. La obra de Pajitnov es también una referencia dentro de la cultura de la programación, pudiéndose encontrar múltiples versiones realizadas en motores dispares. Se constituye así como clásico del medio constantemente citado, homenajeado y reproducido.

Por último, la epopeya del autor, en segundo plano hasta una década después de la distribución de la obra y solo reconocido una vez que emigra a Estados Unidos, pasa a engordar esa serie de relatos que nutren la cuestionable mitología del neoliberalismo, como los orígenes de programador de garaje de Steve Jobs. Estas biografías, cuya veracidad no discutiremos, suelen instrumentalizarse con el fin de suscribir el pensamiento de que el entorno capitalista es el adecuado para que cualquiera con una buena idea y esfuerzo pueda triunfar económicamente.

4. CONCLUSIONES

A través del breve recorrido que hemos realizado podemos observar que la relevancia de la imagen seleccionada trasciende con creces los límites de la misma como texto clausurado. *Tetris* tiene el potencial de ser punto de partida y referencia de diversos estudios que pueden orientarse hacia la ontología del medio, la historia de la industria videolúdica, la fenomenología del videojuego, la instauración de sus géneros, el intercambio cultural al margen de la industria en el ámbito digital o la percepción intercultural en el umbral del fin de la Guerra Fría.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Kent, Janet; Steven L. (2001): *The Ultimate History of Videogames*. Nueva York: Three Rivers Press.
- Murray, Janet (1999): *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- Peckham, Matt (2014): “Tetris at 30: an Interview with the Historic Puzzle’s Game Creator”. Disponible en <http://time.com/2837390/tetris-at-30-pajitnov-interview/>
- Rosenberg, Adam (2015): “Meet the men who built the only perfect videogame: Tetris”. Disponible en www.digitaltrends.com/gaming/interview-with-the-tetris-company-creators-alexei-pajitnov-and-henk-rogers/