

HACIA UN HUMANISMO DIGITAL: CONVERGENCIAS GRAMATICALES Y TECNOLÓGICAS ENTRE RAZÓN Y MAQUINISMO EN LA ESFERA LITERARIA

Dr. Manuel Viñas Limonchi

Grupo de Investigación en EduComunicación, GIEC
Facultad de Ciencias de la Comunicación, Universidad San Jorge (Zaragoza)
mvinas@usj.es

Resumen

A la línea filosófica del conocimiento y la evolución humana que mostraba uno de sus momentos álgidos en la lucha -o pares- de contrarios expuesta por los antiguos presocráticos, cabría unir hoy otra frecuencia de dualidades basadas igualmente en criterios metafísicos (real-virtual, analógico-digital, razón-mecánica,...), cuya divergencia lógica y etimológica, encuentra sinergias puntuales al articular una expresión más, la compuesta por humanismo-maquinismo. Actualmente, dicho binomio, mediatizado desde materias creativas, revela un producto -una obra- cuyo desarrollo interno demanda una intervención conjunta entre ser humano y artificio. En las disciplinas de la información, esta concordancia entre razón y mecanicismo materializa el despliegue de sistemáticas e instrumentos que facilitan el tratamiento y la divulgación del hecho comunicativo; circunstancia, constatada en la implementación de técnicas de acceso y secuenciación en la lectura de pasajes bibliográficos emplazados en heterogéneos soportes electrónicos: unos, de extenso calado universal, como Internet; otros, en vías de alcanzar la “gloria digital” en la esfera cybercultural, como es caso del libro electrónico.

El concepto de Humanismo citado en el título, y analizado posteriormente en el cuerpo de texto del artículo, resulta de la traslación de realidades tangibles, gestadas en los guarismos binarios exclusivos de la sistemática digital, a intervenciones reflexivas (no materiales) que proponen disciplinas del conocimiento como las ubicadas en el extenso campo de la retórica, sujetas a formulaciones metafísicas que regulan el argumento –incluso, el medio de divulgación- de la obra.

Palabras clave: comunicación; humanismo; literatura; Internet; libro electrónico; realidad virtual.

Abstract

In the philosophical line of knowledge and human evolution that provided one of its decisive moments in the struggle –or pairs- of opponents put forward by pre-Socratic philosophers today we could include another frequency of dualities also based on metaphysic criteria (real-virtual, analogical-digital, reason-mechanic,...), whose etymological and logical divergence encounters specific synergies upon articulating one more expression, that made up by humanism-machinism. Currently, this couple, fictionalized by creative areas, reveals a product – a work- whose internal development demands a joint intervention between human and device. In information disciplines, this concordance between reason and mechanism materializes the spreading of systems and instruments which make the treatment and the broadcasting of the communicative event easier; circumstance, affirmed in the implementation of access and sequencing access in reading bibliographic passages located in homogeneous electronic format: some, of universal significance, like Internet; others, in means of reaching “digital glory” in the cybercultural sphere, as is the case of the electronic book.

The concept of Humanism mentioned in the title, and later analyzed in the body of the article text, is a result of the transfer of tangible realities, developed in the binary statistics exclusive of digital systems, to reflexive interventions (not material) that propose knowledge disciplines like those located in the extensive field of rhetoric, subject to metaphysical formulations that regulate the argument –including, the means of disclosure- of the work.

Keywords: communication; humanism; literature; Internet; e-book; virtual reality.

Durante el día irrumpe en el habitáculo una tenue luz procedente de los rayos solares que atraviesan la única ventana existente, convirtiendo la estancia en una escena costumbrista que bien podría atribuirse a la actividad pictórica de un Vermeer de Delft. Costumbrista, si un individuo sentado ante una pantalla y golpeando teclas alfanuméricamente pintarrajeadas se corresponde con la muchacha representada por el artista flamenco en actitudes mundanas tales como verter leche, leer o tocar la espineta.

Cromatismos, homogéneos a cualquier hora del día, dorados al anochecer.

Probablemente, no fuese aquella una noche cualquiera: esa noche la red “marchaba” más lenta de lo habitual. Un parsimonioso fluir de datos binarios arrastrados por los conductos

digitales, debido, en parte, al frío invierno de 2000 que azotase el interior de la provincia. Gélido periodo, en el que las bajas temperaturas registradas en el sur peninsular potenciaban una multitudinaria asistencia de usuarios acogidos a largas veladas de navegación, con el fin de inscribir en la pantalla un repertorio de sentencias para transmitir a un lejano destinatario, o “enganchados” a la web en misión de caza y captura de noticias frescas que regocijen el alter ego del más sectario ser digital.

En la habitación, el templado ambiente que emanaba de la cercanía de las calderas, procuraba una inevitable modorra capaz de invalidar las torpes radiaciones, que, desde algún lugar del universo, actuaban físicamente sobre el mecanismo del monitor. Sobre los planos de la estancia, el débil parpadear de las luces del modem chisporroteaba minúsculas luminarias preconizando el advenimiento de las cercanas navidades. Unas paredes, que, desplegando un rápido travelín, exhiben distintas iconografías reveladoras de un prolífico pasado universitario, durante el cual, sin ser el número uno de su promoción, nuestro protagonista hizo acopio de buena cantidad de credenciales académicas que ahora cuelgan estilosamente enmarcadas, para honra de padres y desazón de celosos vecinos.

Aquella noche, la información que deambulaba por los secretos vericuetos de la red, discurría igual de remisa que los movimientos de Alonso.

...

1. Introducción: prologando una cita literaria –personal-

Dentro de esa fricción semántica y metodológica que aún se produce cuando convergen en un mismo espacio dos términos como “humanismo” y “digital”, cabe, no obstante, la inserción de un preámbulo “inverosímil” para aquel lector de corte científico acostumbrado a iniciar la lectura de textos con glosas más técnicas. Componer en cursiva un texto narrativo de alcance tecnológico, alejado del normal estilo literario que pervive en los manifiestos característicos de los géneros comunicativos, resulta todavía “sospechoso” en una era, la actual, donde el aforo filológico de los documentos que se leen en butaca de orejas adquiere significados propios de épocas pasadas (cítese, p. ej., el romanticismo europeo), cuando los pasajes escritos se ponderaban como prácticas de apacible lectura.

En un período en el que los ingenios digitales se apropian de similares componentes constitutivos a los que dan forma y sentido al ser vivo (p. ej., el *kansei*, como sistemática que plantea el acomodo de una mecánica emocionalmente humana en la máquina), eludiendo axiomas lingüísticos que dan género a la máquina nominada bajo apelativo “ordenador/computadora”, cabría penetrar en ese cosmos cada vez más explorado que descubre las

interacciones posibles entre el conocimiento y la mecánica, entre la reflexión y la intuición. Lejos de estas disquisiciones puramente anatómicas de un ente, como la computadora, repleto de órganos con similar función –ocasionalmente a la implementada por otros tantos enclavados en el cuerpo humano, propias del ser humano pero no tanto del artificio digital, convendría, de igual modo, esbozar cuestiones más de corte humanista, cercanas a planteamientos en los que la máquina participa de ese devenir de sabiduría que marca el ritmo de disciplinas tales como la que emerge del prólogo de este artículo, la literaria.

Sería pueril, en cualquier caso, esperar un arrebatado de erudición poética por parte de tan irracional artilugio. Mejor, servirse de la máquina como medio de expresión material canalizador de esa retórica presente en la obra de artistas de la comunicación interactiva como Katiuskha Borges.

Esta creadora venezolana realiza una obra de metodología estrictamente digital basada en idiosincrasias biológicas que afectan a los niveles sensitivos del espécimen humano. En sus intervenciones electrónicas se mezclan imágenes y texto como interlocutores válidos de un mensaje que evoluciona íntimamente a través del participante en la trama de la instalación y se despliega en diferentes dispositivos digitales proyectados “ex profeso” por su autora. De este modo, el contexto espacial que atesoran todos estos ingenios inscritos en la *performance* se llena de expresiones y proposiciones lingüísticas plasmadas gráficamente en múltiples monitores, siendo expuestos los sentimientos más profundos del individuo gracias a la colaboración de la metodología informática. Destacar *Lovers like us*. Instalación, según Borges, “basada en una teoría psicológica que tiene como ejes los sistemas de comunicación: el visual, el auditivo y el quinesésico” (En García Reyes, 2001).

En un entorno creativo similar se encuentra el artista y escritor brasileño Eduardo Kac. Inmerso en ensayos científicos y filosóficos en los que se entabla un diálogo entre seres vivos y nuevas tecnologías, Kac sostiene que estas últimas...

“alteran culturalmente nuestra percepción del cuerpo humano que pasa de ser un sistema auto-regulado naturalmente a un objeto controlado artificialmente y transformado electrónicamente. La manipulación digital de la apariencia del cuerpo (y no del cuerpo mismo) expresa claramente la plasticidad de la nueva identidad formada y configurada con abundante variedad del cuerpo físico. Podemos observar este fenómeno asiduamente en los media a través de las representaciones de cuerpos idealizados o imaginarios, de encarnaciones en realidad virtual y de las proyecciones en la red de cuerpos reales [...] La piel ya no es la barrera inmutable que contiene y define el cuerpo en el espacio. Por el contrario, se ha convertido en un lugar de transmutación continua [...] Más que hacer visible lo invisible, el arte tiene que despertar nuestra consciencia sobre aquello que está firmemente fuera de nuestro alcance visual pero que, sin embargo, nos afecta directamente.” (Kac, 1998)

2. Revolución digital en territorio neuronal: ¿creación asistida?

Con este agitado panorama que se perfila con la incursión de las nuevas tecnologías en las heterogéneas disciplinas del conocimiento, por muy reiterada que sea la pregunta, ¿es realmente conveniente que la máquina supla o complemente al raciocinio humano, potenciando de este modo sus innatas cualidades intelectuales? En caso afirmativo, ¿esta máxima sería aplicable a las actividades fraguadas en el hábitat donde se desarrollan los géneros comunicativos?

Incertidumbre, que asalta, igualmente, al historiador y teórico del arte italiano Giulio C. Argán (1965), planteándose si “¿sería la máquina capaz de llegar a producir una obra de arte, empeñada como está en realizar un trabajo económico?”; para concluir con un pronóstico auténticamente humanista, que cede el justo protagonismo creativo y técnico al dispositivo electrónico que ya entonces (década de los sesenta) comenzaba a gestarse como uno de los grandes inventos de la historia de la humanidad.

“Quizá algún día se consideren a las computadoras como las más apreciadas herramientas artísticas de la humanidad. Son meramente una herramienta. Algunos críticos han señalado que el arte con computadora no puede ser verdadero arte, pues está producido por una máquina. Pero una computadora no puede crear arte por sí misma de la misma forma que un pincel no puede producir una Mona Lisa. El arte con computadora, como todas las artes, es producto de la mente humana, concebido con estudio e imaginación. No depende de la destreza manual del artista, sino de la habilidad del artista, la concepción de nuevas ideas visuales y el desarrollo de métodos lógicos para formar imágenes (o la utilización de métodos desarrollados por otros). En este sentido, el arte con computadora puede estar más cerca de la mente y del corazón humanos que cualquier otra forma de arte. Es decir, es un arte creado por la mente en vez de por el cuerpo.” (Argán, 1965)

Dos siglos antes, intelectuales, como Jean-Jacques Rousseau, enunciaban sus particulares interpretaciones alrededor de un binomio, el formado por la combinación máquina-ser humano, registrando sus prácticas en grandes obras como *Ciencia, Industria y Arte* (Semper, 1852); hoy, esta misma expresión es impecablemente interpelada por tecnólogos que perseveran por conseguir una humanización didáctica de los atributos y cometidos mecánicos inherentes al recurso digital. Entre ellos, Franz Fischnaller.

En su creación, Fischnaller analiza la interactividad que deriva de la presencia en un mismo entorno de dos entes regidos, uno, por lo reflexivo (ser humano), y otro, por lo intuitivo (máquina). Los espacios inmersivos que diseña atesoran la esencia de lo creativo que emana de la confabulación ideada para su intervención por el usuario, mezclada con la sistemática técnica propia del

proceso de manufactura basado en técnicas de realidad virtual (VR) que precisa la puesta a punto de tal aplicación. Si bien, más adelante será analizada -por sus connotaciones comunicativas- una obra particular de este autor, cabe ahora subrayar algunos de los principales títulos que articulan sus proyectos. *L'Ultima Cena Interattiva*, *The Multimega Book in the CAVE*, *Pinochio Interactive*, *Lautriv Chromagnon/Medusa*, *Tracking the Net*, *Kali Interactive*, y el más reciente *SOE: The Space on Earth Project & Quantum City*, forman parte del capital creativo de uno de los principales paladines de la realidad virtual; entendida ésta en su más precisa acepción de régimen cybercultural, por estar dotada de los atributos adecuados para ejercitar un eficaz y heterogéneo proceso comunicativo.

Por la dimensión que cobra este último caso, la interrogante que ejerce como preámbulo del presente apartado (conveniencia, o no, de suplir/complementar razón por mecánica en el desarrollo de procesos intelectuales de orden comunicativo) cabría ser respondida afirmativamente; matizando, en cualquier caso, que en intervenciones manufacturadas, por ejemplo, bajo sistemáticas de realidad virtual la reproducción mimética de la realidad (de lo racional) es producto de una suma de ideas, conceptos e imágenes cuyo desenlace conjunto procura un espacio envolvente ficticio fecundado en la mente del autor y forjado gracias al segmento metodológico de técnicas exclusivas de la máquina. Dentro de este espacio artificial, las proyecciones visuales desplegadas desde los dispositivos digitales simulan con gran veracidad los fenómenos sensoriales que afectan a los órganos propios del ser humano. Por consiguiente, dicha aseveración cobraría más solidez aún teniendo en cuenta la ideal connivencia hombre-máquina desencadenada en la categoría creativo-tecnológica donde se enmarca esta innovadora disciplina, la realidad virtual.

3. Evolución vs. regresión: Gershenfeld y Cela

En la mayoría de los estadios que acaparan el conocimiento humano se produce una evolución que, en ningún caso, debe articularse como una alienación de lo existente. En ese juego darwiniano, Internet se alza como abanderado *mass media* en la transacción bilateral de lo tangible y de su antítesis, lo emotivo,... y nada cambia: el mismo texto, sonido e imagen que sirven de puente para establecer correspondencias interpersonales a través de ancestrales medios audiovisuales como el teléfono o la televisión, son ahora el motor semántico de ese lenguaje que expresa y reglamenta, por ejemplo, la transacción comercial de un libro en las librerías de la red. El mismo libro, engalanado de texto e imagen, cuya lectura, afirma Neil Gershenfeld...

“el avance del progreso técnico amenaza con convertir en un acto de desafío antitecnológico. Para estar al día, el libro debería ser un CD.Rom y la pluma, una de esas barras con punta redondeada con las que se escribe en las tabletas de ordenador. Pero lo cierto es que los libros y las estilográficas llevan a cabo su tarea mejor que sus descendientes digitales [...] Más que reemplazar nuestro mundo, deberíamos antes intentar que las máquinas lo potenciaran.” (Gershenfeld, 1998)

Gershenfeld, implicado de lleno en el acontecer tecnológico que contempla el comportamiento del ingenio digital desde la vertiente humana, manifiesta en esta cita ciertas discrepancias con la máquina, con el maquinismo. Similar, en tal planteamiento, a un Camilo J. Cela, que nunca reemplazaría pluma por ratón para firmar sus textos. Eso sí, su “colmena” (Cela, 1951), trasladada literalmente como objeto a la actual jurisdicción léxica digital, podría aproximarse a ese margen ficticio donde casi se anula el sentido retórico de la lengua, a la orilla tecnológica, para ser la sustituta natural de la parcelaria telaraña que simboliza Internet desde su origen. Correspondería, en tal caso, reubicar en las celdillas hexagonales de ese panal digital a los mercantilistas intérpretes del devenir de la red, los portales; seis ángulos y otros tantos lados, circunvalando un perfecto área poligonal donde son licuados ceros y unos: en origen, la base lógica sobre la que se asienta el entramado metodológico informativo; a la postre, el néctar comunicativo que protocolariamente manipulan y trasladan laboriosos organismos desde cada uno de los brotes socioeconómicos y culturales instalados en los más variopintos edenos del saber.

Internet, Cela, colmena,... En este mar de conceptos e ideas, la acompasada abreviatura que une tres uve-dobles en una, materializando la que se conoce como *World Wide Web* (Gran Telaraña Mundial), podría ser reinterpretada sustituyendo la W final de tan universal locución inglesa por la inicial -también ánglica- de colmena, la B (colmena=*beehive*): WWB, *World Wide Beehive* (Gran Colmena Mundial). Un caprichoso homenaje póstumo a este genio de la narrativa, Cela, que se inscribe en el vasto espacio ocupado por el cosmos de las comunicaciones en red.

Evolución contra regresión, *Cristo versus Arizona* (Cela, 1988), en palabra y obra del extinto marqués de Iria Flavia. Una continua evolución de la red, en cuyos fondos, concretando parte de esa comentada labor de la historia (esa misma historia que convierte, al unísono, a Internet en maestra y alumna), serán canalizadas un sinfín de páginas web redundando hasta la saciedad en la vida y obra de un coleccionista de estilográficas: el más clásico de los enseres de escritorio, cuya tinta se regenera ahora en electrónica para ser descargada en centelleantes paneles donde el lector propone la “cuadratura del círculo”, esa “no linealidad” de la lectura que planteaba el teórico de la comunicación Marshall McLuhan (McLuhan, 1962), en la que el usuario decide cómo y cuándo accede a cada uno de los fragmentos textuales e iconográficos allí vertidos.

4. Letras digitales en soporte electrónico

Hasta aquí, un sucinto análisis de las aptitudes de la máquina como ente “capaz” de concebir en su interior una serie de formalismos de instrucción propia relacionados con el saber creativo global. Corresponde ahora analizar facultades más corrientes de ésta, interpretada como mecanismo físico-lógico apropiado para la coordinación de cometidos que abundan en la implementación de sistemáticas de erudición literaria.

La cada vez más reglada implantación de los medios computacionales en las actividades cotidianas que realiza el ser humano va más allá de las propuestas meramente experimentales cumplimentadas por científicos y eruditos versados en materias de carácter técnico. El libro tradicional, como estándar de comunicación leída completamente estereotipado tras la sistematización seriada que estipula la imprenta de Gutenberg, adquiere actualmente una multiplicidad de matices de forma -de formato- imprevisible varias décadas atrás.

Dentro de la factoría de ingenios electrónicos creados por la industria computacional para efectuar tareas de lectura, se advierte como, en vías aún de ser admitido su uso como dispositivo idóneo, aislado o complementario del actual, el moderno libro electrónico o *e-book* sigue deambulando por el “inmenso trastero” donde se hace acopio de los artilugios semi-útiles fraguados por el prominente emporio de empresas dedicadas a la *res* digital. Ahora bien, aquellas razones de peso, que conseguían mermar su adquisición (llámese, precio de venta o exigua disponibilidad de títulos en el mercado), haciendo de éste un instrumento poco consolidado en el núcleo laboral y de ocio tanto popular como profesional, con un porvenir ciertamente nebuloso, se han visto minimizadas en el arranque de 2010...

5. iPad de Apple: innovación en formato *e-book*

Una fecha, un lugar, intérprete y producto: 27 de enero de 2010, Yerba Buena Center (San Francisco, USA), un mesiánico Steve Jobs, tocado con la medida escénica de un literato apoltronado en su butaca de lectura, muestra a los medios de comunicación el último ingenio nacido en la factoría Apple: el iPad.

La aparición de esta original *tablet* sella un tramo de ese círculo que engloba instrumentos digitales para despliegue de aplicaciones multimedia, manufacturados por diversas entidades internacionales que operan en el sector de las nuevas tecnologías. Un abundante elenco de bienes electrónicos cuyo desarrollo más evidente ha venido de la mano de una aventajada Apple, encargada de rematar cada intervención técnica con la entrega de un dispositivo que emula –al alza- lo anteriormente creado, insertando innovadoras aplicaciones dentro de un soporte corpóreo cuyo perfil anatómico atiende a las más refinadas consignas de diseño industrial, combinadas con una cuidada intervención gráfica (patente en su interfaz) que facilita las labores de interacción reproducidas por el usuario.

El iPad de Apple, como paradigma comunicativo físico y virtual, aúna concepto, procedimiento y resultados dentro de un dispositivo cuya fisonomía electrónica atiende a la complejidad estándar del periódico impreso tradicional. De ahí, que surja la posibilidad, incluso necesidad, de exhibir este instrumento como el más avanzado en funciones de producción y/o divulgación informativa entre los recientes artilugios exclusivos de los *mass media*. En alusión al periódico, como formato y recurso dotado de sus correspondientes analogías comunicativas de índole digital, destacar la afirmación de Martin Nisenholtz,

vicepresidente del diario *The New York Times*, en el acto de presentación del iPad en San Francisco: “la experiencia de la lectura es buena, permite cambiar los tamaños, ver vídeos y actualizar información gracias a la conexión móvil. Es increíblemente excitante para los pioneros de la nueva era del periodismo digital.” (Jiménez; Millán, 2010: 8)

En España la irrupción de este dispositivo en el mercado de la comunicación ha sido acogida con gran optimismo, principalmente por los grandes diarios y editoriales, que ven como sus publicaciones *on-line* pueden ser idóneamente inscritas en tan revolucionario soporte.

El director general de la Asociación de Editores de Diarios (AEDE), Ignacio Benito, se mostraba ciertamente confiado con la entrada del iPad en territorio español, manifestando que las empresas editoriales están “definiendo ya contenidos multisoporte mucho más ricos, con nuevos géneros informativos más ágiles, inmediatos y cercanos al usuario”; evidenciando, al mismo tiempo, que el *e-book* de Apple “abrirá nuevas fórmulas y generará nuevas vías de ingresos para los medios [...] El avance tecnológico es cada vez más rápido, y los nuevos soportes electrónicos, como el iPad, representan de inmediato nuevas oportunidades, sobre todo en el ámbito de la publicidad”. (En Gómez, 2010)

Ipad, Kindle, Papyrus, SONY PRS,... nombres todos que resuenan en ese nuevo universo editorial con denominación de origen binario y complementos propios del patrimonio multimedia, arraigan dentro de un área, la comunicación -afianzada en sus estándares de producción, difusión y acceso por múltiples recursos técnicos que regeneran casi a diario la división periodística-, valedora de disciplinas cuyo peso informativo se sustenta en la más estricta retórica informativa.

6. Literatura en tinta digital

La lineal lectura que demandan composiciones de carácter literario, como pueda ser una novela, se torna en un metódico y espontáneo acercamiento a secciones clave de la obra cuando se exploran otros documentos de distinta función y contenido intelectual que abogan por una sistematización de la información en bloques temáticos, por ejemplo, un tratado científico. El acceso regulado a determinados pasajes del libro “no-lineal” (McLuhan, 1962) será una de las principales cualidades que distinga a los modernos editores bibliográficos en que se han convertido instrumentos computacionales como el *e-book*. Sin olvidar, por supuesto, otra lista de ventajas adquiridas por estos utensilios, como es la posibilidad de indagar exhaustivamente en los registros gráficos agregados al documento, desplazarse a capítulos específicos de la obra activando hipervínculos insertados en el texto, consultar vocablos incluidos en éste cuyo significado desconoce el propio lector,... o, trasladar al marco electrónico una serie de acciones que con toda naturalidad se llevan a cabo durante la lectura tradicional en soporte impreso: subrayado de líneas, señalar la página o el punto del documento donde se interrumpe la lectura, etc.

Dentro del capítulo de salvedades a favor del manuscrito generado en celulosa (algunas de las cuales deberían haber sido contempladas en la gestación del iPad), reconocer que la facilidad de lectura fruto de los excelentes atributos que presenta el papel –casi- en cualquier condición lumínica, contrasta con la hostilidad ergonómica resultante de factores inherentes a las propiedades físicas de los instrumentos informáticos. Fenómenos, como el cansancio ocular, causado en algunos modelos de libro electrónico por la persistente emisión de radiaciones eléctricas desde el monitor, o los constantes movimientos de ratón y pulsaciones sobre el teclado o pantalla táctil para acceder a páginas específicas del documento consultado, entorpecen la que debiera ser, en principio, una asequible revisión de los contenidos que conforman la documentación a examinar.

Apelando incluso al plano bucólico, queda postergada a otra época aquella tradicional actividad dedicada a la redacción de románticas cartas, en las que se depositaba la incertidumbre afectiva que el amor otorga a un, a veces, inseguro destinatario. Empapados de tinta y sollozos, esos mismos papeles, capaces de albergar al unísono los más tiernos sentimientos y los más oscuros laberintos pasionales, son relegados a los cajones del viejo buró, se convierten –cada vez más- en meros objetos apostados en la repisa de un idealista; instaurándose un nuevo orden epistolar, cuyo regente firma expedientes con tinta electrónica, membreteados con sus reales armas en forma de blasón... grabado, eso sí, en material silíceo: la misma base física con la que se esculpen algunos de los principales componentes digitales.

7. Internet: el gran estante bibliográfico

En lo que respecta al depósito de documentos acuñados en guarismos -uno y cero-, la dimensión física que ocupa la ancestral biblioteca, capaz de acoger en sus estantes heterogéneas colecciones documentales, se ha transformado hoy en un *metaespacio* por el que navegan los *Ulises* de Joyce, redoblan los *Tambores de hojalata* de Grass y murmuran los *Salmos al viento* de Goytisolo; siendo fácilmente reconstruida la tantas veces venerada *Biblioteca de Alejandría*, ahora de manera virtual, en el pequeño vientre metálico que se esconde en el núcleo de la computadora.

Descargar desde los compartimentos virtuales de Internet un *best seller*, *Riding the Bullet*, honrando popular y económicamente con un simple clic a Stephen King, se ha convertido en tarea fácil gracias a la existencia de librerías *on-line* como Amazon. Empresa, por cierto, que se adelantó a la salida del iPad, comercializando en 2007 el famoso Kindle; siendo este dispositivo, o mejor dicho su actualización, Kindle 2, el que diese soporte a la última obra, titulada *UR*, del celeberrimo escritor de novelas de terror estadounidense.

Insistiendo en esta línea literaria, en 2010 Apple lanza para iPad una aplicación interactiva basada en el famoso libro de Lewis Carroll, *Alicia en el país de las Maravillas*. Trasladada la historia a soporte electrónico, el usuario al mando de la *tablet* puede controlar los movimientos de los personajes gracias a recursos

como la pantalla táctil o el acelerómetro; incrementando, aún más, la creatividad de este universal clásico de las letras.

No obstante, excluyendo las rentas que aportan estos protocolos tecnológicos de cara a exhibir una fructífera divulgación del documento literario y otros géneros afines gracias a la labor de las TIC, cabe recordar, nuevamente, que esta sistemática de acceso bibliográfico transita todavía por detrás de la manufactura y uso del preciado ejemplar impreso que se confecciona con cubierta y pliegos de fibra celulósica. Circunstancia, refrendada recientemente por el incumplimiento de la prebenda gubernamental en España que barajaba la posibilidad, según la Ministra de Cultura (Ángeles González-Sinde), de rebajar del 16 al 4% el gravamen por IVA en la adquisición de libros electrónicos.

Dichos agravantes, de orden técnico y/o económico, favorecen, en todo caso, el surgimiento de nuevas y originales sistemáticas de acceso y lectura de material bibliográfico. Entre ellas, *24symbols*,...

“una solución para leer y compartir libros digitales, que funciona en cualquier dispositivo de lectura con conexión a internet (*eReaders*, *smartphones*, iPad, portátiles,...) y que permite a cualquier usuario disponer de un catálogo internacional y multi-editorial de contenido, a partir de un modelo *freemium* que permite a los usuarios leer gratis a cambio de la presencia de publicidad contextual no intrusiva, o un modelo *Premium* que permite disponer de funcionalidades avanzadas y lectura sin conexión mediante una cuota de suscripción.” (Sánchez, 2010)

Dejando atrás un breve escrutinio de aquellos modelos adaptados en mayor o menor grado a los cánones que regula el medio escrito, toca plantear ¿qué sucede cuando se demandan nuevas formas de expresión relacionadas con el trasfondo didáctico que trasmite un buen libro?, ¿texto e imagen aportan la suficiente firmeza descriptiva para ejercer como paradigmas ideales de lectura?... Indagar en tales interrogantes desvela la existencia de prototipos visuales de impronta inmaterial que acogen el fenómeno de la comunicación interpersonal como *leitmotiv* en su carrera experimental. Es el caso de la antes citada realidad virtual: materia idóneamente convenida por áreas que se sirven de su sistemática para explorar las más diversas rutinas de simulación avanzada (aeronáutica, ocio, automoción, etc.), pero también de gran utilidad como vehículo generador y transmisor de prácticas culturales relacionadas con la formación pedagógica y más concretamente, en el caso ahora abordado, con la lectura.

8. La realidad virtual leída: Fischnaller y Cervantes

Un rápido acceso al *Diccionario de la Lengua Española* (RAE), descubre la multitud de acepciones lingüísticas acogidas a los dominios filológicos del término “real”; siendo menos las destinadas a definir una de sus diversas extensiones gramaticales, “realidad”. En cualquier caso, existen derivaciones

de este último vocablo que acaparan una gran cantidad de conceptos relativos a dispares áreas. Entre estas descendencias etimológicas, la más comúnmente utilizada suscribe el nominativo “realismo”. Una expresión ampliamente extendida en disciplinas de la más diversa consideración socio-cultural, pues procura una larga lista de significados que la convierten en modelo gramatical que no sólo hace referencia a una “realidad” física, perceptible, sino también mental, cognitiva.

Entre la hornada de materias abonadas al apelativo “realismo”, destacar: las que aluden a ciertas doctrinas o sistemas políticos de idiosincrasia monárquica, p. ej., el vetusto Absolutismo progresado en la España de Fernando VII; las de naturaleza filosófica, caso del Realismo Platónico; y, por último, las vinculadas a tendencias puramente artísticas y literarias, resaltando el Realismo Mágico de los Kasack y Langgäser, el Realismo Poético de Keller y Auerbach, o el Realismo Socialista plasmado por el pintor Sergei Gerasimov. En la esfera de la creación plástica –quizás, donde más ha evolucionado este nombre-, el “realismo” se sitúa en ese segmento visual delimitado por dos extremos, que evidencian, uno, lo real, el otro, lo abstracto. Niveles de representación aplicables al producto artístico, tendiendo a mostrar la obra una mimesis perfecta de la naturaleza al acercarse al costado donde se visiona una “realidad” enfrentada a la idealidad particular del lado figurativo.

Pues bien, dentro ya de esa vorágine creativa que expide el factor digital influido por estos mismos conceptos -no necesariamente de identidad binaria-, evidenciar como autores cuya obra aborda conjuntamente sistemáticas tecnológicas y esencias creativas, como el referido Franz Fischnaller, han sabido fusionar los requerimientos técnicos digitales con los artísticos para confeccionar propuestas plenamente integradas dentro de los circuitos de la comunicación visual.

La que podría considerarse obra cumbre de Fischnaller, *The Multimega Book in the CAVE*, constituye, en este sentido, una espléndida incursión de los procedimientos de realidad virtual en los métodos de lectura, salvando barreras de estilo fuertemente arraigadas como pueda ser la normal uniformidad que dirige el análisis o revisión visual del ejemplar bibliográfico. El usuario de esta obra, alojado en el interior de la plataforma inmersiva de realidad virtual denominada *CAVE*, viaja a través de un espacio geográfico-temporal repleto de antecedentes históricos ubicados en la franja de tiempo que separa la Italia del renacimiento de la era electrónica, de la revolución digital germinada en la segunda mitad de la pasada centuria, intermediaria de la nueva filosofía que acompaña a la mayor parte de las áreas del conocimiento. En su “caminar”, este usuario-viajero desliza las hojas de un voluminoso libro de impronta electrónica (de ahí la trascendencia comunicativa de esta creación multimedia) en el que se congregan, a modo de ilustraciones estáticas y animadas, un amplio conjunto de iconografías sintéticas (imagen de síntesis).

Cabe, por tanto, juzgar este fenómeno de la realidad virtual, ratificada a modo de innovadora fórmula de lectura, como una *performance* artística en la que el usuario se imbuye de lleno dentro de la secuencia argumental. Siendo éste

quien decide la disposición de contenidos que serán exhibidos perceptiblemente mediante representaciones tridimensionales gracias a la validación técnica de un recurso extraordinariamente demandado hoy en el medio cinematográfico: la estereoscopia o imagen estereográfica.

Cercana a la creación de Fischnaller, en cuanto a metodología expositiva de lectura favorecida por un acceso al documento en tiempo real, se encuentra la célebre Colección de Biblias Interactivas que muestra en su web la Biblioteca del Congreso (Washington D.C.). Recopilación, abanderada por dos joyas de la literatura religiosa: la *Biblia Gigante de Mainz* y la *Biblia de 42 líneas* elaborada por Gutenberg.

La aplicación *on-line* de la Biblioteca del Congreso, permite al usuario realizar un preciso análisis gráfico comparativo de ambos ejemplares (especialmente, en lo que atañe a tipología de página, texto y ornamentación), interactuando rigurosamente dentro de un espacio bibliográfico profusamente decorado. De este modo, a la indudable riqueza visual y semántica de las obras expuestas se incorpora una innovadora metodología capaz de legitimar la objetividad como matiz inherente al fenómeno comunicativo, optimizando así esa condición de universalidad que acompaña a un hecho noticioso cuya lineal trascendencia no puede, ni debe ser deformada. Circunstancia ésta, que favorece el acceso a dicho catálogo por parte de especialistas -distantes geográficamente al ejemplar físico- para llevar a cabo actividades de investigación científica.

9. Conclusiones

Con este panorama, repleto de hechos, instrumentos y metodologías digitales capaces de dirimir el argumento estructural de una obra fílmica o escrita, cabría plantearse si las clásicas bibliotecas, concebidas en origen como espacios de gestión bibliográfica, darán paso en un futuro cercano a asépticas salas de proyección en las que el usuario, provisto de los útiles electrónicos convenientes, efectuará el sano ejercicio intelectual de leer un clásico de la literatura enfrascado en un entorno envolvente, donde no sólo actúan dinámicamente los órganos oculares, sino también los táctiles y los sonoros. Todo ello, ejecutado en tiempo real, a la velocidad que la mano pasa una hoja, los ojos advierten lo allí expuesto y el lúcido entendimiento lo filtra y depura racionalmente.

En un espontáneo arrebato literario, esa misma retórica que busca nuevos modelos de divulgación argumental encauzada en los canales comunicativos podría medir las palabras de un Miguel de Cervantes capaz de contemplar como la partida de personajes que confeccionó para engrosar las páginas del *Quijote* transitan -impresionados en 3D- por las paredes lisas de una minúscula habitación -la *CAVE*- que irradia innovación tecnológica por sus cuatro costados. Seguramente, el dramaturgo complutense, rememoraría ese hábitat natural donde lo engendró: aquella celda, en cuyos muros su mente reproducía los luminosos páramos de La Mancha, poblados de monumentales molinos de viento, a la postre, diabólicos gigantes plasmados en la *CAVE* cerebral de su hidalgo caballero.

Establecidos, por tanto, medio (dispositivos de acceso bibliográfico, tipo *e-book*) y fin (secuenciación de la lectura en entornos comunicativos profesionales), cabe, para finalizar, extraer y examinar aquellos patrones o géneros literarios afines a la metodología que propone el empleo de tales mecanismos digitales.

Por su cualidad descriptiva, la obra de diversos escritores encuadrados dentro de la narrativa actual y la metodología *hipermedia* podría proclamarse como modelo idóneo para ser utilizada en intervenciones particulares de lectura secuencial y de retroalimentación informativa.

“La hiperfonía es una cualidad necesaria en este género literario (la novela) que se gesta mediante la búsqueda de un nuevo lenguaje, de una retórica multimedia. La literatura multimedia actual encuentra sus antecedentes más antiguos en las *Technopaegnia* y las *Carmina figurata*, mientras que los ejemplos más influyentes, que han surgido después del abandono de la oralidad y la consolidación del libro código, se encuentran en una amplia gama de libros móviles e infantiles del tipo “inventar tu propia aventura” y en obras como *Vida y opiniones del caballero Tristram Shandy*, de Laurence Sterne [...].

Otra cualidad de esa retórica para el ciberespacio consiste en la posibilidad de hacer que el lector interactúe de manera dinámica y física con el contenido. De una forma lúdica, el lector tiene la obligación de construir su itinerario de lectura, de intervenir en la composición de la historia. (Cuando una obra posee lo multimedia y lo interactivo se le cataloga como “hipermedia”.) De la interactividad también existen famosos ejemplos: el *I Ching* y, más cerca, *Rayuela*, de Julio Cortázar; *Larva*, de Julián Ríos; las novelas de Milorad Pavic, y las experimentaciones del grupo Oulipo. En el libro de papel, no obstante, la participación activa del lector era limitada, torpe, condenada al manoseo interminable de hojas. La tecnología ha permitido que todo el contenido, por más vasto que sea, se encuentre disponible al instante, con un clic.

Los autores modernos de los libros códigos con características multimedias o interactivas han establecido (aún sin querer) un par de requerimientos para el texto: la fragmentación, que permite la lectura desordenada y obliga a trazar una estructura de rizoma, y la concisión de los eslabones.” (Chiappe, 2008)

“La cafetería está llena. Los hombres miran a Nadia: su belleza es demasiado obvia. Piden café y bagel.” (Carrión, 2010: 39)

Cada una de las frases, breves pero contundentes, compuestas por Jorge Carrión en su libro *Los muertos*, dibuja un expresivo escenario de objetos y sentimientos; un entorno independiente, dotado de significado pleno, de la compostura literaria perfecta para establecer ese bombardeo continuo de

imágenes, de situaciones y sus protagonistas, que procuran en el medio digital las creaciones multimedia expuestas en la última década.

Romper esa misma cadencia estilística, fraccionando la trama en secuencias, en “pantallas aisladas”, presupone segmentar firmemente la línea argumental para instaurar un nuevo hábito donde el lector, emulando a un iconoclasta Julio Cortazar, se convierte en avatar de la acción eligiendo el itinerario semántico a seguir,... propone, con sus “armas” tecnológicas, nuevas concordancias literarias.

...

Y en medio de ese mar vertical, desbordado por angulosos y cambiantes marcos de finas molduras, un estante sobre el que descansan títulos como “El arquitecto digital” de Sanders o “La construcción de formas arquitectónicas y de la máquina” de Chernikov. Manual versus reliquia, que alguna vez abordaron la superficie de un escritorio, el de Alonso, diseñado para aglutinar en un mismo espacio tecnología e ideología, talento y pensamiento.

Sobre la pulida madera de la escribanía, se perpetúa un libro, “Ciencia, Industria y Arte” de Semper. Dentro, entre la inmensidad de páginas que componen el tomo fechado en una edición del 1852 por la Friedrich Vieweg und Sohn, sobresale un deteriorado fragmento de papel en el que aparece escrita una escueta frase compuesta por el autor de “Los Miserables”. La cita que tantas veces sustrajo al poeta, dramaturgo, ensayista y pintor francés, Víctor Hugo, para adecuarla a su particular filosofía vital: “Lo que conduce y arrastra al mundo no son las máquinas sino las ideas”.

Una máxima, lindante del que sería el postrero viaje de su progenitor: sobre una mísera carroza fúnebre. El deseo en vida de un genio seducido por los fulgores de la razón, que descansa entre devotos de la doctrina de las ideas, del HUMANISMO.

BIBLIOGRAFÍA

Argan, G. (1965): *Progetto e destino*. Milano: Il Saggiatore.

Carrión, J. (2010): *Los muertos*. Barcelona: Mondadori.

Cela, C. (1951): *La colmena*. Buenos Aires: Emecé editores.

Actas – II Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – Universidad La Laguna, diciembre de 201

Cela, C. (1988): *Cristo versus Arizona*. Barcelona: Seix Barral.

Chiappe, D. (2008): “Literatura hiperfónica y multimedia”, en *Letras Libres*, nº 78, España, marzo.

García Reyes, A. (2001): “Katiuskha Borges: Lo que para mí es erótico para otro puede ser porno”, en *ABC*, España, noviembre:
http://www.abcdesevilla.es/hemeroteca/historico-22-11-2001/sevilla/sevilla/katiuska-borges-lo-que-para-mi-es-erotico-para-otro-puede-ser-porno_27014.html#

Gómez, R. (2010): “El (incierto) papel de la prensa”, en *Vida & Artes*, CiberPaís, España, mayo:
http://www.elpais.com/articulo/sociedad/incierto/papel/prensa/elpepisoc/20100531elpepisoc_1/Tes

Jiménez, M.; Millán, S. (2010): “Apple se corona como el rey de los dispositivos móviles con su ‘tablet’ iPad”, en *Cinco Días*, España, enero, pág. 8.

Kac, E. (1998): “El arte transgénico”, en *Leonardo Electronic Almanac*, vol. 6, nº 11.

McLuhan, M. (1962): *The Gutenberg Galaxy*. Toronto: University of Toronto Press.

Sánchez, D. (2010): “Los 10 porqués de 24symbols”, en *24symbols read&share*, España, junio: <http://www.24symbols.com/>

Semper, G. (1852): *Ciencia, Industria y Arte*. Braunschweig: Friedrich Vieweg und Sohn.

VVAA (2006): *Arte, società e democrazia nell'era della rete* (Coord. Fischnaller, F.). Roma: Editori Riuniti.

VVAA (2008): *Franz Fischnaller - Retrospective. Expanding the Frontiers of Utopia... from the Digital Renaissance to the Space on Earth Project* (Coord. Fischnaller, F.). Nápoles: Mondadori Electa S.p.a.