

## **ESCRITURAS DIGITALES. TECNOLOGÍAS DE LA CREACIÓN EN LA ERA VIRTUAL**

**Virgilio TORTOSA (ed.)**

(Alicante: Universidad de Alicante, 2008)

Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) han generado una profunda transformación en las sociedades al posibilitar la aparición de ese novedoso espacio social, digital, que Javier Echeverría llamó «tercer entorno» en su obra *Un mundo virtual*. Se trata de todo un sistema tecnológico que incluye redes telemáticas, la imagen y el sonido digitales, televisión, radio, fotografía, llegando hasta Internet, los videojuegos y las tecnologías multimedia. Frente a cultura del primer entorno, basada ante todo en el habla y la presencia del cuerpo, o de la del segundo, que necesita una concepción material de los objetos culturales, como la escritura, los libros, etc., la cultura digital, pues, está basada en representaciones tecnológicas digitalizadas a las que se puede acceder a través de redes telemáticas.

Cada nueva tecnología surgida en la historia de la humanidad ha significado un cambio drástico en la cultura por parte de quienes han hecho uso de ella. Pasó con el papiro, con el manuscrito y con la imprenta. Hoy, casi a punto de concluir la primera década del siglo XXI, Internet se ha erigido como un sistema global de acceso masivo a la información y, sobre todo, de

tráfico de información, aunque no se puede afirmar que haya convertido los actos de lectura y escritura en prácticas radicalmente diferentes. Dicho acceso y dicho tráfico han desterritorializado las coordenadas espacio-temporales tradicionales, han traído las bibliotecas a los despachos, los diarios de cualquier país a nuestras PDA, las operaciones de un hospital norteamericano a uno europeo a través de videoconferencia, etc., y todo ello a una velocidad hasta ahora inimaginada.

Tal vez sea la hibridación, el cruce cultural, lo que en el terreno artístico hace que puedan convivir los discursos más diversos, desde la publicidad hasta el cine, desde la narrativa a la poesía, desde la *performance* teatral hasta los videojuegos. Estamos asistiendo a una creatividad prodigiosa en donde se combina lo visual con lo auditivo, lo verbal con lo pictórico y lo representacional con el simulacro.

Es en ese cruce de disciplinas en el que se sitúa *Escrituras Digitales. Tecnologías de la creación en la Era Virtual*, editado y prologado por Virgilio Tortosa. Desde una perspectiva integradora, los trabajos aquí recogidos abordan las distintas facetas que atañen a la nueva realidad digital, partiendo desde la cultura y las artes, sobre todo de las posibilidades literarias de esas artes. Este volumen es el resultado del encuentro que tuvo lugar en la Universidad de Alicante desde los días 24 a 27 de octubre de 2005 y consta de un prólogo y cinco capítulos, de los cuales el último recoge una bibliografía básica especializada.

El primer capítulo, titulado «Cultura, Humanidades e Hipertexto», recoge las aportaciones de Jenaro Talens, Virgilio Tortosa, Francisco Chico Rico, Isidro Moreno y Antonio Rodríguez de las Heras, que abarcan desde una reflexión sobre el lugar que ocupan las humanidades y la cultura en esta nueva era hasta las nuevas tecnologías de la edición, deteniéndose en el modo de funcionamiento de la nueva lógica textual denominada hipertexto, en una descripción teórico-retórica de las construcciones hiperficciones y en las escrituras hipermedia.

La segunda parte, «Multidisciplinaredad artística», es la más extensa de todo el libro por la cantidad de temáticas que se abordan. La configuración de un nuevo espacio o la desterritorialización de los anteriores, incluso del espacio íntimo, llevan al desvanecimiento de la realidad, como defiende Virgilio Tortosa en su artículo. Los cambios experimentados en los diferentes géneros literarios son analizados por Domingo Sánchez Mesa (narrativa electrónica), Jan Baetens (poesía electrónica), Anxo Abuín (teatro virtual), y en otras modalidades culturales: José Antonio Palao (cine), Raúl Rodríguez

(publicidad), Joan Campàs (Net.art), M.<sup>a</sup> Teresa Vilariño Picos (videojuegos) y Joan-Elies Adell (música).

«Didáctica y biblioteconomía», tercer capítulo del texto, fija su atención en alguno de los campos culturales donde más desarrollo han experimentado las nuevas tecnologías. La revolución tecnológica ha modificado radicalmente aspectos como el almacenamiento y la distribución de la información hasta el punto de que los cambios se aprecian incluso en la forma en la que nos comunicamos cotidianamente. El trabajo de Ernesto Abadal traza las líneas que se siguen para la configuración de las bibliotecas virtuales, sobre todo atendiendo a cuestiones como el acceso y la organización de fondos o el acceso a recursos web. Sergio Galindo expone, por su parte, el modo de operar de la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes y Laura Borràs propone el nuevo proceso de enseñanza de la literatura a partir de la capacidad dialógica que introduce esta nueva realidad digital.

«Legalidad y pensamiento» abarca los tres últimos artículos de *Escrituras Digitales*. El movimiento de *Software Libre*, la problemática de los derechos de autor, la oposición *copyright/copyleft*, la necesidad de pensar de otra manera la producción intelectual y las nuevas formas de producir y compartir mediante *software* social, o lo que es lo mismo, *blogs* y *wiki*, son asuntos que pone Rosanna Mestre encima de la mesa. Carlos Sánchez Almeida denuncia, por un lado, el uso abusivo de la ley que sanciona la libre circulación del conocimiento como siempre fue característico en la cultura occidental, y, por otro, cómo el poder político se doblega al económico o mediático sin que el poder judicial se lo impida, dejando desprotegidos los derechos de los ciudadanos. Por último, Javier Echeverría plantea la necesidad de construir y configurar de una manera responsable redes culturales digitales que protejan la memoria electrónica de la fugacidad como vía de conservación del patrimonio cultural en el tercer entorno.

Finalmente, el capítulo V recoge una «Bibliografía básica especializada» dividida en varios núcleos temáticos: «Cultura, Teoría literaria y Humanidades»; «Sociología y pensamiento»; «Legalidad, democracia y Nuevas Tecnologías»; «Internet»; «Economía»; «Biblioteconomía y Documentación»; «Didáctica»; «Arte digital»; «Hipertextos digitales ficticios y no ficticios»; «Páginas web Artistas» y «Direcciones de interés» (que consta, a su vez, de Revistas y sitios web, Podcasting, Arte, Bibliotecas y portales de libros, Videojuegos).

Esta edición de *Escrituras Digitales* incorpora un DVD con diversos materiales teóricos y prácticos. Al ejecutarlo automáticamente se despliega

un menú-mapa en donde, junto al nombre de los autores y el título de sus trabajos, el lector puede acceder, en la mayoría de los casos, a la visualización *on line* de las ponencias, a las diapositivas que se utilizaron en las exposiciones y a un resumen de las mismas. A diferencia de la versión escrita, el DVD cuenta con un Anexo que contiene una performance escénica, *Transpermia. Un proyecto artístico*, de Marcel.Í Antúnez. Rodríguez de las Heras, por su parte, ofrece uno de los primeros libros digitales en nuestra bibliografía castellana titulado *Los estilistas de la sociedad tecnológica*. Por si fuera poco, independientemente de los contenidos que se ejecutan al introducir el soporte, podemos acceder a otros tantos materiales audiovisuales: anuncios emitidos por la televisión (Apple, Adidas, Canal Satélite Digital, Panasonic, etc.), fragmentos de películas (*Matrix*, *Mulholland Drive*, *Acorazado Potemkin*, etc.), pistas en sonido MP3 (Antífona, Ruido de mar, etc.) e incluso accesos directos a páginas web o demos (Spiderman2, Myst, etc.).

*Escrituras Digitales* tal vez sea esa brújula que necesitamos para orientarnos en el tercer entorno, en ese mundo imaginario generado por ordenador y que Morfeo, con cuyas palabras se abre este volumen, llama Matrix ante la mirada atónita de Neo. Inquietante, sí, pero no imposible.

José María García Linares  
Centro de Investigación SELITEN@T