

DEL PLANO A LA ESFERA: LIBROS E HIPERTEXTOS

In this article, the author points out the change observed in the perception of time, in daily life, in learning, in relation with mass media and in the dimension of aesthetics. Starting with the introduction of digital technologies in our public and private surroundings, the sense of time has changed. Since the late 80s, it is the speed which defines cultural scenery, zapping, clips, video games, spreadsheets, communication via fax, banking and e-mail. This transformation outlines the accelerated changes of the end of the twentieth century, and within its range of possibilities, it shapes and predicts the characteristics of next millennium.

Time is the new quality of this syntax of objects in the end of this century. New technologies generate a different perception of time, unknown two decades ago. It is not only the emergence of more images but the speed by which they succeed themselves and hit each other stopping the differences between the spacially far and the spacially near. The author explains how these technological changes make special emphasis in the process that goes from reading in a linear way to a spherical reading of hipertexts and the impact of these new realities on the system of social and cultural perceptions of what is real. According to Sarlo, we are entering the technological threshold, which troubles both our old and new conceptions of reality and at the same time assures that virtual reality has involved imagination in a deep way.

Beatriz Sarlo

Es escritora y crítica argentina. A través de sus escritos, ha realizado un persistente y crítico examen del impacto de la modernidad en su país y de la industria cultural de finales del siglo XX. Comprometida con la política y con la academia, es profesora de literatura argentina del siglo XX en la Universidad de Buenos Aires.

Es autora, entre otros, de los siguientes ensayos: «Conceptos de sociología literaria» (1980), «Literatura y sociedad» (1983), «Ensayos argentinos: de Sarmiento a la Vanguardia» (1983), «El imperio de los sentimientos» (1985), «Una modernidad periférica: Buenos Aires 1920-1930».

Sus últimos libros son: *INSTANTÁNEAS, medios, ciudad y costumbres en el fin de siglo* y *Escenas de la vida postmoderna. Intelectuales, arte y videocultura en la Argentina*.

Me voy a referir, en primer lugar, a los cambios en la percepción del tiempo, no sólo en sí misma, sino en la cualidad de la experiencia temporal en la vida cotidiana, en el aprendizaje, en la relación con los mass-media y en la esfera estética.

La velocidad define el escenario cultural desde fines de los ochenta: zapping, clip, videojuegos, procesadoras de datos, comunicación por fax, banca y correo electrónico. Ha cambiado el sentido del tiempo. Esta transformación define el siglo XX y dentro de su campo de posibilidades, puede pensarse el ingreso en el nuevo milenio. Lo instantáneo, lo inmediato, el acortamiento de la espera: hace sólo diez años, frente a una computadora, cualquiera se asombraba de la rapidez con que la máquina respondía a los pedidos del usuario. Hoy, ninguna computadora parece suficientemente veloz; una lectora de CD-ROM tenía doble velocidad hace dos años, cuatro hace unos meses, ocho o diez velocidades en los modelos de las últimas semanas.

LA VELOCIDAD SE IMPONE

Esas velocidades se nos imponen como necesarias, porque el *software* que utilizamos, cambiándolo más veces de las indispensables, a su vez requiere máquinas cada vez más potentes y rápidas. Cualquiera de nosotros enciende hoy su computadora y mantiene abiertos, al mismo tiempo, un programa de procesamiento de datos, una enciclopedia, un diccionario o varios, una base de datos. Son cuatro programas que deben funcionar al mismo tiempo y por los que queremos desplazarnos sin dilaciones.

Los chicos de 'capas medias' se sientan frente a su primera computadora a los tres o cuatro años; a esa edad adquieren una destreza física en el desplazamiento sobre superficies virtuales; aprenden a combinar varios tipos de movimientos en un solo golpe de teclas y se entrenan en una temporalidad acelerada, que exige decisiones al instante. Esa es la destreza de los videojuegos, una especie de práctica deportiva para el manejo del ratón, de la

coordinación motriz y visual y de la experimentación en escenarios virtuales.

Los maestros se desesperan por adiestrarse en una tecnología en la que los alumnos parecen más dotados. Reciben, cotidianamente, mensajes contradictorios de las autoridades educativas y de los padres: por un lado se les exige que aprendan las destrezas de una nueva alfabetización cibernética; por el otro, se los sigue entrenando de manera tradicional. El malentendido puede llegar a ser gigantesco cuando, tanto los padres ansiosos de futuro como las instituciones, cometen la equivocación de pensar que las destrezas cibernéticas no necesitan las destrezas previas de la lectura y la escritura.

FAMILIARIDAD CON LOS COMPUTADORES

Al mismo tiempo, ha cambiado nuestra relación material, háptica, visual e intelectual con los computadores. Hace diez años, la primera computadora de una casa era rodeada por la veneración que merecía un nuevo tótem; se la trataba con dulzura. En pocos años, a la computadora se la encara como a la nevera o al televisor. En la sintaxis de objetos familiares, ocupa su lugar sin la vibración nerviosa de lo desconocido.

Recuerdo el asombro, en 1987, en la oficina de un instituto de investigación norteamericano, cuando una secretaria escaneó las hojas de un artículo que yo acababa de escribir en mi máquina tradicional; las páginas aparecían en la pantalla al mismo tiempo que eran recorridas por el escáner. La secretaria tuvo que tranquilizarme sobre lo que estaba sucediendo y me dijo: «Es como si fuera una fotocopia, pero en lugar de usar papel se copia en la memoria de la computadora». La explicación fue más enigmática que el proceso del que yo estaba siendo testigo. La sorpresa provinciana de entonces es una sensación tan lejana como los recuerdos de infancia. Ya no soy la que miraba ese primer escáner de mi vida.

Lo que esa secretaria estaba tratando de enseñarme era que, con los computadores, mis palabras habían perdido materialidad (ya no

eran algo adherido por la tinta a la página de papel), sino indicaciones magnéticas que podían reproducirse independientemente de su soporte. Yo me encontraba recibiendo mi primera lección en imágenes y signos virtuales.

LA CLAVE DE UNA ÉPOCA

Sobre ese tema, precisamente, hace unos quince años, Lyotard organizó en el centro Pompidou de París una exposición titulada «Los Inmateriales». Fue una puesta en escena gigantesca de sus tesis sobre la postmodernidad, sintetizadas en un catálogo magnífico. Se podrían evocar muchas de sus páginas, pero una me parece especialmente significativa: la fotografía de la fotocopia de un pedazo de queso. El epígrafe nos explica que, sobre el cristal de una fotocopidora, se pueden apoyar los objetos más diversos para tomar su reproducción plana. Este juego de espejos, en el que la impresión gráfica de una fotografía reproducía la fotocopia de un objeto, da la clave de una época. No se trata de un simulacro, sino de una línea de reproducciones donde una imagen genera otra imagen, que genera otra imagen, potencialmente hasta el infinito. El objeto fotocopiado se desvanecía en su volumen y en su materia, convirtiéndose en el fantasma virtual que podía seguir engendrando miles de copias y de transformaciones.

EL MUNDO SE TORNA HIPERSEMIÓTICO

Este es el lado barroco del nuevo milenio. Como en una iglesia del siglo XVII, no quedan espacios vacíos. El mundo es hipersemiótico, en la medida en que hay más signos de cosas, más signos de signos. Hace treinta años, Abraham Moles, teórico de *Kitsch*, hacía el inventario de una alcoba de estrato medio. Figuraban allí un televisor, un radio, un tocadiscos, un teléfono, una máquina fotográfica, un proyector de diapositivas. Hoy, el mismo inventario probablemente excluiría el proyector de diapositivas, pero incluiría telecomandos, videocasetera y videograbadora que, a diferencia de la fotografía, registran tiempo y no sólo imagen. Y el televisor estará conectado (en la mitad de las casas de la Argentina) al cable por el que

se recibirán no menos de treinta canales y probablemente, juegos electrónicos. El teléfono es posible que incluya contestador y fax. La computadora, que no figura en el inventario de 1960, podría estar unida por módem a la red planetaria de palabras que se ha convertido en una segunda atmósfera de la Tierra.

EL TIEMPO, UNA SINTAXIS

De nuevo, el tiempo aparece como dato diferencial: por modem, nos comunicamos en 'tiempo real' y es posible pasarse recetas de cocina mientras uno mismo está cocinando.

El tiempo es la nueva cualidad de esta sintaxis de objetos de fines de siglo. El control remoto, el fax, el módem producen otra textura de tiempo, desconocida hace dos décadas. No se trata sólo de la emergencia de mas imágenes, sino de la velocidad con que ellas se siguen unas a otras, se reflejan y se atropellan. El tiempo es más *fluido*. Esta cualidad de fluidez temporal, junto a la aceleración y la virtualidad, están definiendo nuevos protocolos de lectura y nuevas estrategias de escritura.

DE LA LECTURA PLANA A LA LECTURA ESFÉRICA

Nos ocuparemos, ahora, de esos protocolos viejos de lectura y de su transformación: de la lectura plana a la lectura esférica, para decirlo con una imagen sintética.

Leer un libro, comprarlo, conseguirlo, hojearlo, prestarlo, guardarlo, escribirlo, corregirlo, anotarlo, publicarlo, venderlo; cualquiera sabe lo que estas frases quieren decir y, sin embargo, precisamente ahora su significado ha comenzado a cambiar. Es probable que, en el próximo siglo, ninguna de estas frases sencillas tenga del todo el sentido que le damos hasta ahora. Algunas razones son muy evidentes: cambian lo que se llaman hábitos de consumo cuando 25% de los libros de mejor venta se adquieren en las estanterías de los supermercados, las cadenas de librerías dominan el negocio de los centros comerciales y unas pocas editoriales

monopolizan casi 80% de las ventas, mientras las fotocopias son, para muchos jóvenes, la única presencia fantasmal del libro. Estos son rasgos repetidos en casi todo el planeta.

En efecto, el libro adquiere una competencia que no llega, como se pensó hace muchos años, del lado de la pantalla de la televisión, sino del lado de otras pantallas. Lo que puede transformar al libro es una nueva tecnología: el hipertexto.

Hasta hace unos años, el libro seguía siendo un objeto tecnológico único por su practicidad, y por la pasividad de su ojo. El hipertexto y cualquier usuario de CD-ROM ha comenzado a experimentar un cambio tecnológico, cuyo despliegue va a ser el tema de las próximas décadas. Para decirlo de una manera breve, el hipertexto es un texto: novela, poema, ensayo, escritura de cualquier especie, escritura con imágenes fijas o móviles, escritura con sonidos, al que se puede entrar desde cualquier punto.

Si el libro, tal como lo conocemos, puede representarse con la escritura geométrica de una línea de un plano, el hipertexto es una esfera cuyo centro está en todas partes y su circunferencia en ninguna, como hubiera dicho Pascal. Esta esfera es, al mismo tiempo, compacta (miles y miles y miles de palabras caben en ella, en la medida en que esta atravesada por cientos de caminos que pueden conducir a un lector desde una palabra hasta otra, de una imagen a una palabra, desde un trozo de escritura hasta otro trozo de escritura). La página - tal como el libro nos acostumbró a la idea de ella- ya no existe en el hipertexto: es sólo un conjunto de pantallas no ordenadas por sucesión fija al que podemos acceder y articular de diferentes modos, siguiendo nexos de asociación, de jerarquía, de secuencia, de temas de distracción o de capricho. El libro fue una invención revolucionaria de la mejor tecnología para transmitir escritos e imágenes. Esa tecnología, que se mantuvo en la vanguardia durante siglos, que contribuyó a la creación de una esfera pública moderna, se ubica en el origen de vastos procesos de democratización y distribución cultural. Esa tecnología está a punto de ser sucedida por otra. El libro pertenece a la era de la mecánica: tipos móviles, impresos con prensa, con

rodillos, con tintas, con planchas sobre papel. El hipertexto, en cambio, surge en la era de la electrónica y de la virtualidad. Los tipos no son materiales, no pueden ser vistos hasta que no son convocados en la pantalla. No existen hasta que no son convocados en interfase. Su organización no es secuencial ni fija, no tienen comienzo absoluto ni final absoluto. El libro es un plano, como el papel en el que se imprime.

El hipertexto es una bola gigantesca que, en su versión desaforada, forma ese anillo virtual del planeta Tierra, conocido como Internet. Este cambio de la geometría del plano real material a la esfera virtual es, precisamente, lo que está sucediendo ante nuestros ojos hoy.

Pero escribo la frase «nuestros ojos» y no puedo dejar de preguntarme: ¿ante los ojos de quién?, ¿de quién son los ojos que leen el hipertexto?