

La escritura digital

En: Talaia. San Sebastián: Fundación Talaia, 2000.

Javier Díaz Noci

0. Introducción

Los dos siglos pasados, el XIX y sobre todo el XX, se han caracterizado por su confianza, a veces ciega, en las ventajas del progreso humano, simbolizado sobre todo en la tecnología. La capacidad, si no ilimitada sí al menos exponencialmente creciente, de los ordenadores y de su conversión casi definitiva en electrodomésticos de uso común, es uno de los paradigmas de esta modernidad. La conexión, al menos en potencia, de los ordenadores de todo el mundo entre sí han hecho de esta sociedad nuestra la "sociedad de la información", en la que ésta ha adquirido como nunca un valor de mercancía de primera necesidad y alta rentabilidad. Nuestros usos culturales, que creíamos firmemente arraigados, se están tambaleando. Hay autores que ya han puesto de manifiesto las características, algunas de ellas desventajosas, de los nuevos medios. Por ejemplo, el aislamiento. En todo caso, parece claro que el nuevo medio impone al lector un nuevo método de recuperar la información, "navegando" por ella. Algunos han comenzado ya a ver la relación entre el lenguaje hipertexto y multimedia que sus lectores del futuro emplean al manejar los videojuegos, incorporando posibilidades de profundidad del discurso, niveles de dificultad, interactividad, características muy comunes en éstos. Y, sin embargo, más allá del deslumbramiento técnico (y del muy útil "efecto palimpsesto" de la tecnología digital, donde todo está a nuestro acceso a través de la ventana fútil de una pantalla) si bien se examina tampoco parece que sea una manera tan absolutamente distinta de leer. Si uno se fija, por ejemplo, en los novedosos asistentes electrónicos digitales, esas tabletas electrónicas que, a manera de agenda multimedia, comienzan a verse, la estampa no es muy distinta de esos niños que juegan con sus *gameboys* y ésta tampoco es muy diversa de aquellos niños de la antigua Roma que escribían y reescribían en sus tabletas de madera encerada. Sin embargo, algo parece estar cambiando en la lectura y en la escritura por mor de la técnica digital.

Aunque no se trata por supuesto de caer en el mero determinismo tecnológico, es innegable que el desarrollo del texto, de la literatura y de la lectura han estado y están indisolublemente ligadas a la técnica. Técnica que nunca es, por supuesto, neutra y que siempre viene acompañada de cambios sociales. Ése y no otro era el propósito de quien puso en marcha la World Wide Web, Tim Berners-Lee: "El Web es más una creación social que técnica. Yo lo diseñé por su efecto social -para ayudar a que la gente trabajase junta- y no como un juguete técnico".

Ni siquiera la discusión, que Umberto Eco calificó en su día de pugna entre "apocalípticos" e "integrados", es nueva. Muchas de las cuestiones que hoy se ponen sobre la mesa aparecieron ya en el siglo XV con la invención de la imprenta. No hay más que leer el estupendo estudio de Elizabeth Eisenstein sobre los orígenes de la imprenta para darnos cuenta de que buena parte de los temores, campanas lanzadas al vuelo, predicciones cumplidas e incumplidas, filias y fobias han aparecido de nuevo en la palestra pública ahora que se dice que la tecnología digital y las redes de ordenadores han dado una vuelta de tuerca en la propagación del conocimiento humano. Buena parte de ellos sucumbe a la tentación de hacer futurología, no falta igualmente quien pone fecha a la llegada de su particular apocalipsis o de su particular nueva era. Otros reconocen -reconocemos- fundamentalmente *quod nihil scitur* y a partir de ahí intentan exponer sus propuestas.

1. Todo debe cambiar...

Tal vez todo deba cambiar para que nada cambie, decía el protagonista de *Il Gattopardo* de Giuseppe Tommaso di Lampedusa. Esta es la gran paradoja: todo va tan deprisa que apenas hay tiempo para la reflexión. Muchos profesionales ya han comenzado a interrogarse sobre los cambios en la escritura de los nuevos medios. En el centro mismo de ello se encuentra el concepto de hipertexto, con lo que ello conlleva de ruptura de la secuencialidad, de nuevas estrategias retóricas, etc. Esta fase es, a nuestro entender, un escalón desde al que acceder al que debe ser el verdadero estudio del discurso multimedia (e hipermedia) como verdadera retórica del nuevo producto electrónico.

Esto exige aceptar unos cambios que no todos están dispuestos a asumir. Efectivamente, como recuerda Núria Vouillamoz, "las estrategias persuasivas de un producto interactivo no son únicamente textuales", algo que a aquellos para quienes la literatura o el periodismo consisten sólo en el ejercicio de la escritura en los medios impresos cuesta reconocer. Y, por si fuera poco, nos enfrentamos a la realidad de que, con el medio digital, aparecen otras posibilidades de diseño estructural de la información.

Hay otras razones que nos obligan a fijarnos con atención en los cambios que están ocurriendo a nuestro alrededor. El texto impreso no tiene ya el impacto de antes. No, al menos, en determinados sectores de la población. En su artículo "The death of paragraph" ["La muerte del párrafo"] Keith Devlin alerta de las tendencias de una generación "cognitivamente incapaz de adquirir de forma eficiente información leyendo un párrafo". Entre la comunidad estudiantil de California, un 17% de los hombres entre 18 y 25 años y un 35% de las mujeres de la misma edad se revelaban en 2000 incapaces de ello. Por el contrario, el 27% de los hombres y el 42% de las mujeres estudiantes mayores de 35 años consideraban la lectura como la fuente primordial, si no única, de aprendizaje. Esas franjas de edad son, además, las que más utilizan Internet. En España, sin ir más lejos, los estudios del Estudio General de Medios (EGM) revelan que las personas comprendidas entre los 20 y 34 años son las que más utilizan la Red, especialmente aquellas que están entre los 25 y los 24. A continuación, la población comprendida entre los 35 y los 44 años es la que más usa Internet, es decir, aquellos que aún

continúan considerando el texto impreso una buena fuente de información, pero que también emplean otros recursos. Por supuesto, la influencia de los medios audiovisuales es palpable para casi todos, no digamos nada para quienes nuestro trabajo es la docencia universitaria. Y aquí, además, los grupos de edades nos indican tendencias similares: el 48% de los hombres y el 36% de las mujeres de entre 18 y 25 años prefieren la información visual y, en general, no verbal, como medio de aprendizaje, pero también la prefieren el 46% de los estudiantes de sexo masculino y el 39% de sexo femenino mayores de 35 años. La conclusión de Devlin es tajante: "Pueden leer palabras y frases -tales como los fragmentos de texto que se muestran gráficamente en una página web- pero no están preparados para asimilar información estructurada si precisa de un párrafo para seguir adelante".

De los tres elementos que Dominique Wolton propone como definatorios de la comunicación, el técnico, el cultural y el social, nos conviene a nosotros situarnos desde el punto de vista de los dos últimos, pero teniendo en cuenta que las tres interactúan y que no puede hacerse un cuadro completo de lo que ha sido la comunicación a lo largo de la historia sin tener en cuenta todos ellos. El punto de partida estriba en aceptar la secuencia histórica que va desde la oralidad hasta la cultura electrónica, pasando por la escritura. Aunque la oralidad es la manera originaria en que nos comunicamos los humanos, el texto escrito ha sido la primera forma de comunicación humana en fijarse en soportes más o menos duraderos. Lo cual introdujo notables cambios en la memoria colectiva y en el modo de pensar de la sociedad occidental: "Mientras que en la cultura oral todo está en la memoria, en la escrita pierde casi todo su valor y cada conocimiento que no sea de uso inmediato se plasma en algún documento, sin haber límites para su acumulación", dice Torres Vargas. "De esta forma", añade, "la escritura implicó el desarrollo de fenómenos como la organización del pensamiento". Este proceso fue multiplicado por la imprenta y, ya en nuestros días, por la informática, como han puesto de manifiesto, entre otros, Pierre Lévy y José Terceiro, quien afirma que "ciertas nociones de propiedad y unicidad entre el escritor y el texto" que trae consigo el producto impreso son "insostenibles" por causa del hipertexto, ya que, "muchos de nuestros supuestos más difundidos, que no son otra cosa que consecuencia de una tecnología dada y, en este caso, superada y a punto de quedar obsoleta". En contra se manifiestan autores como Sven Birkerts: "Las jerarquías estables de la hoja impresa son sustituidas por el paso acelerado de impulsos a través de circuitos recién fabricados", si bien reconoce que "la reelaboración global de todas las premisas sociales está llamada a afectar ampliamente a la lectura y a la escritura".

Tanto el texto como la bidimensionalidad que implica su plasmación física son reducciones comunicativas, da igual que se emplee la forma de, por seguir un orden cronológico, la tableta, el rollo o el códice, formas estas dos últimas que permiten ofrecer textos más largos y complejos. Como dice Núria Vouillamoz, esto "implica no una evolución de etapas aisladas o independientes, sino una sucesión de estadios acumulativos integrados en un proceso de superposición", sin que "la irrupción de un nuevo estadio" suponga "la ruptura con el anterior, sino la presencia de otros fenómenos que vienen a añadirse para proponer modelos culturales alternativos".

El paso de lo manuscrito a la imprenta tuvo toda la importancia de las revoluciones. El nuevo invento permitió la reproducción rápida y barata de todo tipo de textos (e incluso grabados, es decir,

también imágenes), lo que hizo posible el acceso a la información de muchísimas más personas. No estamos, empero, hablando de técnica, sino de su repercusión social. A partir de entonces, se impone una determinada concepción del producto informativo y cultural, un modo de producción y recepción que esta frase tomada del *Leviatán* de Thomas Hobbes resume inmejorablemente: "El uso del lenguaje consiste en transferir nuestro discurso mental a un discurso verbal, o nuestra cadena de pensamientos a una cadena de palabras (...), secuencia o encadenamiento, (...) sucesión con que un pensamiento se sigue de otro".

Domenico Fiorimonte distingue, ya dentro de la época informática, tres etapas: aquellas en la que el ordenador se usa como instrumento de escritura (el imperio del procesador de texto), que a todos ha alcanzado, pues sólo los muy románticos o los muy refractarios a las nuevas tecnologías escriben profesionalmente a mano o máquina; la de la escritura directamente influida por los computadores, donde comienza a valorarse la teoría del hipertexto; y, finalmente, la fase en que la obra textual se transforma en obra multimedia merced a las tecnologías digitales. Todas estas etapas, desde la primera a la última, han cambiado en mayor o medida la escritura tradicional, en cuanto a organización del trabajo, distribución de la materia e incluso aspectos materiales de la redacción, como la sintaxis.

Nos vamos a centrar, por tanto, en la construcción del discurso electrónico, a pesar de las limitaciones que detectaba Marcia Peoples Halio: "La dificultad de investigar en los efectos del *hardware* y del *software* en la escritura debido al gran número de variables en continuo cambio, y la falta de certeza acerca de las tendencias futuras en la escritura que han de resultar de los cambios en la cultura y en las nuevas tecnologías". Las características de todo producto diseñado para Internet son básicamente el ser (o poder ser) multimedia, es decir, estar compuestos por tipos diferentes de información, imagen, sonido y texto; ser hipermedia, es decir, estar dispuestos de tal manera que la recuperación de la información sea un camino que el usuario decide, sin que sea el emisor quien impone una linealidad única e inmutable, sino opciones diversas, dentro y fuera del discurso propio; y ser interactivo, es decir, un sistema en que el usuario puede "preguntar" y obtener una respuesta adecuada a sus demandas.

Dado que parece haber acuerdo en que las características del nuevo producto electrónico son ser digital, multimedia e interactivo, el futuro (se supone que) próximo será que tengamos en Internet unos productos basados en la información de actualidad o de interés más o menos general o especializado, elaborada por profesionales, que integren cada vez más tipos de información (textual, icónica, sonora, etc.) y con mayor capacidad de respuesta y personalización. Otras características son la ruptura de la secuencialidad (concepto éste no intrínseco del texto, como durante tiempo se ha pensado, y mucho menos a otros modos de transmisión y recepción de la información, y que sólo aparece en la sociedad occidental a partir del ideario hobbesiano), la posibilidad de acumulación prácticamente ilimitada de información, de la que carecen los medios impresos o los audiovisuales (lineales en el tiempo), así como la virtualidad, que supone una cierta ruptura del espacio y, en cierta medida, del tiempo.

Los nuevos medios proporcionan, por tanto, la posibilidad de reproducir más fielmente, al menos en teoría, el discurrir de nuestra mente. Como dice Jean Cloutier, se abre la posibilidad a un lenguaje

"polisintético e integrador". Polisintético porque aglutina diversos elementos, que toman sentido sólo dentro del conjunto. Es sincrético, y proporciona acceso a las tres dimensiones espaciales y a la temporal, ya que el tradicional texto impreso es un texto confinado en dos dimensiones, mientras que el hipertexto es un texto en tres dimensiones, puesto que se desdobra mediante vínculos a la manera de planos perpendiculares en torno a un eje. La estructura en red de Internet, o mejor dicho, de la World Wide Web, responde a ese mismo objetivo. Tim Berners-Lee asegura que "la visión que tuve del Web fue la de cualquier cosa potencialmente conectada a cualquier cosa", yendo más allá del ordenador personal, "que sirve muy bien para organizar y procesar lógicamente, pero no para hacer asociaciones al azar", e imitar así a la mente humana, "que tiene la habilidad especial de vincular fragmentos de datos al azar". Se crea así lo que Gilles Deleuze denominó un "rizoma". Umberto Eco lo explica mediante la metáfora en sus *Apostillas a El nombre de la rosa*: "En el rizoma, cada calle puede conectarse con cualquier otra". Se crea así una estructura no plenamente estática y determinada *ab origen*, sino que está en manos del usuario trazar la estructura definitiva. Concluye Eco: "Una estructura rizomática (...) es estructurable pero nunca está definitivamente estructurada"¹.

2. Del papel a la pantalla

Los soportes en que se "fija" y recibe la información han sufrido también una evolución. Para empezar, y de ahí las comillas, la información más que fijarse se visualiza, o se oye, para dejar paso a otra, y ésta a otra y otra más, como si de un palimpsesto continuo se tratase. La pantalla (hasta de "pantallas acústicas" se habla por no decir "altavoz") es el soporte por excelencia. De la pantalla de rayos catódicos al anunciado "papel digital", una finísima y flexible pantalla para llevar debajo del brazo, pasando por las pantallas planas, éste y no otro es el lugar donde se "leen" (y se ven y se oyen, y donde se juega con ellas) las noticias.

Buena parte del debate sobre la sustitución de los actuales soportes de la información, especialmente el papel, por otros suele escorarse -otra vez- hacia lo técnico. El deslumbramiento que sufrimos al comprobar las "maravillas del progreso humano" nos impide en ocasiones reflexionar sobre el alcance en los hábitos culturales, y por tanto en los cambios sociales más o menos profundos que este desplazamiento de un tipo de soporte (físico) a otro (digital) van a introducir o están introduciendo ya en la sociedad.

En primer lugar, no es casual que se plantee la sustitución por caducidad del papel como soporte. No sólo porque en efecto sea precedera su sustancia física; también los soportes digitales adolecen de caducidad y obsolescencia, además del problema que supone la breve vida útil a la que consideraciones técnicas y, sobre todo, del mercado, reducen las máquinas lectores de los soportes en que está contenida la información digital. En realidad, lo que está en crisis manifiesta es el propio modelo de fijación y almacenamiento de la información. Lo que ocurre es que el papel ya "no cumple

¹ Eco, Umberto. *Apostillas a El nombre de la rosa*. Barcelona: Lumen, 1983, p. 67. El autor italiano lleva la reflexión al extremo al afirmar que "el espacio de la conjetura es un espacio rizomático".

eficazmente su función de soporte de información", debido a la acumulación de información, en ocasiones redundante, que el soporte físico impone por su propia esencia. Ninguna información "es totalmente novedosa con respecto a la anterior". Esto da lugar a lo que Antonio Rodríguez de las Heras ha dado en llamar la *babelografía*, "una disfunción por exceso", ya que "el papel no permite alterar la información sobre él impresa", y por tanto "impone una organización lineal de la información".

Es pertinente hacerse la pregunta que formula el profesor catalán Lluís Codina, si el documento electrónico es un nuevo medio de tipo A, es decir, creado totalmente *ex novo*, o se trata de un nuevo medio de tipo B, "fruto de renovaciones tecnológicas aplicada a medios preexistentes". Por lo que respecta a los documentos textuales, o fundamentalmente textuales (ya que a menudo están acompañados de, al menos, imágenes fijas como grabados o fotografías), la imprenta no inventa artefactos como el libro, sino que aplica determinadas innovaciones tecnológicas. El periódico sí es creado por la imprenta, no porque ésta invente la información noticiosa, sino porque permite servirla a un público mucho más amplio y con más rapidez de lo que lo hacía el manuscrito.

Hay, sin embargo, una diferencia entre el papel y la pantalla. Ambos son, en efecto, superficies planas. Pero la segunda puede ser considerada una *interficie*, un lugar donde se puede interactuar, donde la secuencia lineal se convierte en una multisequencia que se va desplegando a instancias del lector, "que lee en secuencia, pero establece impresiones, salta a través de diferentes ideas y se centra en aquello que requiere estudiar de manera más cercana" (Torres Vargas, 1997: 135). La superficie plana de la pantalla es capaz, por la inmaterialidad de la información que contiene, de rebasar sus propios límites, cosa que no es posible conseguir con la materialidad a que está constreñido el papel. "Dejaremos, como lectores, de estar confinados al espacio en tres dimensiones", asegura José B. Terceiro. El medio ya no es el mensaje en el mundo digital. El mensaje puede corporeizarse de diversas formas a partir de la misma información". Autores como Sven Birkerts ven en ello, precisamente, la gran desventaja de la palabra leída, el venir de algo etéreo: "Las palabras de la pantalla parecen llegar de algún otro lugar colectivo, aparentemente más profundo y auténtico que la mera subjetividad del escritor (...). En la percepción subliminal del lector se traspasa parte del poder del escritor a la máquina". Se produce, no obstante, la paradoja de que "la mayor facilidad para manipular, guardar y reproducir información del ordenador es parcial y abusivamente utilizada en la tercera posibilidad: la de reproducir, cabe añadir, innecesariamente". Aunque el papel es "incómodo y caro (...) de adquirir y de guardar" el consumo inmoderado de papel, incluso la costumbre inveterada de imprimir toda pantalla se debería a "un problema cultural " (Terceiro, 1998: 114).

Una pantalla es, por otra parte -y esta es su gran diferencia con los soportes que hasta ahora conocíamos-, no sólo una superficie con una dimensión espacial, sino también temporal, ya que la conexión en línea a informaciones muy diversas, multimedia, tridimensionales y no necesariamente, como en los demás medios de comunicación, bien síncrona o bien asíncrona, le concede esta característica novedosa. Eso hace que Antonio Rodríguez de las Heras se pregunte sagazmente que, ya que "el texto está más allá de donde están nuestras manos, fuera de su territorio (...) ¿es esa distancia, física y psicológica, la que hace poco favorable la lectura de un texto en pantalla, o es la pantalla, como espacio de lectura, la que es poco favorable a la linealidad del texto y adecuada, por el contrario,

a la imagen y los lenguajes gráficos?". Esa es una de las preguntas cruciales que uno se hace al enfrentarse a la construcción de una escritura digital.

3. El discurso digital

Descendamos a la praxis de confeccionar un discurso digital. Para empezar, la legibilidad no es la misma en un soporte que en otro. La calidad y contraste de un texto digital es al menos 35 veces menor que un texto impreso. Las pantallas más extendidas hoy por hoy, las de tubos catódicos, tienen además un parpadeo que obliga al ojo humano a enfocar continuamente, con la consiguiente fatiga visual que ello causa. Aunque los diferentes y bienintencionados estudios sobre la legibilidad en pantalla arrojan resultados diversos, se tiene siempre en cuenta que la velocidad de lectura en pantalla es un 25% más lenta que en papel, de manera que el lector del texto electrónico, sobre todo si no está habituado a este tipo de soporte, tiende a saltarse palabras. Otro dato, aunque de difícil comprobación, se ha extendido por toda la red: si el tiempo medio que un lector convencional dedica al diario impreso es de 20 minutos, el promedio para el periódico electrónico es un tercio de ese tiempo, tan sólo siete minutos.

Por seguir con los datos: un estudio de la profesora norteamericana Carole Rich demostraba que - al menos en los Estados Unidos, porque es de suponer que las costumbres culturales influirán también- un 21% de los lectores del diario convencional terminan siempre la información que comienzan a leer. Los lectores del periódico digital que observan esa costumbre son sólo el 11%. Esporádicamente lo hace el 25% de los lectores digitales frente al 12% de los lectores tradicionales. Con frecuencia concluyen el texto que empiezan a leer un 62% de los lectores tradicionales y un 60% de los lectores digitales.

Por supuesto que todos estos datos son muy relativos: la educación de los lectores actuales, gente de mediana edad por lo general, ha sido hecha sobre textos secuenciales impresos, por lo que la pantalla no es, digámoslo así, un medio "natural" para ellos. Las nuevas generaciones acostumbradas a los videojuegos probablemente muestren otras tendencias. Pero, hoy por hoy, parece meridianamente claro que los textos que se producen para Internet deben ser más cortos (se habla de unas 25 líneas como máximo), si bien es posible, mediante el hipertexto, trocear una información mayor, y ofrecer la posibilidad de profundizar a voluntad del usuario. Por tanto, más que de longitud de los textos habría que hablar de profundidad de los mismos. Los niños que manejan videoconsolas y hablan con toda naturalidad de "niveles de juego" sabrán sin duda a qué nos referimos.

Otra limitación importante es la impuesta por el propio diseño. Hay que optar continuamente por textos ajustados a los contornos de la pantalla -cualquiera que ésta sea- o por textos más largos a través de los cuales ha de desplazarse el usuario mediante los *scrolls*. Nos encontramos frente a una discusión más clásica de lo que podríamos suponer: en el fondo, la invención del libro actual (el *códice* en sentido estricto), es decir, un conjunto de superficies rectangulares (las *páginas*) escritas y unidas entre sí formando un objeto único con una estructura más o menos compleja (dividida en *libros*, *partes*, *capítulos*, *epígrafes*, y con otras partes como la *portada*, el *colofón*, las *notas a pie de*

página, final de documento o margen, etc.; conceptos muy similares aparecen en el documento electrónico) es la evolución de dos conceptos anteriores: la *tableta* en que se escribían y se borraban indefinidamente los contenidos y el *rollo*. A menudo se vuelve a hablar de *tabletas* en que se visualizan y luego se borran para dar paso a otros libros o periódicos electrónicos, de *scrolls* o, literalmente, rollos, y de libros o periódicos electrónicos. La gran variedad de soportes y pantallas (tabletas, agendas electrónicas, pantallas de plasma, de tubos catódicos, de cristal líquido) y formatos muy diversos nos lleva a pensar que ese producto que hoy se puede leer en cualquiera de esos muy diferentes soportes tendrá que irse especializando. En cualquier caso, el concepto fundamental que se nos aparece al pasar del papel y la pantalla es el del encuadre: la alternativa es encajar el texto entre los límites de la pantalla -aun a riesgo de que el formato de las pantallas en que luego leerá ese texto el usuario sea bien diverso- o disponerlo a modo de "rollo" más o menos largo a través del cual se desplazará nuestro lector digital. Por decirlo con palabras (inglesas, o mejor dicho americanas, como es la inveterada moda en Internet) de Carole Rich, la disyuntiva es *clicking versus scrolling*: pulsar o desplazarse. O, dicho de otra manera, la diferencia es estructurar la información de manera predominantemente lineal o no lineal.

Si en el ciberespacio las informaciones no tienen por qué ser largas, sino profundas, compuestas por informaciones interrelacionadas cuyo sendero de recuperación y niveles debe ser establecido por el propio usuario mediante la utilización del hipertexto, eso no debería ser un problema. Lo es si desde el primer nivel el usuario desconoce no ya cuál es la longitud, sino la profundidad que se le ofrece. En definitiva, el usuario debería contar desde el comienzo con un "mapa" lo suficientemente claro como para permitirle saber hasta dónde puede llegar en su navegación a través de ese discurso digital.

Por afinar algo más, hay que tener en cuenta que el texto destinado al medio digital estará, en primer lugar, descompuesto en varias partes integradas entre sí, aunque no todas formarán necesariamente parte del discurso que el usuario decidirá recomponer. Es decir, se puede ofrecer al usuario un texto fragmentado en varias partes ofrecidas en una secuencia cerrada y lineal que no hay más remedio que seguir (al menos, hasta el punto que el lector desee, ya que éste puede siempre abandonar, como en cualquier otro medio, la lectura o recepción), o bien se puede ofrecer al público varias secuencias posibles. Cada una de esas partes es un nodo básico de información, equivalente al concepto de párrafo en un texto tradicional: un bloque de texto por cada idea. Esto no quiere decir que de un texto tradicional obtengamos uno digital mediante el mero troceado y posterior unión mediante vínculos hipertextuales de cada uno de sus párrafos: un nodo, aunque se una con otros hasta obtener así un nodo compuesto, debe tener sentido en sí mismo. A su vez, puede disponerse el discurso de manera que las diferentes secuencias integren necesariamente todas y las mismas partes (es decir, lo único que varía es el orden en que pueden recuperarse esas partes, pero no su número) o bien que cada en cada secuencia el usuario se haga con unas u otras partes, dependiendo del camino que decide seguir, mientras que si se adentra por uno u otro camino de ese jardín de senderos que se bifurcan necesariamente dejará a un lado otros elementos informativos.

"El proyecto", dice Françoise Holtz-Bonneau, "obedece a una cierta linealidad, incluso aunque la lectura final pueda contagiarse de la libertad frente al orden del autor. La escritura es una", recuerda

(Holtz-Bonneau, 1997: 215). La fragmentación, espacial o temporal, no debe ir en contra de la idea de unidad, que es proporcionada, aunque esto parezca ir en contra del carácter radicalmente revolucionario que algunos atribuyen a todos y cada uno de los aspectos del ciberespacio, por el autor - y aquí entra en juego el viejo término latino *auctoritas*, origen tanto de nuestra "autoridad" como de nuestra "autoría". La operación fundamental que se opera en la escritura digital es el paso de la linealidad a la fragmentación virtual: virtual porque al ser reconstruido por el lector esa escritura vuelve nuevamente a ser lineal, aunque será una linealidad, si se quiere, personal, elegida, reelaborada por el usuario.

De alguna manera, el texto digital es más profundo que largo, y tiene un grado de complejidad -para el autor del mismo, no para el usuario, claro está- variable, en función de lo que podríamos denominar grado de apertura secuencial. No debe confundirse, en cualquier caso, la complejidad con la dificultad, y mucho menos con la inintegibilidad: como cualquier otro producto periodístico o literario, el texto digital debe tener como objetivo primordial ser de sencilla comprensión para el público, comenzando, claro está, por su estructura.

Con respecto a lo que denominamos "profundidad" del texto, una de las propuestas más interesantes la ha formulado el historiador Robert Darnton en un artículo publicado originariamente en *The New York Review of Books* en 1999. Este académico está pensando en eso que, de un modo bastante difuso porque comprende diversos objetos, tipos de documentos electrónicos y conceptos, se ha dado en llamar "libro electrónico", y en concreto para los de tipo académico, pero vale en general para cualquier tipo de discurso. Robert Darnton no renuncia a ver en Internet un medio apropiado para publicar textos largos y densos como los académicos. Lo mismo puede decirse de determinadas informaciones, unas por muy especializadas, otras por muy extensas y complejas, con ramificaciones que ofrecer al usuario y con diferentes niveles de información a los que éste puede querer acceder: material complementario, gráficos, documentos relacionados, informaciones previas, declaraciones, etc. Así, este historiador -y esto es lo que nos interesa- propone estructurar el documento digital, el discurso electrónico, en capas "que formaran una pirámide". Lo que propone Darnton es un documento muy amplio, compuesto por varios niveles y que ofrece por tanto diversas secuencias posibles al lector, que será quién decida hasta qué punto y por qué camino llega. El autor propone y el lector dispone, podríamos decir. La creatividad no sólo está del lado del autor, ahora también lo está de parte del usuario. Se trata de una estructura cerrada en sí misma, si bien no lineal, aunque puede también ofrecer la posibilidad de que, partiendo de nuestra propia construcción discursiva, se acceda mediante enlaces externos a otros documentos ajenos.

Se parte de la lectura tradicional, secuencial, lineal, cerrada, para llegar a lo que Robert Darnton, como otros, han puesto de manifiesto: una nueva escritura para una nueva lectura, ya no horizontal sino vertical, no a lo largo del texto sino "siguiendo algunos temas y profundizando más y más en las capas (...). Otros quizá quieran navegar hacia hacia rumbos no previstos, buscando conexiones que se acomoden a sus propios intereses, o reelaborando el material hasta crear sus propias construcciones". No podía expresarse mejor ni más gráficamente.

Como vemos, todo lo expuesto no supone más que aplicar lo que hasta ahora se sabe y se barrunta acerca de unas técnicas que no han hecho más que empezar. Corresponde a los lectores futuros, hoy niños que juegan a recuperar la información -porque no se trata de otra cosa- embebidos frente a su pantalla de videojuegos, su consola o su *gameboy*, requerir de los profesionales de la comunicación las estructuras discursivas que les resulten más familiares.

Bibliografía

- BERNERS-LEE, Tim. *Tejiendo la red. El inventor del World Wide Web nos descubre su origen*. Madrid: Siglo XXI, 2000.
- BIRKERTS, Sven. *Elegía a Gutenberg. El futuro de la lectura en la era electrónica*. Madrid: Alianza, 1999.
- CLOUTIER, Jean. L'audiovisuel et le multimedia, *Communication et Langages*, número 99, 1994. Paris: Éditions Retz, pp. 42-53.
- CODINA, Lluís. *El llibre digital. Una exploració sobre la informació electrònica i el futur de l'edició*. Barcelona: Generalitat de Catalunya, 1996.
- DARNTON, Robert. La nueva era del libro. En: *Letra Internacional*, n° 62, mayo-junio. Madrid: ARCE, 1999, pp. 21-26.
- DEVLIN, Keith. The death of the paragraph. En: *Edge*. January 10, 2000 (accesible en http://digerati.edge.org/3rd_culture/story/42.html).
- FIORMONTE, Domenico. Antologia (e archeologia) della scrittura elettronica. En: LEONARDI, Claudio; MORELLI, Marcello; SANTI, Francesco (eds.). *Modi di scrivere. Tecnologie e pratiche della scrittura dal manoscritto al cd-rom*. Spoleto; Firenze: Centro Italiano di Studi sull'Alto Medioevo; Fondazione Ezio Franceschini, 1997, pp. 153-192.
- HOLTZ-BONNEAU, Françoise. Incidenza dell'interattività multimediatca sulla produzione e la lettura del testo. Dalla scrittura del testo lineare alla scrittura del testo modulabile. En: LEONARDI, Claudio; MORELLI, Marcello; SANTI, Francesco (eds.). *Modi di scrivere. Tecnologie e pratiche della scrittura dal manoscritto al cd-rom*. Spoleto; Firenze: Centro Italiano di Studi sull'Alto Medioevo; Fondazione Ezio Franceschini, 1997, pp. 213-220.
- PEOPLES HALIO, Marcia. Can the machine maim the message?: The evidence reviewed. En: LEONARDI, Claudio; MORELLI, Marcello; SANTI, Francesco (eds.). *Modi di scrivere. Tecnologie e pratiche della scrittura dal manoscritto al cd-rom*. Spoleto; Firenze: Centro Italiano di Studi sull'Alto Medioevo; Fondazione Ezio Franceschini, 1997, pp. 221-245.
- RICH, Carole. *Newsriting for the Web*. En: <http://members.aol.com/crich13>, 1999.
- RODRÍGUEZ DE LAS HERAS, Antonio. *Navegar por la información*, Madrid: Fundesco, 1991.

TERCEIRO, José B. El texto impreso en la cultura digital. En: *Revista de Occidente*. Nº 206, junio. Madrid: Fundación José Ortega y Gasset, 1998, pp. 110-125.

TORRES VARGAS, Georgina Araceli. La cultura del texto en el entorno digital. En: *Documentación de las Ciencias de la Información*, nº 20. Madrid: Universidad Complutense, 1997, pp. 131-137.

VOULLAMOZ, Núria. *Literatura e hipermèdia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y críticas*. Barcelona: Paidós, 2000.

WOLTON, Dominique. *Internet, ¿y después?*. Barcelona: Gedisa, 2000.