

## HIPERTEXTO, CULTURA Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

**E**l término “cibercultura” es utilizado por diversos autores para agrupar una serie de fenómenos culturales contemporáneos ligados principal, aunque no únicamente, al profundo impacto que han venido ejerciendo las tecnologías digitales de la información y la comunicación sobre aspectos como la realidad, el espacio, el tiempo, el hombre mismo y sus relaciones sociales.

Algunos autores como Kerckhove y Lévy, definen la cibercultura como la tercera era de la comunicación, en la que se habría configurado un lenguaje todavía más universal que el alfabeto: el lenguaje digital. Una era que habría seguido a las de la oralidad y la escritura. Kerckhove, además, propone comprender la cibercultura desde tres grandes características: la interactividad, la hipertextualidad y la conectividad. Pero habría mucho más que decir sobre la cibercultura. Desde el punto de vista del impacto tecnológico, una cuestión clave es poder discernir de qué modo están afectando las nuevas tecnologías a la inteligencia y a las formas de usarla. O de qué forma surgen nuevas subjetividades, y como se replantea el problema de la identidad en el ciberespacio.

¿Se pueden describir los efectos emocionales del impacto de las nuevas tecnologías?  
¿Cuál es el destino de la palabra oral, del libro y de las tecnologías de la comunicación precedentes, ante la irrupción de lo digital? En su libro: *Elegía a Gutenberg*, Sven Birkerts ve la cibercultura más como una época de transición hacia la consolidación

de una “cultura electrónica” que estaría modificando los valores propios de la “cultura de la imprenta” (en la que estamos embarcados hace más de doscientos años); y hace un dramático pero justo balance cultural en el que es posible apreciar lo que se gana con la época por venir, pero también lo que se pierde. Birkerts no duda en calificar esta época de transición como la del último pacto fáustico de la humanidad.

¿Es posible hablar de una *estética del ciberespacio*? ¿Cuál es el papel que jugarán en el desarrollo de las manifestaciones artísticas la virtualidad, la computación y la animación? ¿En qué consiste *la experiencia digital*? ¿Qué es *lo virtual*? ¿Debemos convertirnos en promotores o en críticos de la cibercultura?

Así como hay toda una literatura que promociona el uso extensivo de las nuevas tecnologías, hay la que hace críticas muy serias, como es el caso de la obra de Tomás Maldonado, quien realiza una *crítica de la razón informática*, centrando su análisis en los aspectos político (el impacto sobre la democracia), tecnológico (la telemática y los nuevos escenarios urbanos) y epistemológico (cuerpo humano y conocimiento digital). Con una intención similar, pero con base en un corpus más amplio, José Luis Sánchez Noriega, realiza una importante *crítica a la seducción mediática*. En la parte pertinente de su libro, Sánchez Noriega plantea una ambivalencia esencial en el desarrollo y promoción de las llamadas autopistas de la información. Estos son apenas dos ejemplos de una crítica muy sensata. a los que habría que sumar la ya clásica obra de Paul Virilio

En realidad, habría muchos más enfoques y temas que tratar para poder comprender a plenitud el fenómeno de nuestra cultura contemporánea. Este número de **Universitas Humanística** se propone aportar a una discusión que habrá de adelantarse con seriedad y profundidad para evitar el debate inocuo y los esencialismos. Tres de los artículos centrales hacen parte de una extensa investigación sobre el tema de *Hipertexto y Literatura* que hemos desarrollado en la Facultad. Ofrecemos también una visión antecedente del fenómeno de la hipertextualidad, así como nuestros tradicionales artículos de *Espacio Abierto*, además del artículo que abre la Revista y que corresponde a la *lección inaugural* del año 2001 en la Facultad de Ciencias Sociales.

