

Jay David Bolter: "El nuevo Gutenberg"

Fuente: <http://portal.educ.ar/noticias/entrevistas/jay-david-bolterel-nuevo-guten.php>

Primera parte



Una luminaria que nos merece el mayor de los respetos es **Jay D. Bolter**, a quien **Brian Eno** ha llamado a "el nuevo Gutenberg". Su obra zigzaguea el mismo orden conceptual alguna vez atravesado por **Marshall McLuhan**, **Ted Nelson**, **Douglas Engelbart**, y obviamente el propio **Johannes Gutenberg**. El hipertexto (fue uno de los desarrolladores de *Storyspace*, una de las pocas y exclusivas herramientas de autoría hipertextual que cumple con lo que promete), la evolución de los medios y el rol de la computadora en los procesos escriturales y educativos son algunas de sus múltiples obsesiones.

A lo largo de dos décadas ha escrito obras importantes como *Turing's Man*; el fundacional *Writing Space: Computers, HyperText, and the History of Writing* (aparecido originalmente en 1991 y con una segunda versión corregida del 2001: *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*), *Remediation: Understanding New Media* (con Richard Grusin). Su trabajo más reciente es en colaboración con Diane Gromala: *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art and the Myth of Transparency*.

-La primera pregunta que quiero hacerle, Jay, tiene que ver con su formación. ¿Qué estudió? ¿Cuáles fueron sus primeros intereses en la universidad y cómo fue la deriva desde esos balbuceos iniciales hasta donde está hoy?

-En realidad estudié Literatura Clásica, griega y romana, y me doctoré en ese tema. Si lo analizo retrospectivamente, observo que de hecho ya me dedicaba a los medios de alguna manera, porque los estudios clásicos se preocupan muy especialmente por las formas en que se viene transmitiendo la literatura desde la Antigüedad hasta hoy, de modo que los estudiosos de la literatura clásica terminamos hablando de los medios de transmisión y de cómo estos afectan la cultura. Quizá sea por ese motivo que desarrollé un temprano interés por la computadora como tecnología de almacenamiento, transmisión y modificación del pensamiento y la expresión.

Cuando estaba por doctorarme también hacía cursos en el Departamento de Informática de la Universidad de Carolina del Norte, así que no podía dejar de establecer la relación que existe entre la computación y las humanidades. Fruto de eso escribí un libro en la década del 80, *El hombre de Turing: la cultura occidental en la era de la computación*, en el que analizaba la computadora como una tecnología metafórica, es decir, una tecnología que viene a simbolizar o representar un hecho histórico y cultural del momento. Y a partir de ahí empecé de a poco a pensar en la computadora como medio, primero para la escritura y más adelante en términos multimedia. En relación con la escritura, me sumé al movimiento que se generó en torno al hipertexto en los 80 y los 90. Trabajé con pioneros de la ficción hipertextual, como **Michael Joyce**, y me dediqué a pensar cómo se podía usar el hipertexto como tecnología de la escritura en la escuela. Cuando en 1991 me fui al [Instituto de Tecnología de Georgia](#), donde doy clases actualmente, empecé a interesarme cada vez más por los medios visuales, es decir por la capacidad de la computadora para almacenar y transmitir no ya símbolos textuales sino también imágenes, y otro tipo de tecnologías perceptuales. Por supuesto, en ese momento empezaba a cobrar importancia la World Wide Web y los gráficos generados por computadora estaban atravesando un auténtico renacer en términos mediáticos. Es así que en el Instituto de Tecnología de Georgia mis intereses convergieron con los desarrollos actuales en tecnología web y los nuevos medios en general.

-En su paso por la Universidad de Toronto conoció a McLuhan, y supongo que tendrá alguna impresión sobre él. ¿Cree que el hecho de haber compartido esa época con gente como McLuhan en Toronto influyó de algún modo en su visión del mundo y en la manera de abordar todas estas cuestiones?

-Pienso que en alguna medida sí, en el sentido de que **McLuhan era una presencia tan fuerte en el campus que no podía dejar de influir en la forma en que la gente pensaba estas cuestiones**. Además, porque el propio McLuhan dialogaba con los especialistas en literatura clásica sobre la cuestión de los medios. De hecho, él tuvo grandes influencias, como **Eric Havelock**, **Albert Lord** y **Milman Parry**, que tenían en cuenta su visión a la hora de analizar las tecnologías orales y la nueva oralidad. Si pudiera emplear el término "psiquista" que ellos usaban, ya pasado de moda, diría que esa mirada de alguna manera estaba presente en quienes se planteaban interrogantes sobre los medios dentro de la Universidad de Toronto, y eso quizás influyó en mí.

-¿Y qué autores influyeron en su pensamiento en los 70, 80 y 90?

-Bueno, en un principio tuve una influencia muy grande de pensadores de la historia de la tecnología, en especial de **Lewis Mumford**. También de algún modo reconozco la influencia de macrohistoriadores de la primera parte del siglo, como **Arnold Toynbee** e incluso **Oswald Spengler**, que pensaban en términos de grandes



sistemas. Esas fueron las influencias que marcaron mi juventud. Luego comencé a interesarme por la teoría crítica y la teoría literaria de la época, digamos la deconstrucción según **Derrida** y otros posestructuralistas, como **Barthes**. Me nutrí de esos autores cuando empecé a pensar, como muchos otros, incluido **George Landow**, en el hipertexto y su influencia en la idea que tenemos sobre el libro, la obra, el texto y el autor, esos conceptos fundamentales de la escritura y la autoría que los posestructuralistas estaban poniendo en cuestión. De modo que esas fueron influencias importantes. Y por último también puedo mencionar a los tecnólogos, como **Alan Kay**, el doctor **Douglas Engelbart**, **Negroponte** y tantos otros. Si bien en realidad no participábamos en el mismo diálogo, porque ellos no han sido en absoluto posestructuralistas ni posmodernistas, considero que constituyeron una fuerza tecnológica importante a la hora de encontrar nuevos modos de pensar el papel de la ciencia y la tecnología en la cultura.

-Ud. escribió el [El hombre de Turing \(1988\)](#), [Writing Space \(1991\)](#), y más adelante [Remediation](#) ¿Cómo fue el pasaje entre uno y otro libro? ¿Cuáles serían las ideas principales de ese recorrido?

-En *El hombre de Turing* hay una influencia muy marcada de Lewis Mumford. Ahí traté de pensar en las máquinas y en las eras de la tecnología de un modo casi filosófico-histórico. Después me di cuenta de que el enfoque era demasiado pretencioso y vago, así que comencé a trabajar más específicamente en las tecnologías de la escritura. En ese momento estaba con Michael Joyce, así que fui tomando ideas de los posestructuralistas, y terminé escribiendo *Writing Space*, que es un auténtico intento de ubicar el hipertexto dentro de la historia de la escritura. Más adelante, cuando me fui a Georgia Tech, traté con gente de mi departamento que estaba trabajando de forma más concreta con el pensamiento posestructuralista y el posmodernismo posestructuralista como movimiento teórico. Al mismo tiempo empecé a trabajar, dentro del mismo instituto, con especialistas en informática que estaban abocados a la realidad virtual y otras tecnologías gráficas, y de este modo tomé conciencia de la importancia de la tecnología visual. *Remediation* en verdad viene a rastrear sobre todo las tecnologías visuales, desde algunas anteriores como el film hasta expresiones visuales como los gráficos computarizados que se usan en las películas, la realidad virtual e incluso la World Wide Web, convertida cada vez más en un medio visual.

-Y después escribió otro libro sobre las metáforas.

-Sí, el último libro fue [Windows and Mirrors](#), una obra que escribí con **Diane Gromala**, una colega que es artista digital. Es una continuación de mi trabajo con especialistas en informática y diseñadores. El argumento que planteamos es que los artistas visuales en realidad son una voz importante para sumar al diálogo sobre cómo se pueden diseñar las nuevas interfaces y aplicaciones. En particular deberíamos pensar en los nuevos modos en que el arte digital hace de la tecnología algo factible, y esta metáfora visual sobre la tecnología es algo que los diseñadores deben tener presente.

-¿Y ahora en qué está trabajando?

-Ahora estoy trabajando con otro colega de informática en un área que denominamos "Hombres del arte. Diseñando la experiencia de la realidad y la experiencia móvil". En realidad, con esas frases largas lo que queremos decir es que las tecnologías digitales, tal como estamos empezando a darnos cuenta, no son meras tecnologías destinadas a transmitir información sino que también implican la posibilidad de crear o poner en escena nuevas experiencias para los usuarios. Experiencias que pueden ser de educación informal, como la visita a un museo, un edificio, un campo de batalla o un cementerio históricos, pero también otras experiencias más genéricas como participar en un juego con amigos o experimentar una obra de teatro o una narración digitales. Mi colega **Blair MacIntyre** y sus compañeros del departamento de Informática vienen trabajando en la construcción de tecnologías que permitan a los diseñadores crear ese tipo de experiencias y a los usuarios, disfrutarlas.

-¿Y la enseñanza? Ud. es docente desde hace 25 o 30 años. ¿Qué relación hay entre su trabajo de análisis y uso de los nuevos medios y su tarea docente?

-Doy clases en una carrera llamada Medios Digitales, que tiene elementos prácticos, teóricos y de historia. Algunos de los cursos abordan la historia de los medios, otros son más teóricos y en otros los estudiantes construyen artefactos. Entonces a veces me toca exponer, o participar en seminarios y discusiones, cosa que vengo haciendo desde hace muchísimos años. Pero creo que los cursos más interesantes y productivos son los prácticos, donde se trabaja con la modalidad de taller y donde los estudiantes hacen tanta docencia como yo. Se enseñan a sí mismos y se enseñan unos a otros mientras construyen las cosas. Por ejemplo, el año pasado tuve un curso que tenía como tarea un proyecto que duraba todo el semestre y que consistía en emplear la tecnología móvil para representar una experiencia. Entonces se dividieron en tres grupos y cada uno encaraba un proyecto diferente, pero compartían lo que estaban trabajando con el resto de la clase. Era una clase muy informal y yo sentía, como acabo de decir, que no era tanto el profesor como un colaborador. Pienso que ese tipo de enseñanza, que no fue parte de mi formación en humanidades, es muy estimulante. Cuando yo estudiaba -y estimo que no ha cambiado mucho- los modelos básicos eran la clase teórica o el seminario. Hablábamos, criticábamos, analizábamos, pero no construíamos cosas. Creo que la práctica de armar artefactos, algo que los diseñadores visuales, los especialistas en informática, los ingenieros y demás hacen todo el tiempo, sumada a la perspectiva histórico-filosófica, le imprimen un rasgo sumamente interesante de las carreras que tienen que ver con los medios digitales.

-¿Las máquinas que tenemos ahora le sirvieron para eso o existe la necesidad de crear tecnologías nuevas para hacer cosas nuevas? ¿Y la posibilidad de ejercitar creció en los últimos 20 años con las máquinas que tenemos ahora?

-Por supuesto. Nada de lo que mis alumnos hicieron el último semestre se podría haber hecho cinco años atrás. La tecnología móvil no existía, quizá sí en los laboratorios, pero no estaba disponible. En relación con la práctica, con el hacer, nuestro programa trabaja en dos niveles. Por un lado usamos las tecnologías existentes, "oficiales", de nuevas maneras. Por ejemplo, los estudiantes usan Flash, Dreamweaver, PHP y otros programas de diseño web y de bases de datos para construir nuevas aplicaciones. Pero también, y especialmente cuando trabajo con mis colegas de Informática, creamos nuevas tecnologías que no existían y que están en etapa de laboratorio. Concebimos la tecnología experimental de las dos maneras: creamos la tecnología como experimento y también experimentamos con las tecnologías familiares o ya disponibles.

[Continuar la entrevista](#)

Fecha: Agosto de 2007

Jay David Bolter: "El nuevo Gutenberg"

Fuente: <http://portal.educ.ar/noticias/entrevistas/jay-david-bolter-el-nuevo-gute.php>

Segunda parte



"Una de las cosas que más lamento con respecto a la comunidad literaria, es decir, la comunidad de autores de ficción y sus públicos, por lo menos en los Estados Unidos, es que no parecen muy interesados en repensar su oficio en términos del mundo digital."

Presentamos la segunda parte de la [conversación](#) que Alejandro Piscitelli mantuvo con Jay David Bolter en la Avenida Insurgentes, cerca de la Colonia del Valle, en México, después del seminario que dictaron juntos en la Asociación Mexicana de Internet / AMIPCI.

-La verdad es que el departamento donde Ud. enseña es muy especial, porque tiene esa mezcla de tecnología y humanidades, algo que no es muy frecuente. ¿Cuál es la reacción frente a las nuevas tecnologías en el ámbito académico en los Estados Unidos? Lo escuché hablar de cierto sector de estudiosos de la literatura que se siente amenazado. ¿Cuál es su visión sobre este tema?

-Sí, uno puede encontrarse con todo tipo de reacciones. Hay departamentos que tratan de adoptar las nuevas tecnologías con mucho entusiasmo; hay otros cuyos docentes están interesados en el tema pero no saben demasiado, y también están los que reaccionan de manera muy negativa. De todas formas, no estoy convencido de que lo mejor sea una reacción monolítica. Una de las fortalezas de las universidades en general, y de las estadounidenses en particular, teniendo en cuenta que hay tantas y tan diferentes, es la heterogeneidad. Uno todavía puede ir a una universidad y cursar una carrera humanística al estilo tradicional. Ahí lo más probable es que termine usando el procesador de textos o la computadora para hacer mejor viejas tareas. Y esto quiere decir que los estudios tradicionales siguen existiendo. Pero también hay otros lugares donde la gente se preocupa mucho por pensar lo que está haciendo. En las humanidades ahora hay bastante gente que sigue este camino, a pesar de que también sigue habiendo mucha gente que se quedó atada a las viejas formas. Pero creo que la diversidad es importante. Por supuesto que estamos hablando de los departamentos de literatura. Y una de las cosas que más lamento ya no tanto sobre los departamentos de literatura sino más bien con respecto a la comunidad literaria, es decir, la comunidad de autores de ficción y sus públicos, por lo menos en los Estados Unidos, es que no parecen muy interesados en repensar su oficio en términos del mundo digital. Es así que hay muy poca literatura digital experimental que esté generando algún impacto. La comunidad que experimenta en esto es muy pequeña y escribe para sí misma. Pienso que es lamentable, ni más ni menos que porque significa que la comunidad literaria más amplia en realidad no está dialogando con los grandes cambios de nuestra cultura derivados de la tecnología digital. Me gustaría que hubiese más diálogo en ese sentido.

-Usted viaja bastante seguido a Europa, está en contacto con docentes y estudiantes alemanes, también trabaja con suecos. ¿Cree que hay diferencias en la manera en que europeos y estadounidenses se están apropiando de estas tecnologías, en cómo se van incorporando a la cultura?

-Bueno, es difícil generalizar, porque Europa también es muy diversa. Pero en líneas generales las diferencias tienen que ver con el apoyo a la experimentación. Pareciera más fácil en el contexto europeo conseguir fondos gubernamentales o de la Unión Europea para programas experimentales. Es decir, tiende a haber más apoyo a iniciativas aisladas que difícilmente encontrarían financiamiento en los Estados Unidos. De todas maneras, aún quedan un montón de fuerzas inerciales que no dejan avanzar a las humanidades europeas, tanto como en los Estados Unidos o más, porque el sistema docente europeo suele ser más rígido que el estadounidense. Es muy difícil acceder a un cargo en Europa, y una vez que se lo consigue hay muy poca iniciativa para cambiar las cosas. Así que podemos ver todo un espectro de ventajas y desventajas. Algo que sí noté en Europa es que hay mayor disponibilidad de fondos para las artes en general, de modo que hay más dinero para las iniciativas de arte digital o de cultura digital que en los Estados Unidos. En ese aspecto, Europa está más avanzada que los Estados Unidos.

-¿Qué está haciendo con el grupo sueco?

-Bueno, es un ejemplo de lo que decía recién, porque es un experimento que despierta el interés del gobierno y consigue financiamiento. La iniciativa surge del Instituto de

Tecnología Blekinge, de Karlskrona, Suecia, un ámbito donde se está repensando la educación tecnológica para los estudiantes de Informática. Es una universidad especializada en Tecnología de la Información que está intentando imaginar nuevas maneras, más liberales, por así decirlo, de enseñar informática. Al mismo tiempo, se implementó un programa de humanidades pequeño pero muy rico, denominado Literatura, Cultura y Medios Digitales, que combina al nivel del grado las humanidades con los medios digitales en un terreno experimental. Hace ya unos años que trabajo con ellos y he tenido la satisfacción de ver crecer el programa hasta convertirse en algo a mi modo de ver bastante exitoso.

-¿Y qué me dice de la Web 2.0? Usted sabe que si bien es cierto que existe una multiplicidad de aplicaciones, hay muy poca gente que las usa, apenas un 5 o 10 por ciento. ¿Cuál cree que va a ser el futuro de estas aplicaciones y en qué medida se lograrán insertar en la enseñanza y el aprendizaje?

-Si se refiere a aplicaciones informáticas como YouTube o MySpace, creo que son muy interesantes. No estoy en condiciones de predecir qué porcentaje de la población las va a adoptar, pero lo que sabemos ahora es que atraen mucho a los jóvenes, los adolescentes y adultos jóvenes, y que crecieron casi de manera espontánea, sin impulso alguno de las comunidades académicas, lo que las vuelve interesantes. También me parece que va a ser interesante observar si el mundo académico se las va a ingeniar para encontrar maneras de incorporarlas a la enseñanza. No sé si eso va a suceder, me gustaría que sí. Sé que hay quienes están interesados en experimentar con Second Life u otros juegos y entornos disponibles en internet. Hay bastante interés en instalarlas en el ámbito académico e incorporarlas a los contenidos. Algunas de estas aplicaciones probablemente crecerán fuera del contexto académico, como Flickr o MySpace. Yo me inclinaría por esa idea de que cada docente y cada estudiante encontrará la manera de incorporar estas tecnologías a los procesos de enseñanza y verá qué sucede.

-¿Qué tema, área o cuestión le quita el sueño? No me refiero a algo que ya esté haciendo, o que domine, sino algo sobre lo que le gustaría indagar más y que le permitiría resolver alguna incógnita que viene arrastrando desde hace tiempo.

-Esa sí que es una pregunta difícil. Un tema que me está generando interés y sobre el que me gustaría indagar más es el impacto político e ideológico de estas tecnologías. Cuando comencé mi carrera académica en el área de la literatura trataba de pensar las cuestiones de la cultura sin grandes apasionamientos, pero ahora creo que las cuestiones políticas e ideológicas en los Estados Unidos están tomando una dimensión tal que merecen que nos ocupemos de ver cómo pueden hacer los medios para fomentar, alimentar o ayudar a generar un diálogo más inteligente sobre los asuntos político-ideológicos, y no me refiero sólo a los medios tradicionales, como la televisión -todo el mundo se ocupa de eso-, o la World Wide Web, una herramienta que por supuesto es cada vez más importante para el discurso político en los Estados Unidos y en el mundo en general, sino incluso a las tecnologías móviles, el arte digital y la informática tangible. ¿Cuáles son las implicancias políticas e ideológicas de todas estas tecnologías? Esa es una cuestión de la que me gustaría ocuparme más.

-¿Está pensando por ejemplo en trabajos como los de Herbert Schiller, una crítica política de la tecnología?

-Sí, una crítica política, pero en realidad no de la tecnología, sino también pensar de qué modo la tecnología da forma a las ideologías o interactúa con ellas de manera que se la pueda considerar como una fuerza positiva. Jürgen Habermas, el gran filósofo alemán de la comunicación, hacía un planteo muy aguerrido sobre cómo en la era de la prensa se generó un discurso público o una esfera pública. Creo que es interesante e importante examinar qué sucede con la esfera pública en la era de la Web, de la tecnología móvil, de estas aplicaciones informáticas de uso social. ¿Se puede establecer una esfera pública así? Esa es una pregunta importante.

-Muchas gracias, Jay.

Fecha: Agosto de 2007

Traducción: [Florencia Mangiapane](#)