

Círculos y cuadrados

EDITORIAL

La película *Los cazafantasmas* (1984) ofrece esta culta réplica: «Gutenberg ha muerto, ¿sabe usted?» El 6 de agosto de 2010, en una conferencia pronunciada en Massachusetts Institute of Technology (MIT), el profesor e investigador Nicholas Negroponte anunciaba en Estados Unidos la «muerte física del libro de papel de aquí a cinco años».

El 27 de septiembre de 2011, John Biggs publicaba en Techcrunch.com un calendario que preveía para 2025 el final de la transición de los libros impresos a los eBooks, incluso en los países en vías de desarrollo.

A lo largo de su progresivo florecimiento, la edición digital se ha visto envuelta en un discurso de naturaleza apocalíptica que anuncia la aniquilación total de cualquier otra forma editorial. La complejidad y la potencialidad de estos nuevos fenómenos han provocado paralelamente un interés desmesurado por lo «digital». No hay especialista ni redacción que no se hayan visto asediados a preguntas sobre la «llegada de lo digital» y el cataclismo anunciado.

Ante tal exceso hiperbólico, la realidad de esta economía y de su producción parece irrisoria y, en cierto sentido, decepcionante. Son pocos los que siguen verdaderamente el desarrollo de esta producción, los que la conocen. Anne Clerc es una de ellos; en estas páginas nos ofrece un enfoque certero sobre este sector tan complejo. Pero en su panorama reconoce también de forma indirecta la ausencia de obras maestras, e incluso de una verdadera creación, que se suponía que estos nuevos soportes harían emerger.

Pascal Humbert nos recuerda que lo digital nació en un principio de unas mentes pacíficas que reivindicaban la cultura humanista del Renacimiento. Empate histórico anunciado: observamos que la producción digital, lejos de aniquilarlo todo a su paso, se combina de una forma muy interesante con las producciones literarias y artísticas anteriores.

Lo atestiguan todos esos libros impresos con una factura ejemplar y una gran creatividad, que aumentan de forma visible. Si el libro en papel conoce esta inventiva renovada, es sin duda, como se ha subrayado en repetidas ocasiones, por reacción a esas amenazas de desmaterialización, pero también ciertamente porque las técnicas de impresión han evolucionado y lo digital, justamente, cobra más importancia, desde la PAO (Publicación Asistida por Ordenador) al corte con láser.

Actualmente, el rostro de la creación es Victor Hussenot, que sitúa en un plano de igualdad los libros ilustrados y los videojuegos. Cuando realiza la imagen de portada del presente número, no duda en apropiarse de la antigua acuarela para representar los modernos píxeles. Lo que aparece, finalmente, como completamente específico, es la inmensa libertad y las grandes posibilidades que ofrece la creación digital.

Al soporte sectorizado del objeto libro le sucede así un soporte abierto a todas las orientaciones, a todos los desarrollos y continuidades. El sentido de la lectura, el recorte de la imagen, nada es fijo, ni siquiera las artes que integran directamente la creación, desde el cine hasta la música. «Se puede hacer todo», afirma Benjamin Lacombe, que ha trabajado en la adaptación digital de sus álbumes en la sección de literatura infantil y juvenil de la editorial Albin Michel, antes de añadir: «Casi demasiado», y de evocar la imagen de una «galaxia que puede convertirse también en abisal». Quizá por eso muchos creadores intentan delimitarla con restricciones productivas, como Marc-Antoine Mathieu, que prosigue su diálogo con los enfoques oulipianos provenientes de los soportes tradicionales.

Al mismo tiempo, lo digital altera la relación entre lo virtual y lo real, su interfaz es compleja. También el dibujante que antes podía abordar sin ayuda una creación en la edición impresa se encuentra, en el sector digital, delimitado por la pluralidad de actores que intervienen, como muestran las entrevistas realizadas por Séverine Lebrun. Por otra parte es sorprendente

constatar, en boca de los creadores, la recurrencia de aseveraciones tales como: «El ordenador no es más que una herramienta», mientras que a nadie se le ocurriría afirmar lo mismo a propósito de un lápiz o de unas tijeras.

Tanto la adaptación como el dominio más fluido de estas «herramientas» parecen ser claramente las condiciones para un desarrollo creativo de los soportes digitales. El análisis de Marianne Berissi nos lo muestra: la interactividad no es algo ineludible en la creación digital, ya que si está lejos de ser algo específico, no puede, tampoco, ser un factor suficiente de apreciación crítica.

Se ha subestimado, sin duda, la apuesta estética. Tanto el trabajo del sonido como el de la luz, y su impacto sobre los colores, todavía no han sido suficientemente considerados, como subraya Yann Fastier.

En 1993, el grafista Roman Cieslewicz declaraba: «El futuro de las nuevas imágenes, su esplendor, está ligado para mí a los avatares que la mano provocará», a la vez que lamentaba la mutación del círculo de la trama en favor del cuadrado del píxel. Quizás sean una rara pero sensata apreciación sobre el advenimiento de la era digital.

Sophie Van der Linden
Traducción, Mercedes Corral

Salto digital

Los avances creativos en el medio digital son todavía hoy una realidad incipiente, a menudo lastrada por el peso en siglos del libro analógico y por los prejuicios que afectan a las pantallas. Puede que las propuestas relevantes desde un punto de vista artístico y literario no sean numerosas, pero sí suficientes para atisbar los parámetros de lo que Celia Turrión denomina «la tierra prometida». Buena parte de las producciones son versiones digitales de obras preexistentes que ensayan la interpretación poniendo a prueba su propia poética digital. Curiosamente, se produce el mismo fenómeno a la inversa cuando algunos editores trasladan al papel los webcomics de éxito en la red. En ambos casos queda comprobado que forzosamente las adaptaciones adquieren una nueva entidad.

Pero el medio digital no afecta solo a la creación. Grandes firmas del cómic ensayan sus propios medios de distribución en la red. Ejemplos de webcómic independiente como la plataforma *Panel Syndicate* o la revista satírica *Orgullo y Satisfacción* integran sus obras en las redes sociales en contacto directo con el lector, implicándolo activamente y propiciando una forma nueva de hacer cómics. Ya que, como dice Pepo Pérez, «el medio "es" el mensaje».

Puede que este, y no otro, sea el verdadero salto digital, «la relación del autor con su público en la red y las posibilidades de transformación dinámica de la obra en ese diálogo», opina Arnal Ballester, que por lo demás, estas herramientas «no han producido en sí mismas ninguna mutación en los estilos o en las formas de nuestras ilustraciones, menos aún en la manera de construir sus significados.» Lo que sí puede decirse es que los cambios no han hecho más que empezar.

Ana G. Lartitegui

Ilustración de Victor Hussenot,
detalle de la decubierta

Abreviaturas empleadas en este monográfico

tex. = texto o guión
il. = ilustrador
des. = desarrollador
real. = realizador
dis. son. = diseñador de
sonido
= obra digital

