

Para citar este artículo:

Martos García, A.E. (2009). Tecnologías de la Palabra en la era digital: de la cultura letrada a la cibercultura. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa - RELATEC*, 8 (2), 15-37.
[<http://campusvirtual.unex.es/cala/editio/>]

Tecnologías de la palabra en la era digital: de la cultura letrada a la cibercultura

The technologizing of the word in the digital era: from literacy culture to cyberculture

Alberto Eloy Martos García

Departamento de Didáctica de las Ciencias Sociales

Facultad de Educación

Campus Universitario

06071 – Badajoz (España)

Universidad de Extremadura

Email: albertomg@unex.es

Resumen: El principal objetivo de este artículo es revisar los conceptos de cultura letrada y de cibercultura con el fin de reconceptualizarlos con relación a las últimas aportaciones científicas, para lo cual se examinarán las implicaciones de los mismos en políticas educativas, culturales y de juventud. Se estudiarán en profundidad aspectos como la percepción de Internet como artefacto cultural o la crítica de los aspectos sociales y cognitivos de las nuevas prácticas letradas, formulándose conclusiones que pretenden esclarecer el papel de la cultura letrada en síntesis con los nuevos alfabetismos y las nuevas prácticas culturales.

Palabras clave: alfabetización, Internet, cambio tecnológico, procesos de comunicación, socialización, enseñanza multimedia, desarrollo de las habilidades.

Abstract: The main aim of this study is revising the concepts of learned culture and cyberculture in order to reconceptualizing them in connection with the last scientific contributions, for achieving this aim, their implications in educational, cultural and in youth politics are examined. Some aspects as the perception of Internet as cultural artifact or the criticism of social and cognitive aspects of the new learned practices will be studied in depth, being formulated conclusions that try to clarify the role of the learned culture in synthesis with the new literacies and the new cultural practices

Keywords: Literacy, Internet, technological change, communication processes, socialization, multimedia instruction, skills development.

1. Introducción

El concepto de “tecnología de la palabra” fue acuñado por W. Ong (1987) para subrayar que la escritura no fue un acontecimiento natural sino un conjunto de técnicas e instrumentos que se desarrollaron en el tiempo con importantes repercusiones tanto cognitivas como sociales. En ese paulatino progreso, se han sucedido numerosos soportes y artefactos: primero la escritura manuscrita, con sus propios accesorios y materiales (p.e. punzones, piedra, tablilla, cuero, papel, pergamino...); más adelante, la escritura impresa y el mundo de la imprenta, pero también la radio, la televisión, el ordenador y la Internet misma han podido ser consideradas otras modalidades de tecnologizar la palabra, las cuales han creado sus propios instrumentos y artefactos culturales, desde el libro a la mensajería electrónica.

Se ha dicho que la escuela ha sido, históricamente, hija de la cultura letrada y de la imprenta, asociándola a lo que una visión “logocéntrica” centrada en la “palabra oral” del profesor y el libro o manual escolar impreso como “artefactos” o ejes básicos del aprendizaje. El panorama actual ha alterado esta percepción hasta el punto de que es lugar común caracterizar a los escolares actuales como “hijos de una cultura mediática y digital”, o, usando una conocida expresión, en “nativos digitales” (Prensky, 2005). A caballo, pues, entre los textos orales, impresos y electrónicos, una cierta confusión se ha cernido sobre los profesionales de la educación, y es fácil observar, en las prácticas educativas, cómo se bascula desde unos medios a otros sin una percepción clara de lo que significan dichos mundos y de las posibilidades de interaccionarlos. El discurso más habitual, incluso, sigue presentando estos lenguajes de forma compartimentada: en los propios planes curriculares, de las áreas educativas y hasta en la formulación de las competencias básicas que deben adquirir los alumnos, se describen separadamente las habilidades que conciernen a lenguaje, plástica, sociabilidad, conocimiento del entorno, etc.

Las nuevas realidades nos hablan, por el contrario, de pluralidad de alfabetismos, de nuevas alfabetizaciones que se encadenan las unas a las otras, de modo que desde la alfabetización básica a la llamada alfabetización informacional, se hace necesaria una visión holística e integradora de todo lo que compone la “cultura escolar”. A este respecto, uno de los fenómenos más decisivo es cómo los estudiantes actuales son capaces de vivir en los márgenes de ambos mundos, es decir, de adoptar una mentalidad “anfibia” que le permite lo mismo estudiar un examen con apuntes y libros -es decir, en la perspectiva de la cultura letrada clásica- que divertirse e interaccionar a través de la Red; y que, además, es capaz de crear interferencias interesadas entre dichos ámbitos, por ejemplo, puede, puntualmente, usar Internet como imprenta, biblioteca o taller de escritura, si la tarea lo demanda. Por tanto, estamos ya ante una cultura híbrida, y las formulaciones excluyentes o clásicas de “cultura letrada” no resisten un análisis riguroso. La importancia de la tecnologización de la palabra, según lo que nos ha enseñado W. Ong (1987), no radica en los instrumentos en sí

sino en las nuevas maneras de relacionarse y en las nuevas prácticas que genera, con los saberes y con nosotros mismos.

Una consideración ecléctica no supone sin más admitir la banalización de la cibercultura, lo mismo que cabe separar la cultura letrada de los libelos y materiales escriturarios de ínfimo nivel que desde el principio generó la imprenta. Supone más bien aplicar una mirada “integradora” y abierta a los cambios. Por ejemplo, la emergencia de la industria del entretenimiento ha creado un nuevo filón de modas audiovisuales, de productos y artefactos culturales cuyo objetivo básico es distraer, no formar ni plantear preguntas o inquietudes. En todo caso, de lo que se trata es de alimentar una demanda que percibe al público como un conjunto de “consumidores aburridos”. Así, tras la reciente compra de Marvel por parte de Disney, o la proliferación de sagas con pingües beneficios, se esconden no sólo aspectos empresariales o económicos, sino la propia raíz de la cibercultura como cultura emergente que necesita otra mirada.

En resumen, las tensiones cada vez más evidentes entre la cultura letrada clásica, que privilegia el texto impreso, y la cultura posletrada, abierta a todos los alfabetismos, obligan a una nueva mirada, reconciliadora y ecléctica, pero también crítica y exigente. Así, por ejemplo, visualización, texto y aprendizaje forman una nueva cadena, cuyas manifestaciones son múltiples, pero que tienen su raíz en este mismo fenómeno de base: ya no es posible una percepción únicamente basada en la alfabetización básica, sino que el mundo actual nos lleva indefectiblemente a una “literacidad” mucho más polimodal y flexible. Lo cual no obsta para que, como defendemos en este artículo, las ósmosis y “complicidades” entre cultura letrada y cibercultura puedan funcionar más allá de lo que a primera vista pudiera parecer.

2. Cultura Letrada y Cibercultura

2.1. Terminología: Alfabetización y Cultura letrada

Es conocida la ambigüedad del término “Letras” y cómo históricamente la persona “letrada” se asimilaba a quien poseía conocimiento en diversas ramas del saber, y no sólo en lo que hoy entendemos por “Humanidades”. De hecho, hay un doblete léxico, que provienen el mismo étimo latino, que es significativo en castellano: con “literato” nos referimos a una persona instruida en las artes literarias; con “letrado”, en cambio, se sigue conservando esa acepción general de “docto”, “instruido”, “entendido” o “sabio”, y, por especialización, el sentido de “jurista” o “abogado”. Para la persona instruida hay además otra familia léxica básica: “alfabetizada”, frente a la persona que es analfabeta o iletrada. De hecho, ya desde la época de la Ilustración, la barrera que distinguía al público “discreto” de la chusma o populacho estaba en su capacidad de alfabetizado. Ahora bien, “alfabetización” se refiere al conocimiento del código, esto es, al conocimiento de las letras, a la capacidad, por ejemplo, de deletrear o descifrar mensajes, o de escribir a un nivel elemental. Quiere decirse que una persona bien puede conocer los signos del idioma

castellano, pero no dominar las formas de interaccionar o las prácticas discursivas concretas.

Este otro nivel de “competencia” es abarcado más bien por el concepto de “literacy”, que es un concepto que como tal no existe en castellano, de hecho la traducción habitual por “alfabetización” no cubre los aspectos conceptuales del término en inglés, ni siquiera cuando se proponen otras equivalencias, como “cultura escrita”, o bien neologismos del tipo “escrituralidad”, “literacidad” o “literacia”. Daniel Cassany describe este panorama y propone el uso de “literacidad” para referirse a estas habilidades superiores:

“El concepto de literacidad abarca todos los conocimientos y actitudes necesarios para el uso eficaz en una comunidad de los géneros escritos. En concreto, abarca el manejo del código y de los géneros escritos, el conocimiento de la función del discurso y de los roles que asumen el lector y el autor, los valores sociales asociados con las prácticas discursivas correspondientes, las formas de pensamiento que se han desarrollado con ellas” (Cassany, 2006).

Observando algunas de estas definiciones, deducimos que por “literacy” entendemos sobre todo un conjunto de competencias y prácticas relativas a la lectura y la escritura, que conforma un continuum de elementos que se van sucediendo en distintos niveles, desde las herramientas más básicas (enseñar a leer y escribir, o, como se dice en términos pedagógicos, la lectoescritura) hasta las prácticas más “elevadas”, como lo son la expresión del pensamiento científico o la literatura. Así pues, la alfabetización como parte de ese proceso instructivo aparece en la obra en sus distintos grados, desde el más rudimentario (el aprendizaje de las “letras”), hasta el más elaborado texto literario; en un nivel superior, la alfabetización está involucrada en el sentido de inmersión en el universo de la Cultura Escrita. Por consiguiente, la clave está en el uso, la literacidad es la capacidad de estas tecnologías de la palabra, se puede hacer un uso más restringido, dirigido a aspectos más primarios o cercanos de la comunicación; y se puede hacer un uso más amplio de la misma, si se la utiliza para, por ejemplo, modelar el pensamiento abstracto y crítico. Con ello enlazamos con las tesis del antropólogo J. Goody (1996): él lo ha llamado *littératie restreinte* o *elargie*, cultura escrita de uso restringido o bien expandido, extendido. Según Goody, es la irrupción de la cultura escrita lo que acelera los cambios sociales, originados en las culturas antiguas con los excedentes agrícolas o la cultura de las ciudades, para determina una especie de “tecnología del intelecto”. Es decir, si bien al principio la escritura sirvió para gestionar estos excedentes, con el tiempo permitió el paso, seguimos las ideas de Havelock (1996), de la oralidad y su sistema de transmisión y repetición de la información, a un modo nuevo donde los mensajes se podían re-escribir y repensar por un mismo sujeto, dando origen a la “conciencia del yo”.

La asociación entre cultura escrita y tecnología del intelecto se explica no sólo por el surgimiento de unos nuevos útiles de escritura o soportes de

la misma sino también por la formación requerida en nuevas competencias, un uso nuevo de la vista, y la producción de artefactos culturales nuevos, como los libros y los pergaminos, que son guardados, consultados o compuestos conforma a unos determinados saberes: Goody pone en cuestión las preconcepciones que establecen la bipolarización tradicional entre oralidad y (usos de la) escritura. Incluso en sociedades altamente alfabetizadas, no se puede decir que los niveles de la “cultura o tradición de lo escrito” (si queremos traducir así “literacy”) sean iguales en todos los casos:

«Goody a élaboré la notion de «littératie restreinte». La restriction dont il est question n'est pas seulement liée au phénomène historique de la pénétration de l'écriture dans une société dont elle était jusque-là absente. Elle se situe à plusieurs autres niveaux. Cette notion admet d'abord que les possibilités offertes par l'écriture ne sont ni nécessairement ni totalement mises en œuvre. Elle renvoie aux systèmes où l'écriture n'est réellement employée que dans des contextes particuliers (le contexte religieux est alors souvent le premier). Elle rend compte aussi du fait que ses usages sont le fait de groupes sociaux réduits. Enfin, Goody accepte avec elle que les conséquences de la littératie sont elles-mêmes bien souvent limitée» (Isnard 2009).

La “literacia restringida” encaja bien con los usos deficitarios, como lo que se conoce incluso como “analfabetismo funcional”. La “literacia extendida o expandida”, en cambio, es otra manera de llamar a la “cultura letrada”. Goody (1996) rechaza la bipartición entre estos dos dominios, oralidad y escritura, al contrario, muestra cómo ambos mundos se “contaminan” e interpenetran, así, sostiene que *«la performance orale dans les sociétés de l'écrit est influencée par la présence de l'écrit»*. En todo caso, la conclusión más importante es que saber, escribir y poder son ámbitos interconectados, y que debemos entender la “literacidad” no sólo en términos de una serie de técnicas funcionales de descodificación o de escritura sino más bien como una “tradición” y una práctica puesta en valor según los esquemas de cada comunidad. Introducir a los estudiantes en esa tradición “letrada” es un deber ineludible de todas las instancias educativas, pues no se trata sólo de una incursión a textos antiguos o eruditos sino a lo que son los núcleos de una cultura (literatura, pensamiento, historia, ciencia...) que se ha expresado precisamente a través de todas esas tecnologías y que la industria del entretenimiento parece arrinconar a la consideración de partes de una cultura enciclopédica, a objetos prescindibles estantes de bibliotecas, cuando en realidad son los ineludibles referentes o preconcepciones (Dennet 1995), sobre cuya base se pueden construir las nuevas ideas.

Llegamos así a la conclusión de que leer, hablar o escribir, además de competencias “lingüísticas”, son tecnologías potentes de carácter cognitivo y social, es decir, ayudan a construir el pensamiento y la identidad personal y colectiva. Por ejemplo, se ha dicho con razón que ser latinoamericano no se

define por la etnia, país de origen, etc. sino más bien por poder compartir un imaginario (la conquista, la colonia, etc.) y eso sin duda son anclajes que proceden de la tradición escrita.

2.2. Conocimiento, educación y entretenimiento en la era digital

Deducimos de lo expuesto hasta ahora que ya no cabe reducir la cultura letrada a lo antiguo o clásico, en sentido excluyente, ni tampoco a lo erudito, y ni tan siquiera al mundo del libro o de los escritores, pues con razón se habla de prácticas culturales o eventos letrados en otros ámbitos culturales que conciernen al mundo audiovisual o de Internet ; en efecto, las prácticas letradas pueden ir mucho más allá, y con razón se habla ya de las prácticas letradas multimodales de la Web 2.0. o bien de las prácticas letradas dentro y alrededor de los videojuegos (Gee 2004), que se expresarían dentro de una comunidad literalizada electrónicamente¹.

En estas nuevas prácticas electrónicas no sólo hay entretenimiento, hay también conocimiento, con lo cual se abre un campo nuevo que se relaciona con la articulación de alternativas de ocio saludables, que conciernen no sólo a la educación artística, científica o literaria, sino a la propia alfabetización informacional y mediática que conllevan estas nuevas herramientas. En cualquier caso, hace falta posicionarse contra la reducción de Internet a mercado, contra la industrialización o instrumentación de la cultura, es decir, por una revisión de la industria del entretenimiento en todo lo que se relaciona con la cultura letrada. De hecho, el que los “super-heroes” de Marvel sean legalmente una marca registrada que no puede ser usada más que por esta compañía, es un signo claro de la mercantilización, y contradice de algún modo el espíritu participativo (Jenkins 2008) que impulsa la Red. Con todo, no hay que dudar de que las “subculturas” que desde distintos planos están construyendo Internet encontrarán sus propias alternativas en esta gran «plaza pública», siguiendo el concepto de Bajtin (1974) sobre la cultura popular, en que se está convirtiendo la Red.

2.3. La industria del entretenimiento y el capitalismo de ficción

El llamado capitalismo de ficción (Verdú 2003) ha hecho del entretenimiento uno de sus puntales e industrias básicas, y, con ello, ha generado todo un conjunto de productos, como las series, películas, realitys, shows y otra clase de “artilugios” que han hecho del juego y la ficción sus ejes centrales. En la actual sociedad multicultural y multilingüe, la educación no puede dejar de integrar todo lo que las culturas orales, textuales y electrónicas nos han legado hasta ahora, y éste puede ser uno de los éxitos de las alfabetizaciones significativas, que lo que personas cuentan, escriben o aportan como imágenes se integren en un todo significativo².

Parece claro que los jóvenes tienen demandas que la cultura escolar o el sistema educativo apenas pueden satisfacer, e Internet, al parecer, sí, aunque ello suponga el peligro del acceso indiscriminado a medios de comunicación y redes informáticas. Por eso se ha descrito la conducta de los jóvenes ante estos nuevos medios en base a principios de fragmentación,

aleatoriedad, inmediatez, instantaneidad, no secuencialidad, desjerarquización, velocidad o hedonismo (Efrón 2008). Ahora bien, hasta para esas nuevas prácticas letradas electrónicas (diarios, correos, blogs, foros, fanfics, etc.) se acude a referentes que, se sepa o no, están precisamente en la cultura letrada; por ejemplo, las películas, vídeos o animés que tratan temas sentimentales o de ciencia ficción y terror, lo hacen inevitablemente con el telón de fondo de textos literarios o de pensamiento o científicos, que subyacen en la mayoría de los casos pero que no es fácil “sacar a la luz”. La mitología, por ejemplo, es decir, toda la tradición clásica, es un hipotexto claro de estas ficciones de superhéroes, a los que el espectador “ingenuo” atribuye un carácter de “originalidad”.

Internet, también está lleno de textos de orientación más o menos teosófica o esotérica que no se sabe bien si son recopilaciones de textos filosóficos clásicos, de sectas modernas o simples ensayos aportados por ciberescritores, pues, como argumenta R. Chartier (1994a), ni la cita ni la nota a pie de página son convenciones que casen bien con la nueva morfología del texto digital. Es decir, la Red promueve la alodoxia (Bourdieu 2008), el pensamiento digamos “suplente”, inspirado en fuentes que no se citan o se hace de forma “oblicua”, es decir, no con los parámetros, por ejemplo, del discurso académico.

Constituyen incertidumbres, que se unen a la propia dificultad del formato multimedia o electrónico, y que se aprecia en fenómenos como el “lento” lanzamiento problemático de los ebooks. Las bibliotecas digitales, contra lo que pudiera parecer, tampoco han ayudado en este proceso, pues han subrayado más bien la idea del texto electrónico como sucedáneo del texto impreso más que como un lenguaje específico. Quizás la web 2.0 y la web 3.0 produzcan un despegue definitivo, al establecer la participación como elemento básico y facilitar, por ejemplo, la escritura colaborativa, las comunidades virtuales, etc. En consecuencia, en este nuevo «texto continuo» que es Internet se nos presenta la posibilidad de sintetizar e integrar todo tipo de prácticas antiguas y modernas de lectura, pues leer en pantalla tiene un poco de la lectura del «rollo» de los clásicos como lo tiene del «códice» o libro moderno, como lo tiene de la lectura en movimiento, si hacemos caso a las animaciones y otros elementos dinámicos del hipertexto.

Las opciones aparecen muy abiertas, desde la configuración de un público universal y ávido de esta nueva cultura universalizada que provee Internet, hasta la constitución de públicos muy ramificados por gustos, edades, etc., tal como ya ocurre en la televisión digital: es lo que A. Moles (1978) llamara la “cultura mosaico”. En todo caso, y lo que se está produciendo es una “impregnación” social a gran escala de estos nuevos usos, que explica que hasta las personas de menos formación cultural se interesen por los contenidos y textos de Internet, y que la alfabetización informacional, adquirida por muy distintos medios, se superponga a la cultura escrita que la escuela o la biblioteca tradicionales venían proporcionando.

Internet es, en todo caso, la gran imprenta y el gran “palacio de la información” del s. XXI, lo cual es innegable, pero es también la “hall of fame”, el salón de la fama o museo de celebridades, donde los ídolos e iconos de la cultura popular encuentran un escaparate idóneo. Estos “líderes” mediáticos concitan un gran número de visitas, descargas, etc. y explican, por su ramificación, la creciente fragmentación de las audiencias. En otras palabras, frente al proyecto enciclopédico y universalizador de la Ilustración, el carácter globalizado de la sociedad en que vivimos no oculta el “apego” a ciertas formas locales o fragmentarias de cultura, de modo que el internauta visita recursos de deportes, música, juegos u otros contenidos, de forma cada vez más excluyente. De hecho, al lector/receptor masivo propio de medios masivos (v.gr. la televisión, la radio o el periódico) le está sustituyendo un lector/receptor que se identifica más con canales y herramientas digitales (Internet, youtube...) y con ciertos productos, como son las sagas, los cuales recrea de una manera participativa. Un contexto en el que, como vemos, encaja perfectamente la literatura de Fanfiction escrita por jóvenes fans de libros, películas, dibujos animados y series de televisión, que usan los personajes de un universo de ficción compartido y los recrea a través de foros o de plataformas específicas³.

Llegamos así a una conclusión esclarecedora: las identidades en la Red como lector/escritor se construyen de manera multitemática o pluricultural, alentadas por las herramientas participativas de la Web 2.0, en forma de prácticas cotidianas que escapan al control social rígido, y desde una perspectiva hedonista, “tribal”, sin las perspectivas profesionales que se asocian a la cultura clásica, sino, como quieren los principios de la posmodernidad, enraizadas en el presente. Queremos decir con esto que los valores “humanistas” clásicos que sustentaban la cultura letrada del pasado no son los que hoy mueven a estos internautas a indagar, escribir o leer, hay más bien una diversidad o “politeísmo” de valores, que se ampare en las nuevas formas de sociabilidad, por ejemplo las Redes sociales o bien las plataformas/comunidades de conocimiento. Es el caso de GNOSS⁴, en realidad una herramienta ya de la Web 3.0, que trata de conectar las inteligencias y los intereses de los que quieren cambiar algo dentro y fuera de la red, a través de compartir, organizar en común, explorar y generar conocimiento. Es una herramienta en beta, que nos ratifica la tendencia a numerosos programas que se exponen en la Red en fase de prueba.

Según Wikipedia⁵, «la *literacia digital es la capacidad de encontrar, organizar, entender, evaluar y crear información gracias al uso de la tecnología digital*». Implica el manejo de todo tipo de programas y de máquinas que van desde una computadora hasta los teléfonos móviles de más avanzada tecnología, para solo mencionar los más conocidos”, y con ello se subraya más los aspectos de contenido que los de proceso, que es lo que más se parece a Internet, como flujo de información que hay que estar continuamente repensando y actualizando, es decir, apropiándose de ella, con todo lo que esto implica.

Las implicaciones de estas nuevas realidades en los diversos ámbitos, desde el individuo en red a los espacios sociales compartidos, son evidentes.

Así, los símbolos e iconos de esta nueva cultura popular, deben someterse a la mirada crítica e inquisitiva de la “mente letrada”, de modo que la Red no sea ese simple “escaparate mercantil” o hall of fame al que aludíamos, y que las grandes empresas u otros intereses vehiculen sus contenidos para cercenar todas las posibilidades críticas, creativas o de disidencia que aún son posibles en la esfera de la cibercultura. Ésa sería, en nuestra opinión, la cultura del hombre letrado del s. XXI, una síntesis de alfabetizaciones y una capacidad continua de «vivir perpetuamente en Beta», de «inventarse» y «descubrirse», que es precisamente lo que la Red y la educación pueden y deben fomentar.

Así, frente a la cultura letrada clásica de segregación entre «cultos» y «(semi)analfabetos» hoy los «productos» que triunfan (por ejemplo: los productos ligados a Superhéroes, Sagas o éxitos, en general, de ficciones y juegos) tienen una vocación claramente generalista, pues llegan a muchas capas de público, al igual que pretendían los clásicos como Cervantes o Lope de Vega; además, según venimos insistiendo, deben aunar conocimiento y entretenimiento, amenidad pero también inteligencia y capacidad crítica.

La descripción de Bajtin (1974) vale en su gran parte para lo que está pasando ahora: la Red es el reverso “carnavalesco” de la vida corriente: proporciona otra vida, otros mundos, otra identidad, y con ello crea una gran “polifonía”, una multiplicación de voces que hablan en la mayoría de los casos de temas parecidos (v.gr. los temas de vampiros). Por otra parte, la ciencia, la tecnología y las artes ya no son hoy privativas de los círculos letrados, sino que forman parte de la vida corriente, respondiendo a una demanda creciente de participación por parte de los ciudadanos. El pensamiento crítico y creativo se cimienta, pues, en una educación polivalente, y para ello es fundamental la familiarización con los diversos alfabetismos, pues hay que combinar la alfabetización básica con las llamadas nuevas alfabetizaciones, las que se refieren a saber encontrar información, “leer” un multimedia, etc.

2.4. Implicaciones para las políticas de educación, cultura y juventud

Tradicionalmente, la alfabetización era tarea de la escuela. En la actualidad los agentes alfabetizadores son múltiples, de modo que se ha hecho verdad el adagio de McLuhan (1974), “el mundo es un aula sin muros”. Pero en este contexto de multi-alfabetización, es alto el peligro del exceso de información y del “ruido” por efecto de mensajes banales o inadecuados. La industria no es un agente alfabetizador “inocente”: difunde sus productos con mensajes orientados a un único fin, y con una tendencia a levantar “fetiches”, ya sean productos o dispositivos tecnológicos de moda.

Sin embargo, hoy hablamos de libre acceso al conocimiento, de nuevas formas de sociabilidad, de que el conocimiento no es algo que se pueda aislar de la emoción, o de nuevas prácticas sociales urbanas. La cultura letrada que se asienta sobre estas bases deberá tener en cuenta la dimensión colaborativa y cooperativa del conocimiento, y otros factores antes preteridos, como la empatía o la creatividad; por ello, los entornos

favorables a la lectura y la escritura serán los auténticos caldos de cultivos de los genios del mañana, de los más capacitados para hacer las nuevas síntesis entre el legado que se recibe y la innovación. Las “salas letradas”, esto es, las bibliotecas, los museos o las aulas, deberán compaginarse con los espacios más informales de alfabetización, como exposiciones, talleres, convenciones o clubes de fans o lectores, y un largo etcétera.

Es lo que Internet fomenta como “inteligencia colectiva”. En cualquier caso, los nuevos modos de lectura y escritura están aún forjándose a través de prácticas culturales nuevas, de modo que lo que vemos es todavía la “punta del iceberg”, hay mucho más que aún tendrá que “hacerse visible” en los años venideros. Ya está iniciándose en el mundo del móvil y con otros dispositivos electrónicos, y se apoyan en programas y aplicaciones innovadores, como ocurre, por citar un ejemplo, con la cartografía colaborativa. Lo cierto es que en la actualidad es corriente que un joven de los llamados “nativos digitales” consulte cada día decenas de blogs de temas que le interesen, que esté en varias redes sociales, o que incluso publique sus propios textos en un fanfic de moda, y que, por supuesto, se descargue libros y archivos de alguna biblioteca digital.

El riesgo es que los valores del pasado o el canon académico ya no son tan indiscutibles, y son cuestionados justamente por estas prácticas culturales, cada vez más abiertas. Lógicamente, esto trae un cambio profundo en la enseñanza, en la cultura o en las políticas de juventud, que nos lleva a ciertas encrucijadas. Para Roger Chartier (1994a), la lectura entendida como “apropiación” implica un uso y unas prácticas alrededor de los objetos culturales dentro de un determinado contexto histórico. En su dimensión material, los objetos culturales —no solamente los libros— son producidos, transmitidos y apropiados. Por tanto, no hay lecturas inapropiadas en el sentido clásico, por trabas morales o prejuicios, sino porque el sistema cultural las coloque en una posición marginal o periférica; la industria del entretenimiento ha colocado, por ejemplo, a las ficciones de fantasía - y a todos sus lenguajes y artefactos- en el epicentro de la “diversión de masas”, mientras que el artefacto cultural por excelencia, el libro, se estanca o crece sólo de forma relativa. La solución no está en la separación de estas prácticas, en la exclusión académica de esta ficción de fantasía, sino, justo al contrario, en “integrar” o “hibridar”.

Hasta ahora, los estudiantes apenas saben salir de la confusión de esta macro-oferta que supone la cultura letrada clásica, la cultura de masas y todos los subproductos que cada día se ofrecen o renuevan el mercado. Por ejemplo, no es fácil que sepan trazar sus propios itinerarios o elecciones de lectura al margen de la propaganda o de las “insinuaciones” del mercado: a éste sólo le interesa vender, y no está nada especialmente interesado en que los estudiantes indaguen o sean lectores activos y críticos, si con ello no se aumentan sus beneficios.

La rebelión es, pues, posible. “Fahrenheit 451”, la obra maestra de Ray Bradbury, es una gran metáfora de todo esto: las personas libro no son simplemente las que memorizan libros perseguidos por el totalitarismo, son

las que se apropian de productos culturales no bendecidos por el sistema. El libro clásico es un “artefacto cultural” de primer orden, que condiciona el mensaje de una determinada manera, mientras que el libro electrónico lo hará de otra. Si tuviera que ilustrarse con una analogía, siguiendo la expresión de Z. Bauman (2005), el mundo digital tal vez se corresponda con la “modernidad líquida”: sus discursos fluyen como fluye la información en Internet, mientras que el libro tradicional no se parece a un fluido sino más bien algo sólido, compacto, que tiene un principio y un final tangibles, que se puede acotar perfectamente. En cambio, el lenguaje hipertextual, los blogs, las narraciones seriales (como las sagas) o lo que ahora se conoce como ciberliteratura forman un continuum donde no hay un principio o un fin, sino que compete al lector el colocar las balizas, los “separadores”. En esto, se da la razón a la llamada estética de la recepción cuando subraya que la atribución de sentido no es un acto que depende del texto o de su autor sino de la interpretación del receptor, así, cada internauta se enfrenta a un itinerario singular, a un camino imprevisible para los otros.

Sea como sea, la apariencia es que -continuando con la analogía- los clásicos son como “ríos de hielo”, pensamiento “congelado” que parece avanzar o mostrarse muy lentamente, frente al espectáculo de los flujos o “cataratas” de información; cierto que es una apariencia engañosa, pues, como ha destacado I. Calvino (1992), los clásicos lo son precisamente por su capacidad de diálogo y de plantear preguntas permanentes, frente a la artificiosidad y banalidad de muchos mensajes de la cultura mediática y digital. Lo que pasa es que, según Roger Chartier (1998), la Red está llena de “lecturas salvajes”, caóticas, de internautas abrumados por estímulos difíciles de procesar -y más si son lectores jóvenes-, y para estos casos es donde más debemos tender los puentes y visibilizar las conexiones entre la cultura letrada clásica y la nueva cultura digital y sus prácticas electrónicas.

Para abordar estos retos, es importante considerar emergencia de este lector multimedial, acostumbrado a una pluralidad de lecturas, lenguajes y soportes, que debe convertirse en un lector polivalente, o, más bien, en un lector “experto”. Por ejemplo, el adolescente y el preadolescente tienen una especial inclinación por el mundo de los viajes, lo científico, el descubrimiento del yo y del mundo afectivo o sexual; es decir, encaja en su recepción todo aquello que tiene un sentido iniciático, de descubrimiento de una identidad personal y de unos valores, compartidos o no por la comunidad (de hecho, el componente de rebeldía es muy importante en los héroes juveniles). De ahí provendría el interés del joven por la llamada “ficción especulativa” (Blackmore 1996) que aparentemente se aleja de la realidad, como es la novela histórica o de ciencia ficción, pero también porque comporta el viaje, como en *La Isla del Tesoro*, que aleja del mundo de los adultos. La Red lo que ha hecho es potenciar estas inclinaciones al multiplicar los medios y lenguajes. Lo que sí cambia en el s. XXI es que este patrón iniciático se vuelve mucho más difuso y ambiguo, por ejemplo, los valores inherentes al esquema iniciático del cuento maravilloso son contestados o invertidos, es lo que vemos en el personaje de *Artemis Fowl*

(Eoin Colfer) o a la hora de discutir sobre los contenidos cristianos/paganos de la saga de Tolkien o de las aventuras de Harry Potter.

2.5. Cultura letrada y cibercultura, contrastes e hibridaciones

El abanico de manifestaciones de la cibercultura (Kerkhove 1999) es amplio, actividades, ocupaciones, juegos, lugares o aplicaciones informáticas. Desde los blogs a los wikis, o los juegos a los sites de fans, lo significativo, es la mediación de esta tecnología digital que genera unas nuevas prácticas con los textos (por ejemplo, el hipertexto o la biblioteca digital) que se parece poco a las prácticas culturales de la llamada cultura impresa. Dice Italo Calvino (1992) que las lecturas de juventud resultan poco provechosas por impaciencia, distracción, inexperiencia en cuanto a las instrucciones de uso o inexperiencia de la vida misma, así que lo que le proporcionan al joven lector son modelos, contenidos, términos de comparación, esquemas de clasificación o escalas de valores. La relectura o lectura en profundidad es propia de la edad madura, con lo cual llegamos ya a una primera aproximación coherente: cuando se achaca a que los jóvenes no saben leer en profundidad, que sólo “surfean” los textos, tal como se hace en Internet, es algo, a juicio de Calvino, natural, de modo que la lectura extensiva o fragmentaria sería una buena estrategia en tales casos.

¿Qué es un clásico según Italo Calvino? El clásico es un texto que tiene la capacidad, como un tesoro, de esconder su sentido y de ir engrosándose con cada búsqueda, con cada lectura. Un clásico es aquel texto que, con este paso de los años y de los lectores que lo han frecuentado, se ha convertido en un enigma, un ingenio, un artefacto misterioso, como vemos en el caso del Quijote, cuyas lecturas parecen no agotarse nunca. Un clásico es un texto, pues, que continúa vivo en la línea del tiempo, y eso lo apreciamos a un doble nivel, personal, porque no agota su sentido cuando lo retomamos, y colectivo, porque nos damos cuenta de que eso mismo ocurre en la recepción del mismo en épocas y colectivos muy diferentes. D. Quijote, por seguir con el mismo ejemplo, lo percibimos como un símbolo, un icono cultural que significa muchas cosas para diferentes personas y épocas. Por tanto, como el castillo o monumento histórico que se levanta en una ciudad, vislumbramos que es parte de un patrimonio, de un legado que podemos adivinar en las diversas capas o estratos que se le han “pegado”: igual que ese monumento tal vez tenga un origen romano y luego se le han ido adhiriendo elementos árabes, medievales, modernos..., el texto clásico es el conglomerado de todas esas interpretaciones y adherencias que cada comunidad, cada lector ha ido construyendo, y que ha dejado huella en él, claro.

Todas esas interpretaciones actúan a menudo como preconcepciones que nos orientan o desorientan en la lectura del mismo, así se nos da una interpretación ya “encarrilada” de la obra cervantina que a menudo es contestada por la experiencia de cada lector. Un clásico provoca en seguida una corriente de críticas y aproximaciones, pero es capaz de zafarse de ellas, es decir, de rebasar marcos de análisis o conceptos “estrechos”. El clásico, pues, nos incita al descubrimiento de algo que es significativo, relevante

para nosotros mismos: pueden ser valores, sentimientos, emociones, conocimientos... Como decía W. Benjamin (1970), la auténtica narración es siempre práctica, el lector es como alguien que está a punto de emprender un viaje sin más mapa que la voz que le guía. Olson (1994) completa esta descripción de Italo Calvino poniendo el dedo en la llaga: la auténtica cultura letrada no es un culto a lo antiguo o a la erudición, sino es aquello que nos lleva hacia el mundo interior, hacia la autoconciencia, a través de hacernos ver que los pensamientos mismos son un objeto digno de interés (“pensamiento del pensamiento”, dice Olson). Por tanto, la mente letrada no es la mente “pedante”, libresca, que retiene datos inútiles, sino la que es capaz de interpretar, hipotetizar conjeturar, inferir, deducir... porque la cultura letrada es el único vehículo capaz de permitirnos analizar, sintetizar y convertir en práctica el conocimiento abstracto.

Los clásicos no se pueden reducir, pues, a los estantes polvorientos de vetustas bibliotecas: no se leen los clásicos por deber o por respeto, sino sólo por amor. Ahora bien, la educación debe “mostrar” un cierto número de clásicos a fin de que el estudiante “elija sus clásicos”, esto es, aquellos libros donde se haya producido esa comunicación, ese diálogo. Como en el episodio de Ray Bradbury de Fahrenheit 451, un clásico se puede convertir en lo que suponía para las “personas libro”, un artefacto con el cual se identifica ese lector en concreto. En esa medida, además, llega a perfilarse como una “imagen del universo”, y eso lo sabía bien D. Quijote al hacer de Amadís y los otros libros de caballería favoritos guía y norte de su vida.

A este fin, mencionemos el capítulo de La Historia Interminable (Ende 1999), la Mina de las Imágenes: Bastián cava y escarba en ésta hasta encontrar una que es genuina o auténtica para él. Tales libros, en este sentido, son como amigos o parientes, simpáticos o antipáticos, pero nunca indiferentes. Escarbando, pues, en esa densa capa de planos, sentidos o valores que conforma el texto -y todas sus resonancias y recepciones a lo largo del tiempo-, es fácil que hallemos nuestro propio significado o valor esencial, gracia a este proceso de apropiación.

La apropiación es asimilar el libro, llevarlo a nuestro terreno, traducirlo interiormente con nuestras palabras y pensamientos, extrapolarlo a experiencias nuestras pasadas o a expectativas de nuestro futuro; la apropiación no es, pues, una comprensión aséptica, es un “juego”, una exploración activa y un “fantaseo” a partir de todo lo que nos impacta o sugiere. Por consiguiente, los clásicos son tales porque son perennes, porque perviven, igual que el patrimonio cultural que heredamos, aunque eso no suponga que los percibamos como una obra histórica, lineal: de hecho, podemos estar en conexión más activo con La Iliada y la Odisea, de más de dos mil años, que con un clásico reciente, del s. XVII o XVIII, porque estas épocas y el texto en cuestión ya no nos “digan” gran cosa. La línea del tiempo es, pues, un acordeón, no un metro, pero es capaz de contener todos estos eventos y artefactos culturales, desde las primeras epopeyas a la última novela que acaban de editar.

En suma, la cultura letrada es un paso más avanzado de la simple alfabetización: no se trata ya de aprender a leer sino de (re)leer para aprender, y es un aprendizaje, esta vez, para toda la vida, cíclico, donde se retoman una y otra vez ciertos referentes. Tampoco debemos circunscribir el concepto de cultura letrada al acceso a ciertos bienes culturales legitimados por las élites académicas, sociales o educativas, sino entenderlo en el sentido más amplio de pleno uso de la lectura y la escritura para aprender, leer el mundo y situarse críticamente ante él, al modo en que lo formulaba Paulo Freire (1984).

En esta misma línea, la cibercultura es un mundo emergente que supone una nueva mirada (Galindo 2006) y que es tributario, como hemos dicho, de la propia naturaleza de esta tecnología. Así, su capacidad de relacionar personas de forma bidireccional e interactiva (frente al formato del libro impreso, por ejemplo) o de expandir la información, porque al fin y al cabo el hipertexto y los enlaces lo que posibilitan es ese recorrido único que puede hacer cada internauta.

Un viaje sin fronteras ni países y sin más escollos que nuestro propio talento o pericia, aunque, claro, esto haya de ser matizado. Por ejemplo, al anular el espacio o territorio “real” y al dejar en suspensión el tiempo (por ejemplo, en Internet no hay un calendario universal vigente para todos, aunque el peso de la cultura occidental trate de imponer el suyo; lo cierto es que cada comunidad se conecta desde cualquier parte del mundo con sus propia división del tiempo), se pierde la noción de la “tradicción” como “línea del tiempo”. Así, uno no se acerca a la biblioteca digital del mismo modo que adentra en una biblioteca física: en aquella se accede como alguien anónimo para consultar o descargarse un libro, sin más vínculo; en la biblioteca del colegio, la ciudad o, aún más, en la biblioteca nacional, cada elemento nos reafirma que estamos ante una determinada comunidad de lectoras, que participa de algunos rasgos, no sólo idiomáticos.

Los clásicos, los hayamos leído o no, están en sus estantes, y podemos visualizar así, gracias a la presencia/ausencia de artefactos culturales, dónde estamos, a qué “tribu” pertenecemos. Digamos que el pasear por una biblioteca o hemeroteca, pese a la disparidad de libros, nos transmite un “aire de familia”, que empieza por el idioma y se prolonga en muchos otros indicios. En Internet, en cambio, no está siempre nuestro “yo”, en el sentido pleno de la palabra, sino la identidad virtual que habilitamos para cada caso. Podríamos decir que nuestro centro o biblioteca son como nuestras casas, igual que lo es Internet, sólo que en una encontramos un “mobiliario” ya depositado, unas paredes levantadas y más rígidas, frente al espacio elástico de la Red, es una casa, sí, pero una casa del “cambio”, como en La Historia Interminable, una casa que podemos ensanchar o acortar a nuestro gusto. Ese mismo gusto marca preferencias concretas, como la velocidad, las multitareas que un cibernauta es capaz de hacer, el gusto por lo instantáneo o por lo más frecuentado en cada momento (el top-ten), el fijarnos en eventos banales, pero que se comparten con muchas otras personas.

Lo usual, como decíamos, es que un joven de los llamados “nativos digitales” consulte cada día decenas de blogs de temas que le interesen, que esté en varias redes sociales, que publique sus propios posts en algún foro o incluso escriba algún fanfic de moda, descargue archivos, etc. Por tanto su “frecuentación” con la lectura y la escritura es alta, otra cosa es que se haga en diferente sentido al de la cultura letrada tradicional, si bien no son tan distintos como se piensan: por ejemplo, en un blog se charla, se usa, de algún modo, la oralidad, la lectura y la escritura. De todos modos, estos rasgos ya citados de fragmentación y aleatoriedad, de inmediatez, instantaneidad no secuencialidad, de falta de jerarquías, de velocidad y hedonismo condicionan el tipo de textos y sus usos. Así, como acabamos de explicar, la identidad en la red no es la del sujeto cartesiano que duda y piensa, es más bien la de un “jugador que experimenta”, que prueba a base de ensayos, que actúa como un “nómada” desde un punto a otro, es decir, de un sujeto con una identidad camaleónica.

Jenkins (2008) insiste en el concepto de cultura de la convergencia para describir estas nuevas producciones participativas (blogs, juegos, fans), una cultura que se basa en la inteligencia colectiva antes que en la individual, en los afectos, la participación y en la construcción grupal, y en eso difiere de la cultura letrada, fuertemente impregnada de individualismo y de culto al genio (aunque también sabemos que en épocas como la Edad Media esto no era así y lo colectivo estaba por encima de lo individual), y que parecía imponer en la lectura aislada (privada e individual) y silenciosa las formas naturales de interpretación y apropiación de los textos, y en la que lo emocional tiene connotaciones a menudo negativas. Se puede ser optimista o pesimista, en este sentido, pero parece claro que no hoy la cultura letrada ya no puede ser simplemente la que se instruye exclusivamente a partir de lo escrito. Necesitamos, pues, abrir el canon, los modelos de la cultura letrada, a otras manifestaciones más propias de Internet, pero también de las últimas vanguardias artísticas, como la poesía visual, por ejemplo, los artefactos poéticos de Nicanor Parra.

Daniel Link (1997) diferencia entre la cultura masiva pos-industrial, es decir, los medios de comunicación masivos, y la cultura digital, y por eso afirma que hay una competencia por el tiempo libre entre la cibercultura y la cultura industrial, pero no entre la cultura letrada y la cibercultura, que funcionan más bien como “aliadas”. Tal alianza actuaría según el modelo de la “conspiración”, los hackers de hoy serían los anarquistas de ayer, y defienden los valores de la cultura letrada, a saber, la democracia simbólica, la emancipación, el libre albedrío y la soberanía digital.

El papel de la escuela, en este proceso, debe ser el de alentar esta síntesis de alfabetizaciones y el pensamiento disidente. La alfabetización básica y la cultura letrada tradicional se enriquecerán con las otras alfabetizaciones, aunque ello sea a costa de, como sugerimos, abrir el canon o lista de obra / eventos / artefactos culturales a una muestra mucho más abierta, multicultural e innovadora, y, por supuesto, no siempre de acuerdo con lo que le ofrece el mercado o la industria de consumo de productos culturales y de entretenimiento. En todo caso, lo que une a estas

manifestaciones “antiguas” y “modernas” de la cultura letrada es su capacidad de “hacer preguntas”, de interrogar, de sorprender, en contraste con las manifestaciones “predecibles” de la cultura de masas.

2.6. Internet como artefacto cultural

En este sentido, la irrupción de Internet y las nuevas herramientas parecen relanzar no sólo la idea ilustrada de una enciclopedia universal del conocimiento -a partir de repositorios o fuentes de información de libre acceso, como Open Content Alliance, Open Knowledge Commons, OpenCourseWare, Internet Archive o Wikipedia- sino el propio espíritu de la “ciudad letrada”, como encarnación de esa simbiosis entre la cultura letrada de que la que habla Roger Chartier (1994b) y la nueva cultura digital, de índole cosmopolita, multicultural y participativa. Es decir, la nueva “ciudad letrada” del s.XXI en que podemos pensar será un espacio híbrido -congruente con los nuevos fenómenos urbanos-, un ámbito de encuentro de prácticas culturales “dialógicas” y “polifónicas”, en el sentido de Bajtin (1981), que plasmará esta nueva sensibilidad. El libre acceso, la difusión y la participación en el conocimiento son señas inalienables de esta nueva realidad.

En eso se diferenciará de la visión de la cultura letrada tradicional, que fomentaba formas de sociabilidad restrictiva, que derivaba hacia el mundo profesional (los salones, cafés o clubes) o doméstico (el hogar como espacio de intimidad). En cambio, como hoy percibimos en Internet, lo privado y lo público a menudo se solapan, recuperando esa sociabilidad participativa de la calle, de la “plaza pública”, en los términos aludidos en que la describe Bajtin. Internet sirve de escaparate y medio de difusión de todas estas prácticas.

Formulemos, pues, una conclusión previa: la Cultura Letrada no es el pasado, no es lo caduco, sino todo lo contrario: abarca todo el patrimonio cultural heredado, entendido como referente necesario a partir del cual los ciudadanos pueden elaborar nuevos conceptos (Dennet 2005).

Otro aspecto básico es que, siguiendo la primitiva idea de la Ilustración, hay que conciliar Ciencias y Letras, Artes y Oficios, a través de una visión global o transdisciplinar. Actualmente, a partir de la formulación de la llamada “Tercera Cultura” [término acuñado por John Brockman (2000)⁶] se aprecia una necesidad de buscar una síntesis entre las Humanidades y las Ciencias Sociales, de un lado, y la Ciencia y la Tecnología, del otro. Cabe destacar todo lo que está ocurriendo con el campo emergente del estudio del cerebro (las llamadas Neurociencias), pues es una temática que interesa por igual a médicos, educadores, biólogos, sociólogos, etc. y es, por tanto, un buen ejemplo de este nuevo clima cultural, que rehumaniza las ciencias e imprime un discurso racional y crítico a las Letras, frente al divorcio del siglo XIX. En este sentido, Internet y las TIC en general constituyen el ámbito idóneo donde se produce esta “cultura de la convergencia y la participación”, convergencia entre los viejos y los nuevos lenguajes y participación en el sentido de una mayor

horizontalidad, que choca con la verticalidad, por ejemplo, de las revistas científicas tradicionales.

Además, la influencia de la llamada Posmodernidad dan un “aire barroco” a muchas manifestaciones en la Red, se reelaboran y se reciclan materiales de distintas procedencias, y desde luego se buscan síntesis arriesgadas. No se puede decir, por tanto, que haya una sola tendencia, sino multitud de tendencias, sin duda Internet es un auténtico laboratorio en eferescencia, lleno de peligros pero también de oportunidades. La web 2.0 y, en general, la interactividad, las nuevas herramientas, el mundo de lo instantáneo, el periodismo digital, la revolución de dispositivos como los móviles, todo ello está refundando un nuevo territorio, mucho más complejo e incierto si se compara con la irrupción de la imprenta o de los medios audiovisuales analógicos.

En todo caso, la Cibercultura no se puede entender sin los cambios tecnológicos que se han venido sucediendo en las últimas décadas. La cultura digital ocupa hoy lo equivalente a la revolución de la imprenta y de toda la cultura tipográfica que promovió una difusión masiva de documentos. Hoy los “artefactos” relacionados con la lectura y la escritura están cambiando de forma rápida la relación con el usuario, a pesar de que el libro impreso, por su ergonomía, siga ocupando un papel preferente; desde el bolígrafo digital que empiezan a usar los estudiantes a los móviles como aparato multi-función, en realidad la cultura digital está suponiendo “otra vuelta de tuerca”, al automatizar tareas, diccionarios o servicios que antaño costaban una gran cantidad de trabajo y de tiempo. Así, los procesadores de textos o los paquetes de software ya se han convertido en gestores de información. Pero lo principal es que han dejado obsoletos los antiguos códigos de clasificación y jerarquización de textos, y que se está produciendo una coexistencia del libro en papel y del texto electrónico, tal como reitera Roger Chartier (2000).

De todos modos, parece claro que Internet es la auténtica imprenta del s. XXI, y que en torno a la Red se están reconfigurando todas las funciones de edición, distribución o consumo de contenidos, impulsadas además por unos cambios tecnológicos que favorecen un desarrollo exponencial de los mismos. Tampoco debemos llamarnos a engaño: la clave no está en los nuevos “artefactos culturales”, en los dispositivos tecnológicos, en la multitud de herramientas que por ejemplo la web 2.0 pone a disposición de los internautas: la clave está en las prácticas de lectura y escritura, en los contextos, atribuciones y preconcepciones que subyacen.

3. Conclusiones

El problema a debatir es cómo armonizar la cultura letrada clásica con lo que R. Chartier (1998) viene llamando “las lecturas salvajes” surgidas al amparo de los nuevos modos/modas de lectura. Por ejemplo, el hipertexto disuelve formas de reconocimiento de textos propios de la cultura letrada (géneros discursivos, marcas textuales), de forma que el internauta sólo

percibe bloques de texto, continuum de información. Por otro lado, la Red está inundada de elementos espúreos, de contenidos y lenguajes de ínfimo nivel que el no conocedor o “iletrado” no siempre puede advertir. La fragmentación de audiencias, la socialización horizontal (a través de las redes) y la nueva cultura de la participación, ha supuesto una explosión informativa difícil de ser asimilada para se acerca sin un bagaje previo. El instantaneísmo, las modas, lo puramente truculento o gracioso, lo más visto, todo eso funciona como “ruido” o “interferencia” de otros muchos contenidos y servicios de un extraordinario valor, y que sólo han podido materializarse gracias a la Red, como en el caso de las bibliotecas digitales o del acceso a la información científica on line.

En décadas anteriores, los eventos culturales y la comunicación científica se regían por cauces preestablecidos más o menos rígidos, como era la conferencia o la publicación científica, porque además las “culturas subalternas” no acudían a la Universidad ni participaban de este universo de temas. En los años 80, por ejemplo, se puede ver en las hemerotecas cómo se disparan las actividades en torno a la “animación a la lectura”, concepto antes inexistente o aletargado, y que responde a esta nueva realidad, y es esta apertura, estas nuevas prácticas, lo que ayuda a cambiar ciertas “identidades de lector”. El estereotipo de científico ultraespecializado se matiza con la idea emergente del intelectual que participa del debate social, político o cultural. Por eso, para Daniel Link (1997) esta “apertura” no tiene que ser negativa; argumentaba que ya en su día, cuando en USA se abrió el “canon letrado” a figuras y escritores más multiculturales, se supuso que ello arruinaría la cultura letrada. Al parecer este mal augurio no se ha cumplido, al contrario, el canon se ha visto enriquecido.

El resumen de estas tesis es que la mente letrada se forja mediante un acceso al mundo interior, y, por tanto, es un reconocimiento a la subjetividad, que cuando se comunica se convierte en inter-subjetividad, en cultura dialogada. La integración en la cultura letrada nos provee de una identidad, nos hace pertenecer a una comunidad y sus códigos, el lector no es un ente aislado sino que forma parte de una “inteligencia colectiva”. En este sentido, son menos importantes las “tools”, herramientas o tecnologías de apoyo a la “palabra”, que la forma en que se configuren las prácticas discursivas y se pongan en valor todas estas herramientas. Los jóvenes, por citar un ejemplo, usan a menudo esta tecnología para interactuar entre ellos, no para indagar, investigar u obtener información, en el sentido académico de estos procesos.

Las anteriores consideraciones deben llevarnos a la comprensión de la complejidad de la situación actual, donde no se puede definir la cultura escrita en términos simples o unívocos. De hecho, la dialéctica más elemental nos obliga a repensar el papel de la oralidad, la cultura impresa, la cultura electrónica y los nuevos escenarios culturales, porque estamos en un entorno donde se simultanean los públicos y personajes (i)letrados, los escenarios ágrafos y las “salas” o ámbitos letrados, según que haya o no presencia de la cultura letrada. Estamos, pues, en una cultura híbrida..

Lo que pudiéramos llamar una “cultura letrada holística” debe saber aproximar estas realidades y superar las preconcepciones más enraizadas, como la de que la cultura letrada es lo “antiguo”, lo “clásico” o lo “erudito”, y que se “encapsula” en cánones o normas centrales que irradian hacia la periferia, hacia los “iletrados”. Hoy sabemos por las aportaciones de Chartier, Ong, Olson y tantos otros que los mecanismos son complejos y que estamos ante una cultura “híbrida”, pues hasta los más “frikis” de la cultura digital usan para sus historias, sabiéndolo o no, referentes de la cultura oral o impresa. El dialogismo bajtiniano supone saber reconocer el juego entre un valor y su contrario, algo que la Red practica, por ejemplo, al parodiar los cuentos o los clásicos infantiles, generando Caperucitas publicitarias que son perversas o despiadadas.

La nueva Cultura Letrada será, pues, un ámbito híbrido donde se pueda oír plenamente lo que Michael Oakeshott (2009) llama “la voz del aprendizaje liberal”, a saber, un lugar donde confluyan voces, herencias y discursos radicalmente, diversos, pues para este autor la cultura no es un conjunto de creencias, de percepciones o de actitudes, o un cuerpo de conocimientos o "canon", sino una variedad de "lenguajes" de comprensión mediados por distintos agentes semiótico-materiales. Sea como fuere, el éxito de Internet no está en las herramientas en sí sino en la capacidad de apropiación social y cultural que han hecho de él los usuarios, gracias a que la Red está en permanente construcción y renegociación, así como a su estructura abierta, ya que la red no tiene fronteras físicas, ni centro o periferia, ni arriba ni abajo, ni adentro ni afuera, ni pasado o futuro. Es decir, es capaz de sustituir el lenguaje lineal o secuencial del libro impreso por otra cosa distinta, de la que son buenas muestras el hipertexto y los hipermedia. Si a ello le unimos la sugestión por el juego y la ficción como ejes de la cultura del entretenimiento, llegamos a la conclusión la Red se ha convertido en una especie de nuevo “zoco” de historias donde la narración colectiva (a menudo en forma de escritura colaborativa o de re-creación, como en el fan fiction) está conformando una nueva cultura popular (Martos García, 2008).

Con todo ello, estamos tratando de subrayar que, en los nuevos conceptos en torno a la alfabetización, interesan de manera muy especial los elementos de mediación, la cultura participativa y la convergencia de medios y lenguajes, y que, en este sentido, y contrariamente a lo que pudiera parece, la cultura letrada y la cibercultura son aliados, y funcionan como depósitos que actuarán como “vasos comunicantes”, pues no pocas veces las prácticas letradas electrónicas se inspiran en realidad en fuentes bien conocidas de la cultura letrada, aunque con apariencia de (pos)modernidad.

La cultura posletrada en que parece ramificarse la cibercultura, con todas sus manifestaciones, lenguajes y tendencias, se evidencia así como la síntesis de toda un conjunto de lenguajes y tradiciones previa; incluso el hipertexto, la narración serial o la intermedialidad, remiten en realidad a una reutilización o “remediación” de códigos en los nuevos formatos en auge. Por ejemplo, la idea del hipertexto se prefigura en la novela de Julio

Cortázar “Rayuela”, que se inspira a su vez en un juego popular, al igual que -según hemos podido constatar a partir de las ideas del profesor W. Ong- la huella de la oralidad permanece en discursos que pudieran parecer alejados. De hecho, la convergencia de medios se está acelerando con Internet y está provocando el fin de la compartimentación de medios. La tecnología digital disponible, por ejemplo, el mapeado o cartografía, permite que los nuevos medios se comporten como “contenedores” capaces de integrar diversas clases de comunicación, pero eso no es muy distinto de lo que el “arte total” ha pretendido -con otras tecnologías- desde sus orígenes, desde el teatro primitivo a las “performances” artísticas más avanzadas de las vanguardias del siglo XX. La cultura letrada es capaz de dar referentes clásicos a todos estos experimentos intermediales, del mismo modo que muchos videojuegos o mangas, aun con una manera de narrar distinta y en un entorno digital, usan a modo de “anclas” tradiciones, fuentes o secuencias narrativas reconocibles dentro de una rica tradición cultural anterior.

En pocas palabras, para nosotros no hay ruptura entre ambas culturas, pese al aparente divorcio de las formas más representativas de cada universo cultural; hay más bien permeabilidad, ósmosis o interacción, del mismo modo que el texto impreso tradicional y las miles de formas de visualización han terminado por aliarse en el campo de la educación pero también en todos los otros terrenos. El profesor es responsable de ofrecer una “reconciliación” que integre ambas culturas y discursos, porque, al fin y al cabo, en una época de cultura “híbrida”, ha de tenerse una aptitud para vivir en medios diferentes, una disposición “anfibia” capaz de reunir y sintetizar lo más valioso de ambos mundos, por ejemplo, los clásicos y las formas culturales emergentes de la era digital.

4. Referencias bibliográficas

- Bajtín, M. (1974). *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento*. El contexto de François Rabelais. Barcelona: Barral Editores.
- Bajtín, M. por Todorov, T. (1981). *Mikhail Bakhtine, Le principe dialogique*. París, Du Seuil.
- Bauman, Z. (2005). *Modernidad líquida*. Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Benjamin, W. (1973). El narrador, *Revista de Occidente*, nº 129, 301-303.
- Blackmore, L. (1996). *Ellison/Dowling/Dann: A Bibliographic Checklist*. R'lyeh Texts.
- Bourdieu, P. (2008). *Homo academicus*. Madrid: Siglo XXI de España Editores.
- Bradbury, R. (2007) *Fahrenheit 451*. Colección: Biblioteca de autor Bradbury. Barcelona: Ediciones Minotauro.
- Brockman, J. (ed. lit.) (2000). *La tercera cultura: más allá de la revolución científica*. Barcelona: Tusquets.

- Calvino, I. (1992). *Por qué Leer los Clásicos*. Barcelona: Tusquets.
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas*. Barcelona: Anagrama.
- Cervantes Saavedra, M. de (1986). *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*, edición de Luis Andrés Murillo, Argentina, Clásicos Castalia e Hispamérica, I.
- Chartier, R. (1994a). *El orden de los libros: lectores, autores, bibliotecas en Europa entre los siglos XIV y XVIII*. Barcelona: Gedisa.
- Chartier, R. (1994b). Cultura popular: retorno a un concepto historiográfico, *Manuscrits: Revista d'història moderna*, 12, 43-62.
- Chartier, R. (1998). "De la lectura nostálgica a los lectores salvajes", en *La Nación*, agosto de 1998, sección «Cultura y Nación».
- Chartier, R. (2000). *Las revoluciones de la cultura escrita. Diálogo e intervenciones*. Barcelona: Gedisa.
- Colfer, E. (2001-2008). *Artemis Fowl (saga)*. Barcelona: Montena.
- Cortázar, J. (1963). *Rayuela*. Madrid: Cátedra
- Dennet, D. (1995). *La conciencia explicada*. Barcelona: Paidós.
- Efrón, G. (2008). Jóvenes: entre las culturas cibernéticas y la cultura letrada, en Curso de posgrado virtual «Educación, imágenes y medios». Buenos Aires: FLACSO.
- Ende, M. (1999). *La historia interminable*. Madrid: Alfaguara.
- Freire, P. (1984). *La importancia de leer y el proceso de liberación*. México: Siglo Veintiuno Editores.
- Galindo, J. (2006). *Cibercultura: un mundo emergente y una nueva mirada*. México: CONACULTA e Instituto Mexiquense de Cultura.
- Gee, J.P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Goody, J. (1996). *Cultura escrita en sociedades tradicionales*. Barcelona: Gedisa.
- Havelock, E.A. (1996). *La musa aprende a escribir. Reflexiones sobre oralidad y escritura desde la Antigüedad hasta el presente*. Barcelona, Paidós.
- Isnard, E. (2009). "Jack Goody, Pouvoirs et savoirs de l'écrit", en *L'Homme*, nº 189 «Lévi-Strauss et la cybernétique. Oralité et écriture. Nomades», pp. 274-277. <http://lhomme.revues.org/index21208.html>, consultado el 26 de octubre de 2009.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Kerkhove, D. (1999). *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*. Barcelona: Gedisa editorial.

- Link, D. (1997). Literaturas comparadas, estudios culturales y análisis textual: por una pedagogía, *Filología*, 1-2, 5-14.
- Martos García, A. (2008). El poder de la con-fabulación Narración colectiva, fan fiction y cultura popular, *Espéculo*, 4, http://www.ucm.es/info/especulo/m_amo/amo_4.html, consultado el 2 de octubre de 2009.
- McLuhan, M. (1974). *El aula sin muros*. Barcelona, Laia.
- Moles, A. (1978). *Sociodinámica de la Cultura*. Barcelona: Paidós.
- Oakeshott, M. (2009). *La voz del aprendizaje liberal*. Buenos Aires/Madrid: Katz editores S.A.
- Olson, D. (1994). *El Mundo sobre el papel*. Barcelona: Gedisa.
- Ong, W. (1997). *Oralidad y escritura, tecnologías de la palabra*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Prensky, M. (2005). In Educational Games, Complexity Matters, Mini-games are Trivial - but "Complex" Games Are Not - An important Way for Teachers, Parents and Others to Look At Educational Computer and Video Games, *Educational Technology*, 45 (4), 22-28.
- Rowling, J.K. (1997-2007). *Harry Potter (saga)*. Barcelona: Salamandra.
- Tolkien, J.R.R. (1978). *El Señor de los Anillos*. Barcelona: Minotauro.
- Verdú, V. (2003). *La vida en el capitalismo de ficción*. Barcelona: Anagrama.

- 1 Véase el blog de Gilmar Ayala Meneses <http://practicasleytradasenlosvideojuegos.blogspot.com/>
- 2 Un buen ejemplo sería el programa de Robert Ojeda en Tucson “Program Manager at Literacy Volunteers of Tucson”, donde interrelaciona narración oral, escritura y fotografía. Véase <http://www.linkedin.com/pub/robert-ojeda/7/5ab/79a>
- 3 Un ejemplo ilustrativo es fanfiction.net, un portal con millones de visitas.
- 4 <http://www.gnoss.com/home>
- 5 <http://elblogdejaversaez.blogspot.com/2009/08/literacia-web-30-y-vida-en-beta.html>
- 6 Movimiento encabezado por intelectuales de la talla de Paul Davies, Richard Dawkins, Nils Elredge, Daniel Dennett.

