

Alberto Eloy
Martos García

Navegando por materiales de lecturas múltiples: *Pearltrees* como modelo de práctica inclusiva

Resumen

El artículo revisa algunos parámetros significativos de cara a las posibles intervenciones que faciliten la inclusión de las diferentes culturas alfabetizadoras del siglo XXI, que van desde el lector clásico, formado con las prácticas de la cultura escrita, al lector digital e hiperconectado. En este contexto, es preciso reexaminar el papel protagonista de Internet como entorno cada vez más determinante, la deriva como metáfora de la lectura contemporánea o la noción de *extimidad* como una nueva forma de “mostrarse” en comunidad y de construir identidades. Todo ello se ejemplifica a partir de la herramienta de *Pearltrees*, subrayando su naturaleza colaborativa y a la vez heurística, y proponiendo prácticas que combatan la mercantilización de la cultura, los estereotipos y la confusión, sustituyéndolas por prácticas inclusivas y favorecedoras de un currículum integral de lecturas.

Palabras clave: Alfabetización múltiple, Inclusión, Deriva, Nomadismo, Estereotipos, Extimidad, *Pearltrees*

Navegant per materials de lectures múltiples: *Pearltrees* com a model de pràctica inclusiva

*L'article revisa alguns paràmetres significatius de cara a les possibles intervencions que faciliten la inclusió de les diferents cultures alfabetitzadores del segle XXI, que van des del lector clàssic, format amb les pràctiques de la cultura escrita, al lector digital i hiperconnectat. En aquest context, cal reexaminar el paper protagonista d'Internet com a entorn cada vegada més determinant, la deriva com a metàfora de la lectura contemporània o la noció d'extimitat com una nova manera de “mostrar-se” en comunitat i de construir identitats. Tot això s'exemplifica a partir de l'eina de *Pearltrees*, subratllant la seva naturalesa col·laborativa i alhora heurística, i proposant pràctiques que combatin la mercantilització de la cultura, els estereotips i la confusió, tot substituint-les per pràctiques inclusives i afavoridores d'un currículum integral de lectures.*

Paraules clau: Alfabetització múltiple, Inclusió, Deriva, Nomadisme, Estereotips, Extimitat, *Pearltrees*

Navigating Materials Open to Multiple Readings: *Pearltrees* as a model of inclusive practice

*The article reviews some significant parameters in relation to possible interventions for facilitating the inclusion of the different literacy-fostering cultures of the 21st century, ranging from the traditional reader, trained in the practices of a written culture, to the hyperconnected digital reader. In this context, there is a need to reexamine the key role of the Internet as an increasingly decisive environment, derive as a metaphor for contemporary reading, and the notion of extimacy as a new way of 'showing oneself' in a community and constructing identities. All of this is exemplified by the *Pearltrees* tool, underlining its collaborative and heuristic nature, and proposing practices that counter the commodification of culture, stereotypes and confusion, replacing these with inclusive practices that favour a broad-ranging integral curriculum of readings.*

Keywords: Multiple literacy, Inclusion, Derive, Nomadism, Stereotypes, Extimacy, *Pearltrees*

Cómo citar este artículo:

Martos García, Alberto Eloy (2015). “Navegando por materiales de lecturas múltiples: *Pearltrees* como modelo de práctica inclusiva”. *Educació Social. Revista d'Intervenció Socioeducativa*, 59, p. 11-23



▲ Introducció: hacia un lector multialfabetizado en la encrucijada cultural de las primeras décadas del siglo xxi

Debemos a R. Chartier (1992) una de las representaciones más lúcidas sobre la historia cultural de Occidente y, en particular, de la lectura. Y, en una dimensión más prospectiva, debemos a A. Piscitelli (2009) una mirada interesante sobre el papel de los nativos digitales y la forma en que todo esto está afectando a la lectura como práctica social, de la mano igualmente de los llamados nuevos alfabetismos. Así, se habla de la generación Y o de la generación Z, y el propio Piscitelli (2009) subraya que hay que promover un tipo de lector híbrido y polialfabetizado, “anfíbio”, esto es, capaz de manejarse en las “dos orillas”, desde la cultura letrada clásica de Chartier a la cibercultura donde ya nos estamos moviendo.

Cabría hablar de la necesidad de “conciliación” entre las distintas vías culturales alfabetizadoras

Del mismo modo que hablamos de conciliación familiar como la tendencia a armonizar las contradicciones que se generan entre los requerimientos del mundo laboral y familiar, cabría hablar de la necesidad de “conciliación” entre las distintas vías culturales alfabetizadoras, entre, por ejemplo, la oralidad, el libro escrito y la lectura digital, en todas sus variantes, desde el hipertexto al *ebook*. Y solo conciliando de manera coherente estos mundos tan heterogéneos sería posible practicar una didáctica inclusiva que lleve a una participación activa en la cultura escrita en sentido global, pues no olvidemos que gracias a Internet, a los chats o a los emails, los jóvenes han redescubierto la escritura en todas sus potencialidades. Por ejemplo, quienes practican la ficción-manía o el fan-fiction (Martos, 2009) descubren la escritura como un placer y no como una tarea escolar, como algo creativo y que comparte con “iguales”.

En este contexto, podemos estudiar un caso significativo, que es la aplicación “Pearltrees”, una herramienta 2.0 que empieza siendo una especie de marcador social pero que se ha ido convirtiendo en una herramienta favorita de numerosos jóvenes. Su producto visible es la generación de “árboles de perlas” sobre cualquier temática que cada usuario puede crear y compartir, y que además se pueden igualmente reproducir en las redes sociales, en la cuenta de Twitter o embeber en un blog.

De este modo, se puede decir que la aplicación va más allá de marcar favoritos para convertirse en una herramienta heurística de gran alcance, pues es el usuario y todos los conectados a estas perlas los que desarrollan la arquitectura de los distintos campos, creando ramificaciones y subcampos que participan de los rasgos habituales de los distintos productos de la cartografía conceptual, como los mapas de conceptos. Así pues, se puede resumir en que es una herramienta versátil, intuitiva y colaborativa, y que permite varios escenarios de producción y comunicación de contenidos, basados en la hiperconectividad.

El nomadismo de la lectura

Un rasgo destacado de estas nuevas formas de leer y escribir es el carácter de “nomadismo” (Belén Gache, 2006), que sin duda tiene mucho que ver con la influencia de la llamada posmodernidad, que “reprocesa” los contenidos heredados de una manera muy peculiar, con mecanismos como el reciclaje y la hibridación. La agregación de marcadores o links es una metáfora perfecta de este deambular por las “fuentes” de nuestra cultura, revisitando continuamente unas y otras según determinadas inclinaciones. Un lector nómada no es necesariamente un lector compulsivo, como el que salta de un link a otro en los hipertextos, sino que precisamente porque “vagabundea” a partir de unos temas de interés, su “deriva” (Debord, 1996) tiene ese carácter creativo de las propuestas situacionistas. Se trata, pues, de crear pasarelas o itinerarios a través de ambientes variados, y eso es muy importante en la alfabetización de nuestro siglo, donde debemos enfrentar a nuestros alumnos a experiencias y textos muy variados, que se corresponde justamente con la idea de curriculum integral (García Rivera, 1995).



En todo caso, Pearltrees es todo una práctica muy sintomática de *derivaje* en un contexto actual, y de uso máximo de una versatilidad de instrumentos que favorecen lecturas múltiples y personalizadas de cada uno de sus usuarios, en un clima inclusivo. Por ejemplo, la cultura letrada clásica, como cultura erudita o *high culture*, tiene su protagonismo en estos nuevos formatos. Así, en el caso de la mitología y de las narrativas en general, hay numerosos usuarios ávidos de buscar información y de recrear o reescribir los mitos clásicos, creando un hilo de continuidad con los mitos modernos. Por ejemplo, el mito de Perseo ha dado lugar a una estela de narraciones (pos)modernas como la saga de Percy Jackson, del escritor Rick Riordan, versionada en el cine en sucesivas entregas (*El ladrón del Rayo*, *El mar de los monstruos*), que no solo renombra al héroe clásico sino que supone una neolectura de la mitología del Olimpo, que encaja perfectamente con la industria narrativa más importante, las *narrativas de marca* como la de los superhéroes de la factoría Marvel.

La deriva como metáfora de la lectura contemporánea. Los mitos revisitados

La deriva no es una práctica exenta de riesgos, y no es un paseo ni un viaje convencional. En la práctica psicogeográfica del situacionismo, se promueve que el sujeto se deje influir por las variables espaciales inmediatas, como el entorno urbano que se está indagando. Con las lecturas ocurre algo semejante: los intangibles o los imaginarios “cercaños”, esto es, con los que el individuo está familiarizado, son el referente primero. Como bien dice la

UNESCO, tenemos que partir de una alfabetización situada, de lo local, y las prácticas de literacidad también tienen que ser situadas (Núñez, 2012), de tal modo que hay que crear una corriente continua entre el entorno y el patrimonio cultural cercano, los espacios letrados y los espacios de lectura, esto es, los puntos de referencia o ambientes más diversos, esto es, monumentos, bibliotecas, espacios culturales y, por supuesto, Internet.

Lo importante de una deriva es la intencionalidad y la brújula que sustenta la experiencia

Lo importante, pues, de una deriva o itinerario es la intencionalidad y la brújula que sustenta la experiencia, por ejemplo, la dimensión ecológica y ambiental es fundamental. En todo caso, es siempre una propuesta lúdico-constructiva, como lo debe ser una experiencia de aprendizaje que pretenda resignificar la lectura y la escritura, esto es, descubrir otros valores y sentidos, al modo en que el propio Azorín redescubría las calles de un pueblo español buscando las huellas de los clásicos (Montero, 1994). Dicho de forma breve, la oferta de la literatura o de las lecturas en general no debería ser una imposición ni una lista ni un conjunto de prácticas académicas sino un “encuentro”, o usando las palabras de Borges, una especie de jardín de senderos que se bifurcan, porque sin duda crear lectores es crear itinerarios, y que el mediador haga su trabajo de “acompañante”.

El espacio o mapa localizado es cada vez más fuente de ficción. En plena época de la georreferenciación por satélites, encontramos que el consumo por parte de lectores de ficciones cartográficas (esto es, donde mapas y paisajes que fabulan sobre un territorio, como en *El Señor de los Anillos*) se parece cada vez a la forma en que se usaban los mapas en la edad media (Eco, 2013). En efecto, en la ficción cartográfica (García, A. E. M., 2007) encontramos no solo una lectura multisensorial que convierte al mapa en una especie de brújula del relato sino en un motor que une lo imaginario al paisaje, que se puebla así de referencias míticas, ya sea un ser mitológico que lo habita, un tesoro, un enclave mágico, etc. En cierto modo, desde la novela negra, las ciudades como tema de ficción, se han ido llenando de estas referencias míticas, como puede verse en éxitos tales como *El Código da Vinci*, *Millennium*, etc.

Por tanto, cabe repetir con eco que estos mapas, igual que los medievales, no tienen ninguna función científica, se corresponden más bien con la demanda de lo fabuloso por parte del público, que no ha dejado de crecer con la posmodernidad. De hecho la remitologización es un vector indudable de nuestra cultura, incluso cuando por influjo de la posmodernidad se secularizan los temas, y se ofrece, como en el caso de Percy Jackson, una versión casi realista de los dioses del Olimpo, al igual que Dan Simmons reescribe el ciclo épico de *La Iliada* con claves de nuestra cultura contemporánea, con elementos de la ciencia ficción, y donde los dioses son seres post-humanos que disponen de una tecnología cuántica, por lo tanto, algo así como humanos evolucionados.

Del mismo, la llamada teoría de los *Antiguos Astronautas* ha supuesto, para millones de telespectadores –a través de Youtube o el Canal Historia de canal+– revisitarse los mitos clásicos y las creencias religiosas configuradoras de nuestra herencia cultural –como es la Biblia– en claves digamos *neoevemeristas*, pues se trata de releer muchas de esas historias en forma literal, con apoyo en teorías sobre aliens, contactos, abducciones, etc. Estas reinterpretaciones han creado, por tanto, una reescritura y nuevos paisajes míticos, como el Área 51 de Nevada, cualquiera que sea la verdad que sustente tales historias de ovnis.



Ciertamente, la cartografía de tales regiones fantásticas son un género muy frecuentado desde la edad media a través de relatos como los de Marco Polo, y en estos nuevos mitos cartográficos encontramos portales de acceso a estos mundos ignotos, como las llamadas bocas del infierno, como una especie de umbral o agujero que sirve para pasar de un mundo a otro, y que conectan perfectamente con toda la imaginaria del inframundo de los mitos clásicos, dragones que tragan a sus víctimas, etc.

En esta misma línea, en la segunda entrega de la saga, Percy y sus amigos deben encontrar el Vellochino de Oro para salvar su mundo, y tiene que arros-trar una auténtica odisea surcando las aguas del Mar de los Monstruos (es decir, el Triángulo de las Bermudas) y enfrentarse a terribles criaturas, como zombies y el mismísimo diablo.

La industria de la ficción es cada vez un bazar, un océano de textos y discursos, jalonado de archipiélagos como el de estos múltiples mundos imaginarios y universos de ficción poblados por fans entusiastas (Martos, A. E., 2009). El problema es crear los mecanismos para una lectura inteligente de los mismos, lo cual supone pensar en esas “brújulas” o cartas de navegación que citábamos bitácoras, todo lo cual está lejos de ser posible para esos lectores “salvajes” o “caóticos” de Chartier (1992), en brazos del mercado y carentes de lo que sí hay en el aula, la posibilidad de un mediador, de una persona que filtre las propuestas de estos textos, algunas no sólo disparatadas sino tóxicas, por ejemplo, el culto a la violencia que emana de tantas y tantas ficciones procedentes de la cultura norteamericana y que supone una reinterpretación forzada y nociva de los clásicos más conocidos.

Como botón de muestra, podemos hablar de la producción de Paramount *Hansel y Gretel: Cazadores de brujas* (2013), que retoma el cuento clásico para convertir a los niños, encarnados en actores famosos del Star System como Jeremy Renner y Gemma Arteton, en adultos ya que exterminan a brujas no por la fuerza del ingenio o la bondad sino por armas sofisticadas propias de la industria americana, con una estereotipación de la figura de la bruja y un énfasis en todo lo más truculento, es decir, “trituyendo” los valores de un cuento clásico tan iniciático como es el de los hermanos Grimm.

No podemos desvincular esta predilección por lo fantástico de los agobiantes contextos en que la mayoría de los ciudadanos se desenvuelven, y por ello el deseo de proyectar en estas utopías muchos de los conflictos soterrados. Pero más que una catarsis, la lectura *rápida* de estos neomitos, como ya pasó con Star War o Star Trek, está generando ciertos automatismos de consumo, que se traducen en modas y en un mercado ávido de aprovechar estas conductas de imitación, a través de todo tipo de productos: libros, películas, juegos, ropas, etc., es decir, todo lo que envuelve a un *branding*, a una marca cuyo objetivo principal es la venta, y cuyas expectativas van siendo cubiertas por un marketing cada vez más agresivo.

Los viajeros románticos, por ejemplo, buscaban en lo exótico, en lo fantástico o lo insólito la imagen de la “otredad”, el mundo alternativo al entorno materialista y asfixiante en que pensaban vivir, como una especie de espejo que les devolvía su propia imagen y les permitía expresarse de forma personal, de ahí la gran cantidad de notas, diarios, epistolarios y memorias de viajes. Hoy los viajeros románticos no necesitan irse a países lejanos, pueden viajar por los ciberespacios o bien los ultramundos imaginarios instalados en la cotidianidad, donde habitan los monstruos, como enseñó no solo la ficción fantástica sino la novela policiaca.

Internet y el ciberespacio en general es hoy ese océano de información, surcado de toda clase de peligros, donde es difícil arribar a ciertos “islotos de alfabetización”. Los estudios demuestran que el poseer competencias digitales no es suficiente si no vienen acompañadas de una capacidad de lectura crítica, y que la lectura rápida o el “surfing” no es capaz de desentrañar algunas de las “trampas” que a menudo contienen los hipertextos; al igual que con la estética de los videoclips, las imágenes más llamativas pueden esconder los contenidos más “oscuros”, y es preciso, aunque no exista habitualmente en Internet, la presencia, de algún modo, de un mediador que sepa filtrar u orientar sobre todo este caudal de información a los más jóvenes.

Deconstruir estereotipos

Las lecturas múltiples no dependen únicamente de que los adolescentes transiten por distintos géneros o formatos, de que tengan, como se hacen en algunas experiencias, “pasaportes de lectura” acreditativos de estos “viajes”, sino más bien de una actitud mental, que tiene que ver con el desarrollo de ciertos talentos personales, pues solo se encuentra aquello que previamente se busca.

Metáforas como el tesoro, en la relectura que hace Lacan (Henrion, 1996) a partir del concepto clásico de “agalma”, sería un buen ejemplo de ello. En efecto, la noción clásica del “tesoro” en griego se expresa con el término *agalma*, que tiene varias acepciones que se refieren a estatua, pero también

significa una joya, ornato u ofrenda, y, por ello, algo que glorifica, que resplandece. Por tanto, los tesoros son manifestaciones o irradiaciones del dios que impregnan objetos, lugares o animales. Su poder no es el de la mimesis naturalista de las estatuas griegas: de hecho una estatua sagrada usada como un agalma, como una ofrenda, no tiene que ser un *eikon*, es decir, no se mide por su similitud, sino por contener o irradiar esta fuerza divina, al igual que pasa con los iconos bizantinos.

Así pues, el tesoro tomado como *agalma* no es el estereotipo occidental de un cofre lleno de oro, asociado fundamentalmente a la riqueza individual y a la codicia (fiebre del oro), sino que es ante todo una ofrenda y un objeto sagrado. La relación de los tesoros con los oráculos y con los objetos sagrados de los rituales místicos es propia, pero no exclusiva, del contexto griego. El contacto con los dioses –que percibimos por ejemplo en los pozos sagrados– requiere siempre una ofrenda por parte de la persona, que se convierte así en oferente. De modo que el concepto griego de *agalma*, en su triple dimensión ya mencionada de estatua, ornamento y regalo u ofrenda, puede abarcar todos estos aspectos, y rebasar desde luego la visión mercantil del tesoro como el cofre lleno de monedas de oro. Esta ambivalencia es evidente en la propia fantasía moderna: si bien es común la visión del dragón que custodia una gran cantidad de oro, también vemos que el anillo de la novela de Tolkien es un objeto único, forjado de forma especial y depositario de una extraordinaria energía.

La lectura rápida y acrítica de todas estas narraciones de la ficción contemporánea nucleadas en torno a tesoros llevan a imaginar las salas de tesoros más bien como cajas fuertes de un banco o fortalezas del capitalismo, como Fort Knox, y no como un espacio dotado de belleza, misterio o espiritualidad si se quiere. En *The Goonies*, *The Mumuy*, *Aladdin*, *Goldfinger*, *The Hobbit*, *Harry Potter*, *Conan Rher Barbarian* y otras ficciones emblemáticas de la cultura moderna, la sala del tesoro ya no es ese espacio conquistado después un saber iniciático, sino, como decimos, el espacio de un banquero custodiado por un dragón-policía, al igual que los mapas del tesoro son señales de las que uno puede apoderarse por la violencia.

Lo esencial en las narrativas míticas de tesoros es la búsqueda iniciática, de hecho, lo importante más que el tesoro es su hallazgo, suele estar enterrado u oculto, y también es importante su singularidad, el tesoro es algo único, como el Grial o el Vellocino de Oro. Su naturaleza es, pues, compleja, puede cambiar de aspecto con facilidad, de hecho, las hadas a menudo suelen “gastar bromas” a los labriegos convirtiendo astillas de madero en barritas de oro, o a la inverso, transformando oro que éstos se llevan del lugar mágico en materia sin valor o incluso en excrementos. Incluso a menudo el tesoro no es un objeto concreto sino el lugar sagrado en sí, como se percibe en el mito del Oráculo de Delfos, tenemos dragón, oráculo, fuente, pitonisa, etc., pero no un objeto concreto.



Lo esencial en las narrativas míticas de tesoros es la búsqueda iniciática

Se percibe, pues, el valor plurisimbólico del tesoro en la cultura popular, que tanto contrasta con la identificación monetarista, que viene a equiparar el tesoro con lo que se guarda en una caja de seguridad en un banco, dinero, acciones, joyas... Es un caso en que la materialidad, la cultura material (entendida sobre todo como acumulación capitalista, no como un objeto singular como era la copa del Grial, como objeto o producto material) suplanta la significación, entendida como producción simbólica dotada de sentido, donde todos puedan aportar algo, que es lo que hacen precisamente los fans.

Siempre hay una articulación entre la materialidad y la espiritualidad

Es verdad que la cultura misma tiene elementos materiales (vestuario, muebles, etc.) y simbólicos (creencias, valores, axiologías), de modo que siempre hay una articulación entre la materialidad y la espiritualidad, si se quiere llamar así, y por tanto una tensión larvada entre estos dos polos (Martos 2014). Suplantar el símbolo por una interpretación empobrecida es una manera de fomentar el fetichismo de la mercancía (Marx), es decir, de atribuirle a estos objetos cualidades mágicas en sí mismos, olvidando que es el intercambio simbólico entre personas lo que da valor.

Intimidad y extimidad

Para entender el paso de la lectura burguesa a las lecturas múltiples actuales, debemos igualmente contrastar los nuevos usos con el surgimiento del concepto de lectura privada (Botrel, 2003) en conexión con los ritos de la vida privada burguesa (Fugier, 1989), formando parte, pues, de un escenario en que eran habituales los álbumes, diarios, etc., es decir, una forma de lectura ensimismada, en que afloraban los escritos autobiográficos dotados de un afán de sinceridad.

Esta concepción de la intimidad no solo está anclada en la vida burguesa, también se ve influida por una tradición como es la confesión como género literario, con exponentes tan conocidos como San Agustín o Rousseau, y que parten de una necesidad vital de quien escribe, normalmente desde la soledad.

En cambio, en el mundo del ciberespacio, la identidad no es parte de una indagación o catarsis, sino más bien parte de una máscara o simulacro, pues no en vano estamos en el ocaso del individualismo a la antigua usanza y en la reafirmación de las tribus (Maffesoli, 2004). De hecho, la identidad virtual se asienta en la ficcionalización o construcción de un personaje, y el nick y el avatar en el mundo virtual son no solo seudónimos sino auténticas identidades paralelas, una personalidad construida, opaca respecto al auténtico nombre e identidad real del sujeto, y no simplemente por una especie de pudor u ocultamiento sino porque en el fondo se quiere ser otra persona diferente de la que se es.

En este contexto, es muy oportuno introducir el concepto lacaniano de extimidad (Miller, 2010), de modo que lo escrito no sería lo que se vuelva hacia lo íntimo sino más bien hacia una comunidad con quienes precisamente se quiere compartir la “máscara”, la identidad duplicada, sin duda para conseguir determinados efectos. Esta “exhibición” tiene efectos performativos. Se trata de inducir una percepción acerca de nosotros, que forma parte de los juegos de identidad, suplantaciones o “fakes” tan propios de la cultura digital.



Todo ello conforme a la lógica de la simulación, hasta el punto de que se habla de la “precisión de los simulacros” (Baudrillard, 1978) como una forma de subrayar que estas identidades ficcionalizadas suelen ser percibidas como más reales que las propias identidades fácticas, es el caso de los fans por ejemplo. Baudrillard habla también de “miniaturización”, es como si la extimidad fomentase la construcción a partir de teselas, de mosaicos o retazos de memorias, de simulaciones en todo caso que convierten al yo en un escaparate continuo, tal como en la “irradiación” que dan ciertos personajes famosos a través de sus cuentas en las redes sociales. Esta “pose” continua lleva claramente a imposturas reconocibles, pero lo importante es siempre la construcción de esta imagen.

La ficcionalización creciente, es decir, el imperio, por decirlo así, de la industria del entretenimiento, ha reforzado esta tendencia, y hoy no solo se habla de “gamificación” de las relaciones laborales, sino que estereotipos como los superhéroes –por citar un ejemplo que sirve de modelo a los jóvenes– ayudan a construir roles sin duda delirantes y apartados de toda realidad cercana. Como los superhéroes, quien tuitea o chatea con la exposición de su “extimidad”, se viste un uniforme a medida, que es fruto de una “ensoñación” o de un soñar despierto.

En pocas palabras, la fantasía y su producto, las narrativas diversas generadas en cada momento, pueden ser un mecanismo alienador o liberador, si generan mundos posibles o mundos “trucados”. Las narrativas de marca con héroes de “cartón” o las visiones antes citadas que reducen el símbolo ancestral de los tesoros a cámaras acorazadas de los bancos, es buen ejemplo de ello. La misma falta de profundidad que hay en la psicología de estos superhéroes de Marvel que, salvo excepciones y en episodios transitorios, nunca son héroes problemáticos, la observamos en estas conductas que revelan la extimidad virtual, la externalización del yo según gustos, modas, “memes” y toda una serie de tics. Sin duda el resultado es una especie de “yo líquido” (Bauman, 2003), muy acomodado a los tiempos de la posmodernidad.

La fantasía y su producto pueden ser un mecanismo alienador o liberador

Conclusiones

El éxito de aplicaciones como Pearltrees, cuyo número de usuarios aumenta exponencialmente, es un claro indicador del paso de la lectura clásica “ensimismada” (Cordón, 2010) a una lectura conectada y que se enmarca dentro de un proceso amplio de socialización.

De hecho, podemos concluir con Simon y Llovet (2013) que Pearltrees no solamente sirve para organizar un espacio colaborativo de aprendizaje sino para crear un entorno personal conforme a las propias inclinaciones de cada persona. Así, Pearltrees se presta especialmente a la búsqueda multilateral de temas y de personas, se puede conectar a raíz de un ítem común, pero también se pueden explorar “las perlas” de otra persona e incorporarlas a nuestra propia cuenta, y en esa medida se convierte en una especie de lectura conectada, puesto que el seguimiento en común o el trabajo en equipo a partir de una perla dada se ve favorecido por la aplicación.

La prueba de que estamos ante una lectura multisensorial y que da prioridad a los nuevos alfabetismos es que la herramienta de textos no es tan potente como en los wikis, los nexos se establecen de forma más bien visual y la identidad se marca conforme a la dinámica que mencionamos de nick/avatar que cada usuario establece. Por tanto, Pearltrees es un síntoma de la coexistencia entre varias culturas textuales, desde la escrita a la digital, y de la incorporación de todo tipo de herramientas. Los jóvenes de la llamada generación Z, nacidos después del milenio, están siempre conectados, se relacionan a través de comunidades en línea como Facebook, Twitter, Google+, Flickr y Tumblr, y viven con naturalidad la tecnología.

Como decíamos al principio, la ola de mercantilización y la desvalorización de las formas clásicas de lectura por parte de la posmodernidad, obliga a reorientar algunas de estas estrategias, precisamente para salvar todo lo mejor de la herencia de la cultura letrada (Chartier, 1992). No se trata de que los alumnos, especialmente los de bachillerato y universidad, vuelvan a hacer lecturas académicas intensivas a partir de un clásico, al modo en que se hacía en los años ochenta en las universidades españolas, con la “moda”, por así decir, de los comentarios de textos y las disertaciones o ensayos académicos; en cambio, sí sería oportuno visibilizar su papel como mediadores de lectura, en tanto que universitarios integrantes de una élite profesional, y por tanto potenciales líderes de opinión de la sociedad civil. La desubicación de todos estos roles ha propiciado lo que Chartier llamaba lectura salvaje, y ha dejado en manos del mercado la cultura, equiparando ésta a consumo. Sin embargo, y ésta es una de las cosas positivas de la cibercultura, el emprendimiento social y otras corrientes renovadoras hacen aflorar opiniones, tendencias y gustos que afortunadamente no son las mismas de los programas amarillistas de televisión de consumo diario. Como la Bolsa, los valores de la cultura en la era de la posmodernidad aparecen en un continuo clima de “volatilidad”,



Los valores de la cultura en la era de la posmodernidad aparecen en un continuo clima de “volatilidad”

hasta el punto de que no se sabe si textos o prácticas desechadas de hoy serán rescatadas mañana al impulso de otras modas. Por todo ello, hoy más que nunca, es preciso rescatar lectores “armados con criterios”, auténticos libre-pensadores a modo y semejanza del programa de la Ilustración.

La cultura *dialogica* (Bajtin, 1974) necesita de controversias y debates de alto nivel. Por citar dos casos extremos, frente a las casi miles de páginas de fans y webs que glosan a los superhéroes y todo su mercado de películas, juegos, etc., es difícilísimo encontrar en Internet unos pocos testimonios que sean críticos con toda esta corriente. Por ejemplo, una entrevista con el cineasta Fernando Trueba que calificaba de “imbecilidad” el cine de superhéroes.

El otro ejemplo es igualmente revelador. El mundo de las hadas y en general la mitología es un continuo “trending topic” de Internet, y, en el ámbito educativo, hay incluso métodos que se llaman “Escuelas de hadas” (Festival de Arte de Hadas de Bélgica, www.fairytheatre.com). En las antípodas de esta posición, tenemos por ejemplo al científico darwiniano Richard Dawkins (1979), autor del famoso libro *El gen egoísta*, que concluye terminantemente que no se debe educar a los niños en dioses ni hadas. El abismo es el que hay también entre las ciencias sociales y las tecnologías, y esta divergencia tan acusada ilustra el diferente papel que otorgan unas y otras a los imaginarios y la necesidad de reconciliar ambos mundos. Probablemente un lector informado y crítico podrá armonizar estas posturas y aportar luz a los neolectores del siglo XXI, en la idea de que no sean consumidores sumisos –por mucho que estén polialfabetizados– sino ciudadanos críticos, ya que el tener competencias digitales no garantiza que sean lectores inteligentes. Las prácticas de aula y las teorías que las sustenten deberían tener muy en cuenta este papel central de los itinerarios de lectura, como algo tanto físico como intelectual, donde los alumnos deben construir conexiones relevantes entre esos océanos de información que nos rodean.

Alberto Eloy Martos García
Profesor Contratado Doctor - Dpto. Didáctica de las Ciencias Sociales
Universidad de Extremadura
albertomg@unex.es

Bibliografía

- Bajtín, M. M.; Forcat, J.; Conroy, C.** (1974). *La cultura popular en la Edad Media y Renacimiento*. Barral.
- Bauman, Z.** (2003). *Modernidad líquida*. Fondo de cultura económica.
- Botrel, J. F.** (2003). “Lectura privada y pública”. En: *Historia de la edición y de la lectura en España, 1475-1914* (p. 762-768). Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Braudillard, J.** (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós. (Editions Galilée, París 1978).
- Chartier, R.** (1992). *El mundo como representación: estudios sobre historia cultural*. Gedisa.
- Cordón-García, J. A.** (2010). “De la lectura ensimismada a la lectura colaborativa: nuevas topologías de la lectura en el entorno digital”. En: *Polisemias visuales. Aproximaciones a la alfabetización visual en la sociedad intercultural*, p. 39-84.
- Dawkins, R.; Suárez, J. R.** (1979). *El gen egoísta*. Barcelona: Labor.
- Dawkins, R.; Suárez, J. R.** (1979). *El gen egoísta*. Barcelona: Labor.
- Eco, U.** (2013). *Los límites de la interpretación* (Vol. 19001). Random House Mondadori.
- Fugier, A. M.** (1989). “Los ritos de la vida privada burguesa”. En: *Historia de la vida privada* (p. 199-268). Taurus Ediciones.
- Gache, B.** (2006). *Escrituras nómades*. Gijón: Ed. Trea.
- García, A. E. M.** (2009). “Sagas y ‘fan fiction’, escritura literaria y cultura juvenil”. En: *Lenguaje y textos*, (29), p. 167-175.
- Henrion, J. L.; Pons, H.** (1996). *La causa del deseo: el agalma de Platón a Lacan*. Ediciones Nueva Visión.
- Maffesoli, M.** (2004). *El tiempo de las tribus: el ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas*. Siglo XXI.
- Miller, J. A.** (2010). *Extimidad*. Barcelona: Paidós.
- Montero Padilla, J.** (1994). “Azorín, los clásicos y la literatura como encuentro”. *Separata de la obra Sobre Didáctica de la lengua y la literatura. Homenaje a Arturo Medina*, p. 559-563.
- Núñez, E. M.** (2006). “‘Tunear’ los libros: series, fanfiction, blogs y otras prácticas emergentes de lectura”. En: *Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura*, (2), p. 63-77.
- Simon i Llovet, J.; Alomar Kurz, E.** (2013). *Dels wikis als pearltrees. Organitzar un espai d’ensenyament/aprenentatge col·laboratiu on-line amb noves eines i nous fonaments teòrics*.

