



DOCUMENTO DE INVESTIGACIÓN 1

Serie Encrucijadas Lectoras

Lectura e Inclusión Cultural
en el contexto de la cibercultura



**Datos de catalogación
bibliográfica**

Aitana Martos García
Alberto Martos García

Documento de Investigación 1

Serie “Encrucijadas Lectoras”

Lectura e inclusión cultural en el contexto de la cibercultura.

© Ediciones CELEI

© Observatorio sobre Educación Lectora, Nuevas Ciudadanías y Democracia – “Emilia Ferreiro”, dependiente del Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación Inclusiva | CELEI | Chile

© Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación Inclusiva | CELEI | Chile

ISBN: 978-956-386-008-5

Materia: Lectura, Didáctica de la Lectura, Lectura digital, Cibercultura, Nuevos Estudios sobre Literalidad, Literacidad crítica, Lingüística y Competencia digital.

40 páginas

MARZO, 2018

Aitana Martos García
Alberto Martos García

Documento de Investigación Número 1

Lectura e Inclusión Cultural en el contexto de la cibercultura

ISBN: 978-956-386-007-8

© **Editores:** Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación Inclusiva | CELEI | <http://www.celei.cl>

© **Edita y publica:** Ediciones CELEI | Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación Inclusiva | CELEI | Chile.

Ciudad: Santiago de Chile.

Diseño: Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación Inclusiva | CELEI

Composición: Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación Inclusiva | CELEI | Chile

Contacto: ediciones@celei.cl – contacto@celei.cl

***Este material no puede ser impreso, ni reproducido total o parcialmente por ningún otro medio sin la autorización por escrito de los editores y de sus autores.

(**) Publicación Arbitrada por Pares.





Aldo Ocampo González

Director del Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación Inclusiva (CELEI), Chile.
Observatorio sobre Educación Lectora, Nuevas Ciudadanías y Democracia – “Emilia Ferreiro”, dependiente del Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación Inclusiva (CELEI), Chile.

Concepción López-Andrada

Directora del Observatorio sobre Educación Lectora, Nuevas Ciudadanías y Democracia – “Emilia Ferreiro”, dependiente del Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación Inclusiva (CELEI), Chile.



CONSEJO ASESOR Y COMITÉ CIENTÍFICO OBSERVATORIO SOBRE EDUCACIÓN LECTORA, NUEVAS CIUDADANÍAS Y DEMOCRACIA – “EMILIA FERREIRO”

Dra. Elena Jiménez Pérez

Profesora del Depto. de Didáctica de la Lengua y la Literatura, UGR, España.
Presidenta de la Asociación Española de Comprensión Lectora (AECL), Málaga, España.
Coordinadora del Consejo Asesor del Observatorio sobre Educación Lectora, Nuevas Ciudadanías y Democracia – “Emilia Ferreiro”, dependiente del Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación Inclusiva (CELEI), Chile.

Dra. Genoveva Ponce Naranjo

Profesora de la facultad de Humanidades y Educación, UNACH, Ecuador.
Miembro del Consejo Asesor del Observatorio sobre Educación Lectora, Nuevas Ciudadanías y Democracia – “Emilia Ferreiro”, dependiente del Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación Inclusiva (CELEI), Chile.

Dr. Gustavo Bombini

Profesor Titular de la Universidades de Buenos Aires y Nacional de La Plata.
Miembro del Consejo Asesor del Observatorio sobre Educación Lectora, Nuevas Ciudadanías y Democracia – “Emilia Ferreiro”, dependiente del Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación Inclusiva (CELEI), Chile.

Dr. Eloy Martos

Catedrático de Didáctica de la Lengua y la Literatura, Universidad de Extremadura, España
Miembro del Consejo Asesor del Observatorio sobre Educación Lectora, Nuevas Ciudadanías y Democracia – “Emilia Ferreiro”, dependiente del Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación Inclusiva (CELEI), Chile.

Dr. Andrés Calero

Escritor e Investigador de reconocido prestigio en el campo de la Comprensión Lectora (España)
Miembro del Consejo Asesor del Observatorio sobre Educación Lectora, Nuevas Ciudadanías y Democracia – “Emilia Ferreiro”, dependiente del Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación Inclusiva (CELEI), Chile.



Documento de Investigación Número 1

Serie Encrucijadas Lectoras

Observatorio sobre Educación Lectora, Nuevas Ciudadanías y Democracia - "Emilia Ferreiro"
Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación Inclusiva (CELEI), Chile.

DOCUMENTOS

CELEI

1

Concebido como un dispositivo de difusión de la investigación sobre la
Educación Lectora y la Educación Inclusiva



© 2018. Aitana Martos García y Alberto Martos García

© 2018. Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación Inclusiva (CELEI), Chile.

Edición: marzo, 2018.

Coordinación Editorial: Dr. Aldo Ocampo González

Diagramación: Ediciones CELEI

Diseño y concepto gráfico: Ediciones CELEI

Observatorio sobre Educación Lectora,
Nuevas Ciudadanías y Democracia –
“Emilia Ferreiro”, Chile.

Centro de Estudios Latinoamericanos de
Educación Inclusiva (CELEI), Chile.

www.celei.cl

www.celei.cl/observatorios/observatorio-sobre-educacion-lectora-emilia-ferreiro/
observatorio.educacionlectora@celei.cl
Santiago de Chile, Chile.

CON EL APOYO DE:



Instituto de Investigación en
Fácil Lectura y Educación Inclusiva



Red Internacional de
Universidades Lectoras

Lectura e Inclusión Cultural en el contexto de la Cibercultura

Aitana Martos García
Alberto Martos García









ÍNDICE

1.-Introducción	14
2.-Los conceptos de inclusión cultural y de apropiación como vehículos para integrar la cultura letrada y la cibercultura	15
3.-Los nuevos modos de percepción: sensorium, fans y jóvenes	16
4.-Las nuevas prácticas culturales. Prótesis sensoriales y lecturas	19
5.-El concepto de apropiación y su importancia para entender la cultura	23
6.-La ficción manía como práctica cultural de apropiación de textos	25
7.-La diversidad cultural como horizonte	31
8.-Lecturas para la apropiación y la inclusión: alfabetización como prácticas y escenarios múltiples	35
Bibliografía	37

I.-Introducción

Decía Gustave Le Clézio, el Premio Nobel de Literatura, que “escribir es también escuchar el rumor del mundo”, de ahí la apelación necesaria al concepto de *polifonía* (Bajtin) dentro de la cultura digital: muchas voces, muchos planos, y un sentido de saber escuchar y de tolerancia.

La posmodernidad es una cultura de reciclado e hibridación, por eso ha fomentado la narración serial, por ejemplo las sagas de interminables volúmenes o capítulo. Pero prácticas modernas, como todo el fenómeno que hoy conocemos como *Fan Fiction*, tiene precedentes clásicos ya en el Quijote, en tanto que obra que se recreó e imitó a través del Quijote de Avellaneda y convirtiéndose muy pronto en personaje popular, protagonista de alusiones, y chanzas.

En la cultura impresa, el orden del discurso venía establecido de una vez por el autor (división en capítulos, páginas, etc.) y también se acomodaba al tipo de soporte (libro, revista, carta...). En el mundo digital, el soporte se unifica (la “pantalla” del ordenador) y el texto se presenta como un “continuo”, un flujo de información, al que ya no le vale la disposición de la página tradicional, aunque por analogía le llamemos –equivocadamente– “página web”, por ejemplo, en ésta no caben las notas a pie de página ni otras convenciones. La textualidad electrónica pone en cuestión, pues, el mismo concepto y límites de “libro” dado que la posibilidad organizativa no lineal puede llevar un mensaje hacia referentes casi infinitos.

La cultura actual es diversa, y las prácticas letradas tienen que atender a todo eso, desde las obras literarias a las series de televisión. Además, está presidida por una “opulencia informativa”, que obliga a una fragmentación de la audiencia, con lo cual la atomización es algo natural, y no es fácil, por tanto, inculcar un canon más o menos igual para todos, por más que reconozcamos el valor indispensable de ciertas experiencias de alfabetización, por ejemplo, el conocimiento de los clásicos.

El mundo actual, al igual que el Barroco, es proclive al desorden, de modo que debemos ofrecer a los educando las herramientas para construir un abanico de categorías para reducir esa complejidad, sin que ello implique renunciar a la diversidad. Al contrario, ésta también ofrece oportunidades para el aprendizaje,

pues podemos siempre ayudar a desarrollar prácticas vernáculas, como propugnan los Nuevos Estudios de Literacidad.

Por descontado, hoy las experiencias alfabetizadoras no sólo están ligadas al libro, al museo o a la biblioteca. En realidad hay escenarios de lectura y escritura en multitud de escenarios que conforman una amplia praxis ciudadana en las diferentes culturas y países de nuestro mundo.

II.-Los conceptos de inclusión cultural y de apropiación como vehículos para integrar la cultura letrada y la cibercultura

El panorama de la lectura y la escritura en la sociedad del siglo XXI pone el énfasis sobre conceptos tales como la fragmentación, la posmodernidad, la participación, y, en definitiva, trazan un cuadro en que las culturas mediáticas y las creaciones populares interaccionan. En los próximos diez años cabe esperar una explosión de lo que hemos ido describiendo como “*procomún*”, de un patrimonio cada vez más compartido y objeto de distintas aproximaciones y recreaciones, y esto formará parte de una competencia cultural, basa en un nivel distinto y mucho más avanzado de conciencia, actitud, conocimiento y habilidades.

En este sentido, el concepto de *inclusión cultural* y otras ideas conexas (v.gr. inclusión digital), supone una nueva manera de concebir la cultura y de integrar en ellas actuaciones tales como el patrimonio, en su más amplio sentido, cercano a la idea de *procomún*. Al poner en valor la participación y la colaboración, las expresiones culturales marginales o periféricas adquieren ahora protagonismo, porque forman parte de ese panorama plural que se quiere destacar. Lo mismo ocurre, en concreto, con la cultura escrita, que se expresa en multitud de *situaciones, contextos y formas*, y no sólo en los que han sido acuñados por la cultura académica tradicional, el canon o las prácticas culturales prestigiadas socialmente hasta ahora.

Ante la diversidad cultural ya no cabe una actitud de exclusión, porque estamos en una cultura que será cada vez más globalizada e híbrida, fruto de un continuo “bricolaje” cultural que es llevado a cabo por diversos agentes, desde la industria del entretenimiento a la presión emergente de las propias culturas “subalternas”, por usar un concepto propia de la historia cultural.

La mercantilización o industrialización de la cultura ha sustituido la centralización de la cultura en grandes focos de irradiación por una cultura cada más universalizada y “rizomática”, que integra las culturas locales con las grandes corrientes o modas del mercado, de modo que cabe hablar de muchos centros y focos de irradiación que comparten pautas o desarrollos de éxito. Como se en los temas de alfabetización, según las propias recomendaciones de la Unesco, el punto de partida es siempre la “cultura local” y los agentes “locales”, que, en plena época de Internet, está en todo caso conectados a todos los otros entornos, al resto del mundo. La síntesis, pues, parte, por una recomposición de los lenguajes, formatos y códigos de la cultura, que se refiere en primer lugar a la ecología de la comunicación.

El mundo de la creación, de la educación, de la biblioteca o del comercio siguen siendo los grandes campos donde se mueve la cultura escrita, con intereses, agente “artefactos” y objetivos no siempre iguales, y además todo ello está impregnado por la cultura digital, de modo que la construcción cultural tiene estratos profundos (la tradición, la herencia cultural, los hipotextos del folklore...), estratos superficiales en forma de este mosaico de cuatro partes al que aludimos, y una especie de “parastrato” que es la cultura digital. El resultado no es, como antes, una situación más o menos homogénea sino un “flujo” (v.gr. concepto de modernidad líquida), que viene determinada por estas nuevas posiciones de los distintos lenguajes y códigos, por los nuevos contextos sociales e, incluso, por los nuevos modos de percepción.

III.-Los nuevos modos de percepción: sensorium, fans y jóvenes

En efecto, los blogs, los videojuegos o las prácticas de Fan fiction son un síntoma de esta nueva cultura. El Fan Fiction, en conexión con las sagas y la ficción fantástica en general, es un fenómeno que ha sido estudiado ampliamente por A.E. Martos (2009).

Se puede decir que es un movimiento de recreación de los textos de universos de ficción que cobran fama entre los jóvenes y son objeto pues de veneración, esto es, se convierten en *universos compartidos*. Son, pues, textos *a-propiados*, *revisitados* por los jóvenes, que actualizan sus tramas y discursos conforme a sus propias preferencias.

Los mecanismos de imitación son muy libres, sólo hay que respetar, por un convenio tácito, un mismo punto de partida, lo que se conoce como la *versión canónica* de la saga o historia de origen, luego todo lo demás es susceptible de ser variado y completado, con precuelas, secuelas, variaciones, de todo tipo. Es el mismo mecanismo de los *fakes* y pastiches en las fotos y recreaciones de cuadros. El nexo entre todas estas manifestaciones es el *sensorium* un concepto que fue destacado por el filósofo alemán Walter Benjamin y que algunos han puesto en valor (Idárraga 2009, Martín Barbero 1999b), igual que nosotros podemos utilizarlo para acercarnos a los *nuevos modos sensoriales* de la *lectura entre los jóvenes*.

Por *sensorium* la *configuración del aparato sensorial que nace de la conjunción entre las habilidades naturales y las manifestaciones históricas*. El joven del s.XX y s.XXI ha sido sometido a una dieta “hipercalórica” de imágenes, por tanto, tiene una gran plasticidad cerebral y neuronal en la elaboración de imágenes. En consecuencias es capaz de traducir códigos y de establecer pasarelas entre unas representaciones y otras de forma más eficiente que lo que lo hacía una persona de los s.XVIII o XIX.

Por citar un caso emblemático, la *moda gótica* es una traducción visual poderosa, marcada desde luego por las producciones estéticas, del universo poético y narrativo de los góticos y posrománticos. “, y ha conformado una ambientación, una escenografía, una forma de vestir y maquillarse, etc. La película “El cuervo”, por ejemplo, es una síntesis visual perfecta de todo ello.

Según J. L. Martín Barbero (1999: 89-90), se ha formado un nuevo *sensorium* a partir de la hegemonía de la televisión, de las modas audiovisuales y de las manifestaciones de lo que se conoce como posmodernidad, que es una elaboración sincrética y sinestésica de las formas sensoriales heterogéneas que provenían lo mismo del arte que de la publicidad o la industria, tal como vemos en la cultura pop.

Este nuevo *sensorium audiovisual* está marcado por las experiencias de nomadismo, instantaneidad y flujo, es decir, por una presencia que se ramifica en manifestaciones diversas y efímeras todas. No olvidemos que estamos ante la cultura de la fragmentación, ante la cultura mosaico (Moles), ante la segmentación de audiencia que impone la cultura digital, que hace que se multipliquen los escenarios y las *performances* en un sentido en espiral.

La expresión apropiada de todo esto culmina en el *ciberpunk*. Éste es un movimiento consciente de la *sobrestimulación*, del estado de shock a que puede

llegar la *hiperestesia* a que nos lleva la conjunción de la modernidad, la presencia deshumanizada de lo urbana, la opulencia informativa, el caos de la Red, y reutiliza todos estos elementos para crear una especie de barrera o antídoto.

La cognición de la cultura medieval y renacentista estaba marcada por un entorno *logocéntrico*, donde la palabra era la eje de la sabiduría. La tendencia actual imperante en las nuevas modas audiovisuales es hacia la *sinestesia*, de modo que participen todos los sentidos, el gusto, el tacto, el oído, la vista y el olfato, a través de múltiples simulaciones y tecnologías, de las cuales la imagen de alta definición, el cine en 3-D o el *sensurround*, ya se han hecho comunes entre los espectadores. Esta sinestesia en principio provocaría un *shock* puesto que consumiría "energías excesivas", es decir, supondría una *sobrecarga cognitiva*.

La reacción ante este reto perceptivo es la *automatización de tareas*, que es lo que vemos en los videojuegos. Otra "defensa" es la *percepción simplificada* de estas imágenes, lo que MacLuhan llama por ejemplo la captación de "figuras sin su fondo", esto es, imágenes descontextualizadas, puros iconos en los cuales el "fondo", esto es, el "background", todas sus valencias culturales, queda olvidado, oculto o subliminal.

La figura tan de moda del *vampiro* es un ejemplo de estos iconos desgastados, banalizados, figuras sin relieve, caricaturas construidas ad hoc según las exigencias del guión. Otro ejemplo son los monstruos, los psicópatas, los bestiarios, propios del cine de serie B, que causan furor entre los jóvenes, no en vano se llama *cine teen* a estas películas comerciales de terror y suspense, de continuos sobresaltos, que sólo han retenido de Poe y de los clásicos del terror el aparataje de sensaciones de "choque".

En todo caso, un *sistema sinestésico* como el que constituyen ya muchas películas, videojuegos o ficciones organizadas en distintos lenguajes, exige respuestas acompañadas según distintos niveles: tenemos una *sensación física*, una *reacción motora* y finalmente un *significado psíquico*.

Toda esta gama de sensaciones es la que experimenta un *fan* cuando se apropia de su saga favorita: una corriente de admiración que lleva al entusiasmo y a todas sus manifestaciones externas (por ejemplo, las fiestas de disfraces o *cosplay*) y, finalmente, una apropiación del sentido que le conduce a crear y compartir con otros una identidad o afinidad a través de ese universo de ficción común.

Entonces la subcultura asumida, sea gótica o en cualquiera de las otras modas, se vivencia como una prótesis, una extensión de nuestros sentidos, que lleva al encuentro irremediable de ciertos conflictos, tal como ocurre en el ciberpunk. El gusto fetichista por la máquina y toda la iconología informática y virtual (v.gr. Mátrix), es decir, la *tecnologización de lo orgánico*, lleva también a su reverso, la *organicidad de lo tecnológico*. La moda gótica, pero antes el posromanticismo, puso de moda este conflicto, con la figura de Frankenstein, el muerto viviente, el autómatas, el alma atormentada precisamente por no poder casar estos dos polos.

La diferencia con la literatura o el arte clásicos, entendido para ser contemplado o disfrutado a distanciar, es lo que se ha llamado la dimensión “ostensiva”: ahora son manifestaciones para ser “jugadas”, interpretadas, dramatizadas, como en un juego de rol o un videojuego. Es una lectura y una escritura *performativas*, que persigue ciertos comportamientos y que entiende, como en el teatro primitivo, que el arte es un ritual, una concelebración. La afinidad de todo esto con el carnaval es evidente, pero ya no se trata del carnaval clásico que analizara Bajtin: la plaza pública del pueblo es el mundo entero, el “aula sin muros” de MacLuhan y las transgresiones, provocaciones o códigos invertidos ahora se dirigen no a una sola ideología dominante (la Iglesia medieval, por ejemplo) sino a un conjunto de poderes y expresiones, es decir, participan de la fragmentación propia de nuestra cultura.

Los jóvenes, con el *fan fiction*, los *videojuegos* o los *blogs*, evidencian un tipo de lector que no se resigna a estar “frente al texto” sino “en” o “dentro” del texto, apropiándose con sus propios lenguajes e interpretaciones.

IV.-Las nuevas prácticas culturales. Prótesis sensoriales y lectura

Debemos a A. Martos (2011) un estudio sistemático de estas nuevas prácticas culturales, centradas en este caso a los fanfics, pero cuyas conclusiones se podrían aplicar a los otros códigos anteriormente citados. En palabras del autor:

[...] Las prácticas de fan fiction, igual que los blogs o los juegos, son síntoma de esta nueva cultura participativa y de convergencia (Jenkins), pero que, en este caso, parten de esta nueva actitud del lector (pos)moderno de “revisitar” los textos que le sirven de referente (y que el mercado cuantifica

como éxitos o best-sellers) para efectuar en él, no solamente operaciones de (re)interpretación sino, en su caso, también de apropiación creativa, dando lugar a reescrituras variadas y en distintos lenguajes. Por ejemplo, debemos prestar atención a los relatos que se “cuelgan” en fanfiction.net u otros portales por parte de estos fans, y también a otros géneros y lenguajes que, en el fondo, evidencian el mismo fenómeno.

Así, los posts o comentarios de fans acerca de un texto de éxito o que congrega un interés especial, son vertidos en multitud de herramientas, desde foros a otros muchos soportes. Es verdad que esta nueva forma de “revisitar” estas obras, muchas de ellas ya clásicas, se hace desde unas “miradas” muy singulares, a menudo muy posmoderna, la secuencia temporal o de estilos no es, por ejemplo, lo que más preocupa, sino que se fomenta la yuxtaposición o la fragmentación, que vienen a ser señas de esta hipermodernización. Lo mismo pasa en lo literario trasladado a la ficción-manía, con muchas series novelescas o de origen mitológico, convertidas en objeto de culto como fanfics. Podríamos citar títulos de obras concretas como las de Tolkien o Lewis, piénsese simplemente en todos los ciclos mitológicos en torno a Hércules (y su spin-off Xena), vampiros, etc.

Es, en todo caso, una práctica nueva de lectura/escritura, sensible a algunos de los aspectos positivos y negativos que venimos comentando. Por ejemplo, se desarrolla en un marco de lenguaje total y de “inter-medios” (Jenkins), que hace que el fan conozca la referencia de su universo en varios lenguajes y, además, implica la reelaboración activa por parte de éste de elementos del universo preferido.

Sin embargo, en la parte negativa y como ya hemos comentado, el fan fiction también es proclive a crear mitomanías y prácticas compulsivas al margen de todo pensamiento crítico, y, sólo bajo este aspecto, se podría entender como una acción “parasitaria”. Lo cierto es que esta práctica -tan contradictoria en su misma raíz- de la ficción-manía choca bastante con las preconcepciones de profesores, editores o escritores, pues es un fenómeno relativamente nuevo que ha cogido por sorpresa a algunos de estos ámbitos. En cierto modo, al fanfiction se le puede considerar un nuevo género, aunque sea ahora un género marginal y a caballo entre el libro, Internet, las películas o los comics, y no asimilado por el “canon” de obras y temas que los ámbitos académicos y culturales establecen. Sin embargo, es algo que viene ocurriendo en la evolución literaria, géneros marginalizados en el s. XIX, como el terror o lo policiaco, hoy son plenamente admitidos (p.4-6).

En efecto, ya hemos comprobado que los *nuevos modos sensoriales de lectura*, lo que hemos llamado el *sensorium audiovisual*, se inclina al exceso, a la saturación

de estímulos, y hemos aludido a las estrategias “defensivas” del receptor. Ello tiene que ver con la posmodernidad, con su estética *neobarroca* y también con la recreación de la *high culture* por las culturas populares, dando paso a lo que se ha llamado la estética *kitsch*. La moda gótica es un compendio de todo ello.

Los monstruos, máquinas y *cyborgs* participan de estos mismos excesos y causan una fascinación semejante. Inducen, pues, a una reacción cercana al patetismo, se trata de sufrir, de estar afectados.

Lo que ha revolucionado Internet y las tecnologías digitales es el modo de construir y compartir este patetismo. Puesto que la conducta de los jóvenes ante los nuevos medios se entiende a partir de nociones tales como *fragmentación, aleatoriedad, inmediatez, instantaneidad, no secuencialidad, desjerarquización, velocidad o hedonismo* (Efrón 2008), la recepción por separado, la innovación aislada, ligada a una inspiración individual o a una genialidad momentánea, dejan de tener sentido. Internet es cada vez más el reino de la inteligencia colectiva, de los genios en grupo, y por tanto la Red se está convirtiendo cada vez más en una prótesis sensorial que “premastica” todo ese arte cada vez más globalizado que consumimos.

Para empezar, Internet no es sólo una tecnología sino un complejo *artefacto cultural* que se podría entender como una prótesis multisensorial a través de la cual percibimos la realidad. La originalidad de la figura más o menos romántica del *cyborg*, que crea en sus inicios la ciencia ficción, es que pone en evidencia los conflictos básicos, la identidad, lo que somos, el sentido de nociones que afectan a lo humano: la sensibilidad, los afectos, la memoria... Todos los *gadgets* de los superhéroes, como Batman, Iron Man, etc., son prótesis parciales de este conjunto mayor, que los neurocientíficos han llegado a catalogar como *mente extensa o exocerebro* (Bartra), dicho de otro modo, nuestros pensamientos y modos de sensibilidad ya están “empaquetados”, de algún modo, “fuera”.

La llamada *realidad aumentada* es un ejemplo de estos paquetes sensoriales que nos ofrece la cultura digital, se trata de mezclar objetos reales y virtuales con unos *scripts* concretos, que nos permiten coordinar objetos en 3D, vídeo, sonido e información de seguimiento de objetos. El objetivo básico es la interactividad, ampliamos nuestra percepción e interactuamos con todos los resortes a nuestra disposición en este nuevo entorno “híbrido”.

La *realidad aumentada*, por ejemplo, nos permitirá que de las páginas de los libros o de cualquier otro soporte salgan maquetas e imágenes en 3-D de los

mundos o escenarios fabulados. En suma, suscribimos la afirmación de Guillermo Sunkel (2002) quien, citando a Martín Barbero, subraya que son los jóvenes los que mejor encarnan este *sensorium audiovisual* pues ellos son:

[...] sujetos dotados de una 'plasticidad neuronal' y elasticidad cultural que[...] es más bien apertura a muy diversas formas, camaleónica adaptación a los más diversos contextos y una enorme facilidad para los 'idiomas' del video y el computador (1999, p.35).

Lo cual, de acuerdo a este autor, requiere sentar las bases para una:

[...] segunda alfabetización que nos abre a las múltiples escrituras que hoy conforman el mundo del audiovisual y la informática. Pues estamos ante un cambio en los protocolos y procesos de lectura, que no significa, no puede significar, la simple sustitución de un modo de leer por otro, sino la compleja articulación de uno y otro, de la lectura de textos y la de hipertextos [...]. Pues es por esa pluralidad de escrituras por la que pasa hoy la construcción de ciudadanos que sepan leer tanto periódicos como noticieros de televisión, videojuegos, video clips e hipertextos (1999, p.46)¹.

Así pues, concluimos que es preciso formar ciudadanos *polialfabetizados*, pero, siguiendo con este concepto del *sensorium*, atentos a los nuevos modos de lectura, al peligro de los discursos solamente tecnológicos y, en última instancia, a la necesidad de lecturas críticas que “deconstruyan” esa saturación sensorial que trata de ahorrar nuestros modos de percepción y que vemos como tendencia difundida desde la industria del entretenimiento.

Analizar todos estos elementos, *des-piezar* los grandes iconos y modas, ahora promovidas desde Internet, es tarea de la llamada *literacidad crítica*. Esto no debe llevar a una confrontación inútil entre la concepción clásica de la cultura y las nuevas formas culturales, entre la cultura letrada y la cibercultura, que deben convertirse en aliadas gracias a la acción inteligente y consorciada de grupos y comunidades. Como bien indica Keith Sawyer, la innovación no vendrá de la genialidades aislada sino de “pequeños y constantes cambios”.

Mirar y repensar estos nuevos escenarios y prácticas culturales puede ayudarnos en esta tarea, para la cual se requiere una síntesis audaz: revalorizar cognitivamente la cultura digital y mediática en que estamos inmersos, para que

¹<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/cultura/sunkel.doc>

no sea simplemente un contenedor de entretenimiento inducido, y a la vez, actualizar la cultura letrada, creando pasarelas y caminos de comunicación entre ellas. El trabajo crítico pasa por reconocer que estos textos alternativos de la cultura juvenil, en la actualidad, se presentan como *antitextos*, y sus escenarios, como *anti-ambientes*, es decir, tienen una carga contestataria que podemos aprovechar con fines educativos, y no dejar sólo en una “pose”, como ocurre con la cultura gótica, contribuyendo así a una renovación constante.

Las transformaciones de estas nuevas prácticas culturales en la calle, los barrios, la ciudad y en otros entornos, ya han comenzado, y ahora se manifiestan como excepciones, tales como las performances, o las “instalaciones”, pero poco a poco nos conducen a una nueva sensibilidad estética y social de la cual los jóvenes, en contraste con la imagen parasitaria que se promueve de ellos, serán protagonistas, precisamente por su fácil acomodación a este nuevo *sensorium* audiovisual. El reto, pues, es la integración artística y la inclusión social, cosas que, suponemos, deberán ir de la mano, pues no en vano estas manifestaciones proceden en su mayoría de culturas marginales o marginalizadas.

V.-El concepto de apropiación y su importancia para entender la nueva cultura

Por otra parte, a menudo el concepto de “lectura apropiada” se maneja desde unos parámetros de psicología del desarrollo, como cuando se habla de “*elegir textos apropiados a la edad del niño*”, valorando, pues, que conecten con sus intereses y se ajusten a su nivel evolutivo. Esto nos lleva inevitablemente al concepto de “*lectura por edades*” tema a veces controvertido, que no es el objeto de este artículo pues sí un referente a considerar.

Es sabido que igual que es cierto que la *edad* condiciona sin duda la *recepción del texto*, también es verdad que no todos los niños de una misma edad tienen el mismo grado de desarrollo ni el mismo entorno ni han adquirido el mismo *intertexto* (Mendoza 2003). Así pues, salvando todos los matices que se puedan exponer al respecto, cabe destacar que la idea de *orientar las lecturas* y de *adecuarlas a una finalidad* tiene un origen sociohistórico ya estudiado por especialistas (Chartier 1994), normalmente, el de la *inculcación* con algún propósito, normalmente moralizante o adoctrinador.

Es algo que la historia y la sociología de la lectura ha puesto sobradamente de evidencia. En todo caso, a menudo se suelen describir, por un lado, los parámetros de los llamados estadios de desarrollo del niño, y por el otro, las propiedades formales o temáticas de los textos, a fin de llegar a una especie de “confluencia” o mutua utilidad. Por ejemplo, es cierto que el cuento de hadas se acomoda a la perfección a los primeros años infantiles, pero también lo es que subyace una disposición innata del ser humano a la fabulación, y que lo que el cuento maravilloso potencia es la activación de un patrón simple y eficaz a estas edades; o, dicho de otro modo, que no son tan esquemáticas las correspondencias entre edades y (sub) géneros textuales, en todo caso, habría más bien una especie de “continuum”, como lo hay también en la evolución de las llamadas fantasías infantiles (Gloria García 2007).

Lo que sí está claro es que cuando hablamos de “adecuar” el texto hablamos de **mediaciones** y de **mediadores**, por eso no puede extrañar que un origen de estas lecturas sea el *litúrgico*, esto es, la ordenación de las lecturas según el calendario litúrgico, las celebraciones de los santos u otros motivos pastorales. El sacerdote elige un texto porque ponga de relieve algún aspecto peculiar que vaya a glosarse en la homilía.

De hecho, hay un conjunto de lecturas asignadas para cada día en el leccionario ferial, de modo que se disponga de varios textos para una misma lectura, que el celebrante escoge conforme a lo que crea más adecuado a los oyentes. Todo ello conforma un *macroconjunto textual*, donde se arraciman salmos, profecías, textos de los Evangelios, cartas de San Pablo, etc. Es decir, un auténtico canon sagrado, que es el marca lo que es apropiado y , a su vez, perfila lo que debe decirse y, por ausencia, lo que debe excluirse, es decir, *lo que no es revelación*, o lo que la Iglesia considera como tal.

He aquí, por tanto, cómo dos mecanismos esenciales, el concepto de lectura apropiada, y el de inclusión/exclusión, cobran fuerza desde la propia tradición cristiana, y trasciende, pues, a lo literario tomado como simple disfrute o goce estético sin más pretensiones. Al contrario, la dimensión ética y social guía estos dos mecanismos, se selecciona y se excluye conforme a unos parámetros, y se inculcan el resultado de estas decisiones como si fueran lo natural.

Lo que queda fuera es lo que se ha llamado las *escrituras silenciadas*, los géneros marginales o los sistemas culturales periféricos (Even-Zohar), si bien hay siempre una *fricción* entre el “centro” y la “periferia” de estos sistemas culturales. Sin ir más lejos, las devociones populares (v.gr. las leyendas marianas), no puede

ser, en sentido estricto, textos de la “revelación”, sin embargo, son reabsorbidos con frecuencia y se integran en este *corpus textual*, gracias a los mismos mecanismos que ya utilizara Perrault: la Virgen de la leyenda se conecta con alguna advocación con fundamento en las Escrituras –Virgen de la Asunción–, propaga algún milagro o enseñanza apologética o se le añade una moraleja o intención explícita.

VI.-La ficción manía como práctica cultural de apropiación de textos

En este contexto, el escenario digital y en general la cibercultura está suponiendo un “vuelco” total, por los motivos que ya se han expuesto por especialistas de la talla de Eco, Landow, Piscitelli, etc. Nos vamos a centrar en un fenómeno emergente: el fan fiction. El estudio del fan fiction, que nosotros preferimos denominar, “ficción-manía” ha sido el objeto de la Tesis Doctoral de Alberto Martos, *Las Sagas Fantásticas Modernas y la Ficción-Manía: Lenguajes Literarios, Plásticos, Multimediales y sus Repercusiones Didácticas*.

De antemano, lo más llamativo de este fenómeno es que la reescritura o “apropiación” de textos por partes de los fans no viene desde “arriba”, ni por criterios socializadores ni por inducción del sistema educativo o académico-literario.

Al contrario, es un fenómeno generado al margen de todos estos elementos, muy propio de la cultura de los adolescentes, esto es, orientada a una *socialización horizontal* y una *alfabetización digital* creciente, en choque a menudo con la “cultura letrada” o académica. Sí hay mediador, pero ése no es ya el profesor, bibliotecario o padre, con sus criterios de autoridad, sino el propio grupo, la red social, o, como se dice en los portales de fanfics, el “**beta-reader**”.

Baste decir, pues, que las prácticas de *fan fiction*, igual que los blogs o los juegos, son síntoma de esta nueva cultura participativa y de convergencia (Jenkins), pero que, en esta caso, parten de esta nueva actitud del lector (pos)moderno de “revisitar” los textos que le sirven de referente (y que el mercado cuantifica como éxitos o best-sellers) para efectuar en él no sólo operaciones de (re)interpretación sino, en su caso, de *apropiación creativa*, dando lugar a reescritura variadas y en distintos lenguajes. Por ejemplo, no sólo debemos prestar atención a los relatos que se “cuelgan” en fanfiction.net u otros portales por parte de estos

fans, también hay otros géneros y lenguajes que en el fondo evidencian el mismo fenómeno.

Así, los *post* o comentarios de fans acerca de un *texto de éxito* o que congrega un interés especial, son vertidos en multitud de herramientas, desde foros a otros muchos soportes. Ciertamente que esta nueva forma de “revisitar” estas obras, muchas de ellas ya clásicas, se hace desde unas “miradas” muy singulares, a menudo muy posmodernas, y en eso se parece a la apropiación que el urbanismo moderno trata de aplicar a los “centros históricos”: la secuencia temporal o de estilos no es, por ejemplo, lo que más preocupa, sino, al contrario, se fomenta la yuxtaposición o la fragmentación, que vienen a ser señas de esta *hipermodernización*. Lo mismo pasa, en lo literario trasladado a la ficción-manía, con muchas series novelescas o de origen mitológico, convertidas en objeto de culto como fanfics. Por no citar títulos de obras concretas como las de Tolkien o Lewis, piénsese simplemente en todos los ciclos mitológicos en torno a Hércules (y su spin-off Xena), vampiros, etc.

En todo caso, una práctica nueva de lectura/escritura, sensible a algunos de los aspectos positivos y negativos que venimos comentando. Por ejemplo, se desarrolla en un marco de lenguaje total y de “**inter-medios**” (Jenkins), que hace que el *fan* conozca la referencia de su universo en varios lenguajes y además implica la reelaboración activa por parte de éste de elementos del universo preferido; sin embargo, en la parte negativa, el *fan fiction* también es proclive a crear monomanías y prácticas compulsivas al margen de todo pensamiento crítico, y, sólo bajo este aspecto, se podría entender como una práctica “parasitaria”, tal como valoró Cervantes a su imitador Avellaneda.

Lo cierto es que tal práctica –llena de contradicciones en su misma raíz, a caballo entre la sumisión y la transgresión- *choca* bastante con las preconcepciones de profesores, editores o escritores, pues es un fenómeno relativamente nuevo que ha cogido por sorpresa a algunos de estos ámbitos. Por ejemplo, en las Sagas los *metatextos* o libros explicativos funcionan de una manera bastante singular, a modo de libros de acompañamiento que el público demanda para entender el universo en creación, a modo de *introducciones*, *sinopsis*, *guías*, y cubre así la necesidad que tiene el lector de orientarse en el material tan extenso de una saga.

También podría hablarse de un *architexto*, es decir, de un denominador común, de un patrón, de hecho, se habla en los fanfics de la versión canónica de una saga, a fin de no admitir aquellas continuaciones que se salgan en exceso de las convenciones asumidas por todos. También un filme como “Piratas del Caribe” usa el *architexto*, porque contiene las convenciones más importantes de los relatos

de piratas. Del mismo modo, cuando James Barrie introduce en Peter Pan a los indios, no se refiere a un relato concreto, sino al género en su conjunto.

Las sagas establecen relaciones con un architexto especial, los *mitos de lucha*, de estas historias arquetípicas toman los ingredientes básicos, y no tanto de tal o cual mito en particular.

Daniel Chandler (2002), por su parte, sustituyó el término *hipertextualidad* definido por Genette, por el de hipotextualidad con el fin de dotarle del significado actual. Aunque la relación aparente parece clara entre *Hipertexto* e *Hipotexto*, para destacar que éste es un texto subyacente de aquél, en la práctica Hipertexto se asocia ya a un texto electrónico o informatizado. En este sentido, entendemos por *Hipertexto* no sólo un texto que contiene a otro sino un texto o “nodo” informativo que puede llevar al lector/receptor directamente a otros textos/nodos en la Red, sin importar su localización. En suma, el hipertexto se basa de nodos y enlaces, o tópicos y conexiones, pero en este uso ya aceptado, se diferencia bastante del uso que hace Genette.

El hipotexto, en cambio, es un texto subyacente con el cual el texto guarda una relación de dependencia, en cierto modo, de subordinación. Por ejemplo, la novela de caballerías es un hipotexto activo en el Quijote. El problema de los “hipotextos” es, en efecto, el de su visibilidad, pues depende de muchos factores, así el receptor infantil puede no conocer el hipotexto mitológico o folklórico que articula una historia como *Shreck*, o bien puede que tal vez lo conozca sólo parcialmente, por ejemplo a través de versiones cinematográficas como las de Disney (Díaz Armas, 2003). El resultado puede ser que ignore la estructura paródica que pueda tener un texto, en relación precisamente a su hipotexto: leer *Caperucita en Manhattan* o innovar sobre el cuento requiere, claro, conocer la “versión canónica”.

La relación del texto con otros textos, con el soporte material o con su entorno no acaba en estas categorías de Genette. Recientemente, se han sugerido otros elementos no menos distintos, como los que se denominan como “peritexto” o “epitexto”, es decir, lo que rodea a un texto, lo que está en torno a un texto. Así, en las sagas los *displays*, carátulas de películas, campañas de promoción, iconos de todas clases... son elementos mediadores que ayudan a fijar el significado de la serie. De hecho, las imágenes de la película “El Señor de los Anillos” han tenido tal impacto que han fijado la forma en que los lectores perciben a Gandalf, Aragorn, Frodo...

En cierto modo, al fanfiction se le puede considerar un nuevo género, (igual que lo fue la sátira en la literatura latina²) aunque sea ahora un género marginal y a caballo entre el libro, Internet, las películas o los comics, y no asimilado por el “canon” de obras y temas que los ámbitos académicos y culturales establecen. Sin embargo, es algo que viene ocurriendo en la evolución literaria, géneros marginalizados en el s. XIX, como el terror o lo policiaco, hoy son plenamente admitidos.

Por todo eso, los textos de fan fiction son hoy en realidad “antitextos”³, textos que rompen y desafían las reglas de los que sí son admitidos por el “canon”; es una poética singular donde la pasión por escribir y el afán de compartir con el grupo el universo imaginario de que se trate, es más importante que todo, y eso repercute en una escritura nueva, que reescribe esos mundos ficcionales en claves nuevas.

Así que no es sólo una **práctica de recepción** sin más, no es como una lectura escolar, por ejemplo. Tiene más que ver con la *cultura de la convergencia y de la participación* de que habla Jenkins, donde la **apropiación** y la **interpretación** cultural adquieren la misma entidad que la producción. Debemos, a este propósito, una primera reflexión al profesor francés Bernard Lahire⁴ & sobre los modos de apropiación de los textos en las lecturas populares, y que venía a poner en cuestión algunos tópicos o preconcepciones.

Por ejemplo, B. Lahire subraya que la lectura es una práctica más anclada en los medios populares de lo que se piensa, eso sí, orientadas y re-descubiertas desde una practicidad:

[...] Pero, ¿qué muestran todas las encuestas, es que, lejos de reducirse a la lectura pobres (menos frecuentes, menos complejas, menos hábiles, menos virtuosas ...), las lecturas ponen en funcionamiento modos de apropiación específicos de impresos, revistas, otros libros) que se caracterizan por un deseo de anclar el texto en otra realidad distinta a la única realidad en el texto: en una práctica de instalación en un área conocida, vivida, en los marcos, esquemas de experiencias pasadas y presentes...(p.18).

² Véase la Tesis doctoral de A. Luisa Coviella, “Sátira romana: género de fronteras y antitexto en Horacio y Persio”, <http://www.tesisenxarxa.net/TDX-0920106-141434/index.html>

³ Concepto introducido por siguiendo el semiólogo I. Lotman,

⁴ Lectures populaires : les modes populaires d'appropriation des textes », Revue française de pédagogie, n° 104, juillet-août-septembre, 1993, p. 17-26.

La diferencia entre este lector popular y el lector letrado no está, pues, sólo en el número de libros o en las destrezas que uno y otro pone en juego, sino justamente en el modo de apropiación del texto. Las etiquetas como “popular” pasan a menudo por alto que lo que se produce realmente es el encuentro de obras o géneros singulares generados dentro de formas sociales específicas, con receptores que les aplican formas de apropiación específicas, propias tal vez de contextos distintos y distantes de las que generaron dichos textos. En pocas palabras, los modos populares de lectura no consagran las prácticas escolares o el canon académico, sino que a menudo son pragmáticos, utilitaristas. Llega incluso a enunciar este principio para contrastar el peso de la experiencia literaria y el de la no-literaria en el tipo de lector:

[...] La lectura se aleja tanto más de la experiencia cotidiana cuanto el lector posee la competencia para anular estéticamente su lectura... Por tanto, debemos preguntarnos cuál es el peso relativo de cada lector (cada clase de lectores), en cuanto a la experiencia ordinaria (éticas y prácticas) y la experiencia estética previamente adquiridas en el proceso de la lectura de un texto (p.21).

Dicho de otro modo, es algo similar a lo que ocurre en el campo del fan fiction. El fan no imita por un móvil literario más o menos abstracto, sino que la práctica y el artefacto resultante (el fan fic) se convierte en parte de un discurso de identidad y de integración con otros jóvenes con quienes comparte esta actividad. Es curioso que, en el caso de los fanfics, el anclaje en otra realidad que no sea la literaria pasa por un proceso dialéctico, la tesis sería el mundo o referente conocido, la antítesis el mundo literario objeto de imitación, y la síntesis –negación de la negación, superación- el universo de ficción recreado que se quiere habitar, el *paracosmos* completado, que supone, claro, una reconciliación de los contrarios (“inventó otros mundos para comprender éste”).

Por eso el concepto de intertexto no es en estos casos tan irradiante como se supone, porque

[...] El anclaje de la lectura en una realidad distinta que la sola realidad literaria explica por qué el tema literario, el tema y los efectos reales producidos por el estilo o por el contexto (sabemos, por la televisión, el que escribe la novela o autobiografía) son a menudo puestos por delante del autor, el estilo, y que nunca se menciona cuando se trata de las novelas, los movimientos literarios o los editores (p.21).

Dicho de otro modo, esta forma de apropiación popular no se sustenta en el conocimiento amplio de otras referencias literarias, no puede anclarse en una

cultura literaria (autor, estilo, etc.) sino en esta otra clase de indicadores. Por eso la elección de estos libros “en el modo popular” no se hace al azar sino que se fundamenta estrechamente en el tema, es decir, se vincular una disposición “ético-práctica”.

Por otro lado, la ficción se concibe como un equipamiento cognitivo, una suerte de “entrenamiento” (lo que Benjamin llama la dimensión práctica de la narración), y muy especialmente, como un espejo, un artefacto, una máquina de (auto)identificación. Muy unida, además, a todo lo que entendemos como alfabetización emocional, tal como expresa en sus conclusiones B. Lahire:

[...] A las disposiciones teóricas, estéticas o políticas se oponen las disposiciones éticas y pragmáticas de los hombres y mujeres de los medios populares, que, cuando se trata de literatura, implican un gusto profundo por la participación y la identificación: se quiere vivir la vida de los personajes, identificarse con el héroe o detestarlo, pero en cualquier caso, se tiene una reacción con los personajes escritos del mismo tipo que con los personajes de la vida real. Esta estética popular, este modo popular de apropiación de los impresos que es inseparable de la ética, no significa que estos adultos no sean capaces de "hacer callar la teoría", de "analizar" o de tener en cuenta el estilo de las obras, sino que requieren una relación más directa, una referencia más inmediata a la configuración de las prácticas o a patrones específicos de la experiencia. La constatación, por el conjunto de los profesores, de la diversidad de gustos y de investimentos específicos en materia de lectura en contextos sociales con bajo nivel educativo, puede constituir un paso hacia una mejor articulación de estos gustos y de las predisposiciones y de los dispositivos educativos (p.24).

En efecto, una de las características de los modos populares de apropiación de los textos es anclarlos en realidades prácticas. Se lee menos, sí, pero de una manera totalmente distinta a la lectura convencional o académica, primando los libros prácticos para hombres o mujeres, como recetas de cocina, libros de instrucciones para tejer o manualidad de todo tipo. Son textos ligados a gestos, acciones, instrucciones de uso, que tienen poca presencia en el corpus de textos académicos, y, sin embargo, forman parte del conjunto de textos más comunes en la vida cotidiana.

En estas categorías habría que incluir también, en el plano emocional, los libros de autoayuda, que son como los diarios antiguos, una forma de indagación en el saber vivir.

VII.-La diversidad cultural como horizonte

Así pues, los individuos desde muy temprano se ven confrontados a contextos de socialización muy diferentes. Eso lo vemos todos los días: las series de TV sobre Hércules y otros mitos, ¿no son acaso variaciones sobre un mismo universo narrativo?, y sin embargo nadie se escandaliza de que las “firme” alguien como autor. La diferencia suele estar en que el autor de fanfic no se plantea nada de esto, no pretende ganar dinero. Además, la llamada cultura posmoderna es también eso, hibridación y reciclaje de una tradición.

La calidad de estos textos es tan variable como la que se puede apreciar en un concurso de novelas; algunos son sobresalientes, otros mediocres, y algunos muy malos. El paso de estos textos de Internet al papel ya se está dando, al menos en España, conozco algunos casos, y a veces, las propias editoriales rastrean nuevos talentos entre estos escritores de fanfics. Ocurre lo mismo que con los blogs: hay numerosos blogs que han saltado a la letra impresa en forma de ensayos, diarios, etc. Lo cual demuestra dos cosas: la convergencia de los viejos y los nuevos medios, mucho más relacionados de lo que se piensa, y que la cultura digital no va contra la cultura escrita, en el sentido clásico de que habla Chartier, sino que, como en estos casos, la potencia o actualiza.

En cuanto a relatos *fanfiction* de calidad, son tantos y de temas tan variados que exponer uno solo aquí sería una elección, además de ardua, injusta para todos los demás. Los parámetros de calidad del género del *fanfiction* son más abiertos que los de la literatura convencional, ya que no tienen que superponerse a un concepto de comercialización. En este caso estamos hablando de la literatura por amor a la literatura, y por amor a la obra a la que se rinde homenaje. Por tanto, priman criterios estéticos y sensoriales (que se sepa “enganchar” al público), además de una adecuación al universo ficticio y/o a los personajes que se pretende reflejar. Los propios fans hablan del fanfiction, analizándolo como género, en blogs, páginas personales, foros... crean mecanismos para interactuar y ayudarse entre sí, y también para comentar y criticar sus obras en el más puro estilo de crítico literario.

Existen, por tanto, foros donde se señalan los errores de fanfics que consideran de poca calidad; y también foros donde los lectores pueden votar por los fanfics que consideran buenos. La *cultura del papel* es el entorno tradicional de las editoriales y las librerías, pero poco a poco se irá viendo que la red y sus nuevas

prácticas y escenarios de lectura y escritura también pueden ayudar a difundir y a vender, son nuevas relaciones que hay que explorar.

Sea como sea, no debe pensarse que los jóvenes sean siempre sumisos al mercado, de hecho el fan fiction surgió desde Star Trek precisamente porque el mercado no les daba todo aquello que necesitaban. La apariencia es que son dóciles a los lanzamientos del mercado, pero la realidad es que estas prácticas culturales emergen, como yo digo, porque hay una ruptura generacional evidente, los jóvenes hoy pasan más tiempo ante el ordenador que ante la TV o ante un libro, pero ellos han reinventado su uso, como se ve con las herramientas de la web 2.0.

Que la cultura impresa ocupa una parte pequeña de esta “dieta” no es el problema, no es un problema de cantidad o número de libros que leen; el problema es que el estudiante domine todos estos nuevos alfabetismos para ser un lector competente e informado, que forme criterio propio de adónde navegar y por qué.

La escuela no puede anclarse en el pasado, tiene que ayudarles a formar estos mapas mentales, a ayudarle con estos itinerarios que ya no son sólo de un libro a otro libro, sino de un lenguaje a otro, o de un soporte a otro. Por ejemplo, el educador puede ayudar a visibilizar estas prácticas, porque, como dicen Barton y Hamilton, en la cultura escrita actual hay prácticas más dominantes, visibles e influyentes que otras, pero sólo por cuestiones de poder y economía.

Lo bueno del *fanfiction* es el entusiasmo, la entrega desinteresada, la socialización horizontal, y todo ello son factores positivos y de resistencia frente a una cultura bastante deshumanizada. Como dice el filósofo P. Sloterdijk, ya no quedan más que *utopías individuales*, así que los cientos de mundos imaginarios con que se identifican estos “locos de la escritura” son otras tantas vías para conseguir, como dice R. Aparicio, *inventar otros mundos a fin de comprender el nuestro*.

En todo caso, de este fenómeno se hacen interpretaciones muy sesgadas. Una de ellas es la de identificar al aficionado al fan fiction con un perfil de joven “friki”, con todas las connotaciones negativas de la adolescencia, inestabilidad, confusión, sentimentalismo, inmadurez.

Se generaliza, asimismo, dando el predominio del mundo de la escritura en fan fiction al sexo femenino y a una edad juvenil, por lo que el perfil tipo (aunque no exclusivo), podría corresponder a una chica adolescente, soñadora... Sin embargo, los únicos datos ciertos que sabemos nos los dan los portales dedicados a

éstos, como fanfiction.net, con sus números de visitas y otros datos, y los hábitos parecen coincidir con los de los jóvenes internautas.

Ahora bien, hay que tener en cuenta que la identidad virtual no es precisamente un dato fiable, como todo el mundo sabe, se puede crear y se crean avatares, de modo que tras el *nick* de una aparente jovencita romántica, puede hallarse en realidad un hombre maduro y su “alter ego”. Además, los chicos no suelen confesar que escriben este tipo de cosas por razones que todos conocemos, empezando porque la libre expresión de los sentimientos es algo mucho más reprimido en el estereotipo del varón. Por eso, en mi investigación⁵, he tenido que mezclar varios métodos para indagar una realidad que es más compleja de lo que parece.

También hay diferencias según los subgéneros del fan fiction, que son muy distintos, al igual que ocurre con la literatura convencional. Ciertas obras ficticias que sirven de fuente de inspiración (denominadas *fandoms* por los aficionados a este arte), atraen a más *chicas* o más *chicos* dependiendo de su materia. Así, por ejemplo, en los *fanfics* basados en videojuegos hay una proporción mayor de chicos escritores que, por ejemplo, en los *fanfics* basados en novelas, series de TV... La temática del *fanfic* en sí también influye. Los *chicos* se inclinan por escribir *fanfics* de acción, y las chicas suelen tratar géneros como el romántico o el dramático, aunque no siempre. El sesgo de edad se manifiesta más ya en la complejidad del relato que en el tema en sí, ya que hay subgéneros, como el romántico, que son preferidos por todas las edades.

De todas formas, y como siempre se dice, no es conveniente ni correcto generalizar. Volviendo a la idea del fan fiction como un género más, podemos decir que, cada escritor y cada lector constituyen un mundo. Podemos encontrar muy fácilmente escritores de poca edad con un dominio del discurso narrativo superior al de gente más madura, chicas que prefieran el terror y chicos que prefieran el romance (por poner un ejemplo); personas ya maduras, casadas y con hijos, que encuentren en el fan fiction una manera de expresarse, etc. En pocas palabras: “hay de todo”.

Lo único cierto, por tanto, es que los autores de fan fiction se comportan de forma altruista, exponen sus creaciones sin ninguna limitación, se dejan aconsejar por sus “iguales” y conforman redes que se ayudan entre sí; se mueven, pues, por

⁵ cf. Tesis de investigación citada.

factores emocionales o profesionales, más que por afán de conocimiento, status profesional o deseo de ganar dinero.

Ni siquiera la palabra literatura y sus terminologías profesionales aparecen con frecuencia, los que escriben fanfics no se preocupan del academicismo literario, pese a que su conducta se parece mucho, a veces, a la del escritor novel y ya hemos visto que, en algunas ocasiones, se ha producido el salto del fanfic al libro impreso.

Por eso el fan fiction aparece como un fenómeno importado y subcultural, asociado sólo a productos de aparente bajo nivel cultural, como las series, telenovelas, etc. La realidad es que la práctica del fan fiction está en la propia historia literaria y en la tradición más antigua: no sólo se cita el caso de Avellaneda respecto al Quijote, se dice también que la propia Eneida es una reescritura y una continuación intencionada de los “éxitos” de Homero.

Particularmente, yo he reivindicado el valor educativo de este fenómeno en la citada Tesis Doctoral, y he propuesto incluso su denominación que creo más correcta, “Ficción-manía”, pues no se olvide que “fan” no es una palabra inglesa sino castellana de raíz latina, “Fan” viene de “fanaticus” (el que cuidaba un lugar sagrado), y tiene un origen religioso (de “fanum”, templo, de donde viene “profano”), a fin de resaltar dos hechos: que no es una palabra de origen inglesa sino latina y que tiene un origen ancestral religioso, y, por tanto, no es una simple moda que pueda “achacarse” a adolescentes entusiasmadas con un cantante, y ni siquiera a sus primeros cultivadores, en concreto, los seguidores de la saga “Star Trek”.

Por tanto, el estudio de la ficción-manía no debe reducirse a un estudio sociológico de comportamientos extravagantes sino que en realidad se refiere a las nuevas prácticas de lectura, tanto en continentes como en contenidos. De eso no podemos extendernos ahora, pero no puede perderse de vista que la ficción-manía está ligada a un género igualmente nuevo –y viejo a la vez, si buceamos en la épica- que son las sagas.

Resumiendo y volviendo a algunas ideas ya expresadas en los capítulos precedentes, la escuela tiene que entender que el blog, el *fanfic* o el videojuego son síntomas de esta nueva *cultura de la participación* (Jenkins), y que puede y debe utilizarlos en provecho de la promoción de las personas y de su libertad.

El panorama actual nos arroja interrogantes muy interesantes. Uno de ellos es el concepto de autor y, unido a él, el de propiedad intelectual. Ciertamente, de

lo que se apropia el fan no es de la literalidad del texto de Rowling, lo cual sería plagio sin más, sino de un “universo compartido”, concepto propio de las fantasías infantiles (*paracosmos*). En todo caso, queda claro que “todo texto es un intertexto” y que un autor no puede, y menos en el actual contexto, defender su obra como un patrimonio exclusivo y excluyente; al contrario, los editores y creadores actuales de sagas alientan cada vez más el movimiento de fans, y no sólo por motivos comerciales.

Se crea un hilo directo que en la lectura no digital rara vez existía, y el escritor puede ver así cómo su ficción toma derroteros insospechados, o en todo caso, puede hacer el “feed-back” oportuno.

Más que el tema, el estilo, la corriente o el autor, lo que prima en estos textos es la capacidad que puedan tener para que el chico se identifique con ellos, a menudo en compañía de otros, como la lectura de los antiguos tebeos. Por tanto, son textos que forman parte de un proceso de socialización horizontal. En este sentido las lecturas de los clásicos o de los vanguardistas, presentadas sin más, son *in-apropiadas*, son difíciles de ser incorporadas a esta practicidad, por su lejanía de códigos, su oscuridad o su densidad, factores todos de “ruido” o perturbación del mensaje.

VIII.-Lecturas para la apropiación y para la inclusión: alfabetización como prácticas y escenarios múltiples

En el fondo, todo lo que estamos discutiendo nos aporta una visión de la lectura desde la sociedad, no desde el individuo aislado porque Internet, pese a su aparente fragmentación y aislamiento, se apoya en un concepto de *inteligencia colectiva* y de *trabajo colaborativo*, como bien se evidencia desde las herramientas de la Web 2.0

Hablar de la sociedad es hoy hablar de la diversidad, y, en el mismo sentido, hablar de alfabetización no es hablar hoy de enseñar a leer y escribir sino de prácticas y escenarios múltiples. Según Elsie Rocwell⁶:

[...] Estas discusiones abren un campo para abordar las múltiples historias de apropiación de la escritura. Quisiera reparar un momento en la

⁶ Rockwell, E. (2000). « La otra diversidad: historias múltiples de apropiación de la escritura. ». DiversCité Langues. En ligne. Vol. V. Disponible à <http://www.teluq.quebec.ca/diverscite>. Subrayados nuestros.

idea de apropiación, utilizada por Roger Chartier en conexión a la lectura, ya que permite -más que otros conceptos, como difusión, socialización, o adquisición- insistir en dos cuestiones. Primero, acentúa el rol activo de los sujetos involucrados en tomar para sí y hacer uso de la escritura. En segundo lugar, permite examinar los cambios que pueden sufrir los bienes culturales, como la escritura, cuando son apropiados por los sujetos. En palabras de Chartier, «..... la apropiación siempre transforma, reformula y excede lo que recibe... » (Chartier 1991:19, mi traducción). Estos cambios se marcan en los productos de las diversas prácticas culturales que involucran a la lengua escrita (p.10).

Así pues, no hay duda de que este rol activo de los sujetos o los cambios que ellos infieren en los “bienes” que manejan, definen a la perfección la naturaleza de las prácticas de *fan fiction* y de otras vinculadas a la cibercultura. Apropiarse de la lectura literaria, para los cultivadores del *fanfic*, no es, por consiguiente, adoptar la actitud pasiva que antes veíamos respecto a los textos *canónicos*: al contrario, y en las acertadas palabras de R. Chartier, se los “transforma, reformula, excede...”

A ello hay que añadir que no sólo hablamos de las competencias básicas de lectura y escritura stricto sensu, sino de todas las otras alfabetizaciones añadidas (*visual literacy, computer literacy*, véase Gee 1990, Graff 1987). Chartier lo plantea acertadamente cuando habla de la dicotomía entre lo que él llama la lectura salvaje, esto es, la lectura sin digerir de todo lo que la Red pone a disposición de un adolescente carente de educación literaria, y la herencia de la “cultura letrada”, enrocada en ámbitos académicos y/o eruditos.

Las llamadas *tecnologías digitales interactivas*, conforman el escenario final para lo popular, que ahora se puede entender como hipertextualización o virtualización de la ciudad letrada⁷. Lo popular se revela en la *apropiación que jóvenes y otros sectores marginados de la ciudad letrada hacen de los nuevos repertorios tecnológicos para recrear y poetizar su vida* y para operar como productores directos y autónomos de obras (así sean obras menores) y para *resistir a las formas del control y dominación contemporáneas*.

En definitiva, estamos ante un nuevo concepto de “creación colectiva”. Así, lo que actualmente se denomina “escritura colaborativa” es en realidad un concepto

⁷ Cf. *op. cit.*, J.A. Rodríguez Ruiz, Cultura digital: último escenario de lo popular

que ha ido evolucionando de forma acompasada con las poéticas y las prácticas sociales de la lectura en cada momento histórico.

Por citar un caso, en las novelas clásicas, teníamos continuaciones "autógrafas", es decir, cuando el autor retomaba una fábula, pero también y continuaciones alógrafas, como el segundo tomo de Avellaneda, juzgadas siempre entonces como algo malicioso y agresivo. De hecho, dentro de la mitología romántica sobre el genio, parecería que sólo la genialidad de un autor podría asegurar la consistencia de un universo de ficción, que *los lectores podrían compartir, pero sólo pasivamente*.

Es decir, era una práctica unida al concepto de *falsificación*, a la intención de apropiarse de algo con fines ilícitos. En cambio, en la Internet actual, como si retomáramos el concepto medieval de imitación, lo que cuenta no es la originalidad o genialidad de unos pocos, sino la *co-creación* de muchos, conectados en red a partir de unos intereses comunes.

Bibliografía

- AGUIRRE ROMERO, J.M. (2001). "Nuevas fronteras y escenarios culturales en la Sociedad de la Información", *Espéculo*, nº 18, http://www.ucm.es/info/especulo/numero18/fron_cul.html
- _____. (2007). "Reinventar la actualidad: los Medios digitales y la transformación de las audiencias", *Espéculo*, nº 37.
- BARTON, D. (1994). *Literacy: An Introduction to the Ecology of Written Language*. Oxford: Blackwell.
- BESSON, A. (2004). *D'Asimov à Tolkien, cycles et séries dans la littérature de genre*, CNRS Editions « Littérature », octobre 2004.
- _____. (2005). "À la croisée des mondes fictionnels: cycle, littérature de jeunesse et sémiotique des mondes possibles chez Philip Pullman". *Cahiers Robinson*. Arras, nº 17, pp. 125-144.
- BETTELHEIM, B. (2006). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Colección Ares y Mares. Barcelona: Editorial Crítica.

- BOWMAN, S. y WILLIS, C. (2003). *We media. How audiences are shaping the future of news and information*. The media center at the American Press Institute.
- CAVALLO, G. y CHARTIER, R. (dirs.) (1998). *Historia de la lectura en el mundo occidental*. Madrid: Taurus.
- CASACUBERTA, D. (2003): *Creación colectiva: en Internet el creador es el público*. Barcelona: Gedisa.
- CERRILLO, P. y GARCÍA PADRINO, J. (1996). Hábitos lectores y animación a la lectura. Castilla: Editorial Universidad Castilla-La Mancha.
- _____. (2002). *Libros, lectores y mediadores*. Castilla: Ed. Universidad de Castilla-La Mancha.
- CHANDLER, D. (s/a). "Intertextuality". In *Semiotic for Beginners*. <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/sem09.html>
- COMBETTES, B. (1987). "Types de textes et faits de langue" en *Pratiques*, num. 56, páx. 5-17.
- DÍAZ ARMAS, J. (2003). "Aspectos de la transtextualidad en la Literatura Infantil", en *Intertextos: aspectos sobre la recepción del discurso artístico* / coord. por Antonio Mendoza Fillola, Pedro César Cerrillo Torremocha, págs. 61-98, CEPLI – UCLM.
- DUCROT, O. y TODOROV, T. (1974). *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*. Madrid: Siglo XXI de España Editores.
- FERNÁNDRZ VILLANUEVA, M. (1991). "Tipologies textuales" en *COM*, suplemento 8, páx. 26-31.
- GENETTE, G. (1982). *Palimpsestes La littérature au second degré*, París, Editions du Seuil, Points Essais.
- GRAFF, H. J. (1991). «Literacy, Libraries, Lives: New Cultural and Social Histories». *Libraries & Culture*, 26.
- IDÁRRAGA FRANCO, H.F. (2009). "Sensorium e Internet. Una aproximación al fenómeno tecnológico desde la obra de Walter Benjamín", Ponencia en VII Bienal Iberoamericana de la Comunicación, Blog de la VII Bienal Iberoamericana de la Comunicación en Chihuahua, México, 2009.
- JENKINS, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.

- _____. (2006b). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press.
- KRAUS, D. (1999). « Appropriation et pratiques de la lecture », *Labyrinthe*, 3, Thèmes (n° 3).
- LANDOW, G. P. (1997). *Hypertext 2.0. The convergence of contemporary critical theory and technology*, John Hopkins University Press.
- _____. Y DELANY, P. (1983). *The digital word. Text-based computing in the humanities*, The MIT Press.
- MARCHESE, A. y FORRADELLAS, J.(1986). *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*. Barcelona: Ed. Ariel.
- MARTOS GARCÍA, A. y MARTOS GARCÍA, A. E. (2016). Analogías heurísticas de la lectura y sus implicaciones para la formación docente. *Perfiles educativos*, 38(154), 174-190.
- _____. (2009). Hacia una conceptualización de la cultura escrita: contextos y prácticas letradas en y desde El Quijote. *Ocnos: Revista de estudios sobre lectura*, (5).
- _____. (2017). Al hilo de las lecturas escolares y las nuevas demandas educativas. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, 201-215.
- _____. (2007). “Ficción cartográfica y sagas (de los libros de acompañamiento a Google Maps)”, *Espéculo*, n° 37, <http://www.ucm.es/info/especulo/numero37/cartogra.html>.
- _____. (2008). “El poder de la con-fabulación. Narración colectiva, fan fiction y cultura popular”, *Espéculo*, n°40, versión digital en http://webs.ucm.es/info/especulo/m_amo/amo_4.html
- _____. (2011). “Sobre el concepto de apropiación de Chartier y las nuevas prácticas culturales de lectura (el fan fiction). *Alabe: Revista de Investigación sobre Lectura y Escritura*, (4), 6., 1-21.
- MARTOS NUÑEZ, E. (2006). “Tuneado de libros: series, fan fiction, blogs y otras prácticas emergentes de lectura”, *Ocnos*, n° 2, UCLM.
- MENDOZA FILLOLA, A y CERRILLO TORREMOCHA, P.C. (2003). *Intertextos: aspectos sobre la recepción del discurso artístico*, Ediciones Universidad Castilla La Mancha.

OAKESHOTT, M. (2009). *La voz del aprendizaje liberal*. Buenos Aires/Madrid: Katz editores, S.A.

VAN DIJK, TEUN. A. (1983). *La ciencia del texto*. Barcelona: Paidós Comunicación.



El Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación Inclusiva (CELEI), cuenta además, con el Observatorio sobre Educación Lectora, Nuevas Ciudadanías y Democracia – “Emilia Ferreiro”, que nace como un homenaje a la grandiosa y valiosa contribución científica efectuada por esta destacada Doctora argentino-mexicana, en el campo de la lectura y la alfabetización inicial.

El Observatorio “Emilia Ferreiro”, surge como un mecanismo de reflexividad crítica sobre las diversas formas que adopta la educación lectora a la luz de necesidad de reivindicación de la educación inclusiva en los primeros años del siglo XXI, desde la concepción que ratifica la lectura como derecho inherente a todo ser humano. Su misión es articular un espacio dialógico sobre la mejora de las prácticas lectoras, que permita re-pensar sus sentidos y énfasis más elementales a la luz de las nuevas identidades educativas que arriban al espacio social y educativo y, que en múltiples ocasiones, se muestran contrarias al discurso hegemónico establecido por los mapas abstractos del desarrollo cognitivo, didáctico y pedagógico, que privilegian a unos niños y, excluyen a otros.



Este documento forma parte de la colección de materiales editados por el **Observatorio** sobre Educación Lectora, Nuevas Ciudadanías y Democracia – “Emilia Ferreiro”, dependiente del Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación Inclusiva (CELEI), Chile, como medio de difusión del conocimiento y la reflexión práctica sobre los desafíos que enfrenta la educación lectora ante la diversidad/heterogeneidad del estudiantado.

El *documento de investigación número 1*, se editó por primera vez en febrero de 2018, en los talleres de Ediciones CELEI. En su composición se utilizó Patalino Linotype y Garamond, a través del programa Adobe Systems.



La cibercultura y lo que se ha denominado *posmodernidad* están interrelacionadas en muchos sentidos. La posmodernidad es la exaltación de la pluralidad e Internet implica cada vez más la fragmentación de las audiencias. La cibercultura aboga por las nuevas identidades, por los juegos entre identidades y alteridades, e Internet da cobertura a estos fenómenos gracias a las nuevas herramientas.

Conceptos como "apropiación" sirven de puente entre la tradición de la cultura letrada y los fenómenos emergentes, a saber, los nuevos modos de percepción (*sensorium*, fans, jóvenes), las nuevas prácticas culturales, y el *fan fiction* (ficción manía) como ejemplo de escritura amateur surgida de la comunidad de fans y de los nuevos medios.

De este modo, se dibuja un escenario futuro con múltiples alfabetizaciones y escenarios donde será importante recurrir, como decía Cervantes, al "discreto lector", esto es, al lector preparado, de forma que promover estas competencias será clave para ahondar en una inclusión cultural auténtica.. Por tanto, a las notas de la cibercultura como cultura de la convergencia y de la participación (Jenkins), habría que añadir la literacidad crítica y de la apropiación (Chartier) como un componente básico.

Ciertamente, el mecanismo de la *apropiación* va más allá de asimilar el libro sino que implica 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 también un "fantaseo" a partir de todo lo que nos impacta o sugiere, es algo que se ve, particularmente, en las actividades de *fan fiction*. El lector o fan toma el texto preferido como un pretexto a partir del cual es capaz de reescribir, como una especie de "palimpsesto", usando la noción de Genette.

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. La cibercultura y la cultura letrada pueden ser aliadas gracias precisamente al papel del mediador.

La edición de los documentos de trabajo del Observatorio sobre Educación Lectora, Nuevas Ciudadanías y Democracia – "Emilia Ferreiro", cuenta con el apoyo de:

