

**EnRedes. DE SAMPLES, CYBERPUNKS Y ESCRILECTORES**

ANA CUBIDES

UNIVERSIDAD LIBRE  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES E IDIOMAS  
BOGOTÁ D.C.  
2013

**EnRedes. DE SAMPLES, CYBERPUNKS Y ESCRILECTORES**

ANA CUBIDES

Trabajo para optar al grado de Lic. En Educación Básica con énfasis en  
Humanidades e Idiomas

ASESOR

JAVIER GUERRERO RIVERA

UNIVERSIDAD LIBRE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES E IDIOMAS

BOGOTÁ D.C.

2013

Todos los textos de esta investigación llevan la siguiente licencia excepto cuando se especifique lo contrario.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/).

---

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

Este trabajo puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

[rel="license" href="http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.es\\_ES"](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.es_ES)></a><br />Este obra está bajo una [rel="license"](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.es_ES)

[href="http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.es\\_ES"](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.es_ES)>licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported</a>.

## NOTA DE ACEPTACIÓN

---

---

---

---

---

Presidente del Jurado

---

Jurado

---

Jurado

Bogotá D.C. Marzo 11 de 2013

## CONTENIDO

	Pág.
RESUMEN EJECUTIVO	1
INTRODUCCIÓN	2
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	5
1.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA	5
1.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	8
1.3 JUSTIFICACIÓN	8
1.4 OBJETIVOS	9
1.4.1 Objetivo General	9
1.4.2 Objetivo Específicos	10
1.5 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	10
2. MARCO TEÓRICO	20
2.1 APERTURA (N)TIC. “ELLOS VIENEN CON EL CHIP INCORPORADO”	20
2.2 ENTRAR A OTROS MUNDOS. CIBERSOCIEDADES Y CIBERCULTURA	33
3. DEL TEXTO AL HIPERTEXTO	39
4. ESCRITURA EN LA PANTALLA: LA ESCRITURA DIGITAL	43
4.1 LAS CIBERESCRITURAS	47
4.2 LA ESCRITURA COMO TRANSCRIPCIÓN	51
4.3 TECNOLOGÍA WIKI. EL UNIVERSO WIKIPEDIA	53
4.4 LOS BLOGS	56
4.5 ESCRITURAS ESTÉTICAS DIGITALES	61

4.6 CREACIONES ESTÉTICAS DIGITALES	65
5. ENTRE LO LEGAL, LO LEGÍTIMO Y LO NEGOCIABLE	76
6. METODOLOGÍA	82
6.1 DESCRIPCIÓN	82
6.2 ANÁLISIS DE RESULTADOS	86
CONCLUSIONES	89
RECOMENDACIONES	92
BIBLIOGRAFÍA.	93

## LISTA DE GRÁFICAS

	Pág.
Gráfica 1. Modelo tradicional vs. modelo hacker aprendizaje enseñanza	29
Gráfica 2. El creador y el colector	37
Gráfica 3. Soporte tradicional vs. soporte digital	49

## LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Ficha técnica de la posencuesta	98
Anexo B. Formato de la posencuesta	99
Anexo C. Algunas gráficas de tabulaciones de la posencuesta	101



## **RESUMEN EJECUTIVO**

Este documento fue realizado a manera de meditación teórica, con análisis de documentos y observaciones, con la finalidad de indagar si las herramientas virtuales de información son elementos contribuyentes en la creación de nuevas escrituras (no)estéticas. Además de la reflexión teórica, se realizó una encuesta de opinión cualitativa a colombianos en el ciberespacio. El trabajo cuenta con dos apartados: primero, las formas estéticas y no estéticas de escritura digital; y segundo, la hipertextualidad y algunas herramientas virtuales utilizadas en los procesos de estas escrituras.

La Red ha cambiado una parte esencial de la educación actual, y áreas como el lenguaje y la comunicación deben incluirla en sus planes de estudio. Esto es consecuencia de las desacertadas políticas educativas (currículos, competencias, contenidos, etc.), la falta de estudios realizados por expertos, y la carencia de docentes especializados. Frente a esto, es necesario aprovecharla para formalizarlas en la enseñanza-aprendizaje de determinados ejes temáticos; en este caso, las nuevas fuentes del saber literario, las nuevas escrituras -y lecturas-, y la reinterpretación de éstas en este nuevo contexto, principal objetivo del trabajo.

## INTRODUCCIÓN

Esta investigación es una reflexión teórica en la que se trata el tema de las escrituras estéticas y no estéticas en la Red y algunas de sus herramientas virtuales más extendidas y significativas que permiten su creación, desarrollo y socialización, particularmente en trabajos colaborativos. Las escrituras estéticas, se entienden como las dotadas de belleza, pero también de sentido técnico propio de las (N)TIC<sup>1</sup>; en este caso, la Red, su virtualidad y su interactividad. Las no estéticas son las no sensibles, cuentan con intención precisa de textos y mensajes, y pueden abarcar varios campos y temáticas. Las dos están insertas en lo hipertextual.

La Red se ha convertido desde muchos ámbitos, en un vehículo de libertad, creatividad, indagación e innovación, y una forma de análisis de la sociedad actual. Así mismo, construye y mejora diferentes tipos de aprendizaje de una manera real y autónoma, integra la literatura tradicional en otras más contextuales, reconfigura el escribir y el leer, y abre nuevas oportunidades de expresión, difusión y de soportes. Estos aspectos impulsan el uso de lo hipertextual/hipermedial, las nuevas literaturas y géneros, y las posibilidades en la creación.

Para analizar este tema y como preámbulo a la problemática central, es necesario abordar varios puntos para entender este tipo de ciberescrituras: la entrada y evolución de tecnologías tales como el computador y la Red, su introducción e impacto en contextos escolares y académicos –puntualmente en humanidades-, la comprensión de las cibersociedades junto a todo lo que ello implica y el trabajo en colaboración. Es así como el problema a desarrollar en esta indagación se adentra en la escasa utilización en la escuela, de las herramientas que nos proporcionan los medios virtuales de información para hacer escrituras estéticas y no estéticas,

---

<sup>1</sup> La expresión (N)TIC se emplea a lo largo del texto para significar Nuevas Tecnologías de Información y Comunicaciones.

así como de los retos en licenciamientos de estas mismas, ya que el grado imperante de licencias tradicionales amparan aún estos nuevos espacios.

Profundizar desde lo cibercultural y para la comunicación, el lenguaje, lo literario y lo educativo, fue uno de los desafíos a verificar. Por tal razón, se llevó a cabo una búsqueda en (ciber)bibliografía y una pos-encuesta para detallar la posición local en este tipo de escrituras. En esta última, participaron habitantes del ciberespacio que no necesariamente tienen vínculos directos con las ciberescrituras. Esto mostró un panorama de lo que sucede actualmente en esta temática, que es poco investigada por los miembros de la comunidad unilibrista. Es por esta razón que el trabajo simplemente esboza algunos elementos de lo que verdaderamente es la gran investigación. Aparte de todo lo expuesto anteriormente, esta investigación tiene el interés de irrumpir en terrenos que antes la Facultad de Educación no había explorado y que son relevantes para nuevas competencias y debates en la enseñanza-aprendizaje, en cuanto a lo presentado en el plan de estudios de la universidad, del trabajo colaborativo y esencialmente del devenir laboral. Todo esto, sin llegar a fallar en el aspecto crítico-pedagógico, tan importante en nuestra área, junto a los parámetros establecidos para la realización del trabajo.

En el desarrollo del trabajo se acude principalmente a autores nacionales que han consagrado su vida intelectual al tema, y a otros que en alguna etapa de sus vidas simplemente les inquietó. Esto fue fundamental ya que uno de los ideales de esta indagación fue precisamente el ámbito de lo local. Estos textos antecedentes, otros textos aún en investigación y otros olvidados, han sido sumamente trascendentales para abordar y encuadrar esta pequeña reflexión teórica. Indudablemente, el autor que despertó el ánimo para esta investigación, fue Jaime Alejandro Rodríguez. Además, se tuvieron en cuenta tres grandes aspectos: primero, lo estético con Rodríguez, segundo, los planteamientos ciberculturales de Rueda, y finalmente, en lo educativo con Rueda y Quintana, Firacative, Paz y Ramírez, lo cual empalma con el *modelo hacker de aprendizaje-enseñanza*. Por

otro lado, se siguieron postulados y conceptos de autores globales, de los “ismos” (dadaísmo, el surrealismo y cubismo) y posmodernos (Gubern, Sartori, Abuín).

A pesar de la poca bibliografía, los documentos y reflexiones enriquecieron este trabajo como un cimiento para antecedentes teóricos tan escasos en el país, aunque, igualmente se advierte la falta de otras indagaciones. Es allí en donde esta investigación dirige su rumbo y enfatiza la necesidad de estudio acerca de las temáticas abordadas. De igual manera, se presenta como un llamado a repensar el tema desde la escuela, por parte de los docentes, de los futuros docentes, así como desde los entes de educación superior e investigación del país, para analizar e insistir en proyectos de averiguación que puedan contribuir al tema. Al mismo tiempo, es necesario revisar el marco legal para recapitular su funcionalidad en la actualidad, junto con la puesta en marcha de programas reales vinculados a redes electrónicas, nuevos soportes de la escritura en amplitud de campos estéticos, políticos, sociales, culturales y de enseñanza-aprendizaje del nuevo proceso escritor, y no como simple pasatiempo.

Finalmente, el grueso de esta reflexión se estructura con una primera parte que cuenta con los datos generales establecidos para desarrollar el trabajo. Además, el *corpus* teórico responde a la problemática y al objetivo general, con tres capítulos principales: lo hipertextual e hipermedial como medio para entender y acceder a las escrituras digitales, las ciberescrituras no estéticas (la wiki y los blogs), y las ciberescrituras estéticas con mención de algunos posibles nuevos (sub)géneros literarios basados en el uso de nuevas tecnologías y herramientas virtuales. Así mismo, al interior de cada apartado se desarrollan los demás objetivos propuestos para este estudio. El trabajo finaliza con una pos-encuesta, para identificar la penetración en el uso y apropiación de herramientas y espacios virtuales para hacer escrituras digitales. Finalmente, se presentan las conclusiones pertinentes y algunas recomendaciones.

# 1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

## 1.2 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

La búsqueda de nuevos usos de la Red en procesos de enseñanza-aprendizaje y, específicamente, el de la experiencia escritora actual, ha sido de gran interés para emprender esta investigación. Para esto, basta mirar la trascendencia de la literatura *cyberpunk*<sup>2</sup>, que puso de manifiesto toda su imaginaria tecnológica del siglo XXI: redes, altas tecnologías, temáticas y estilo de vida, junto a su corte literario y de escritura usual. Esto se suma al oficio de la docencia en lenguaje y comunicación, así como a ideas acerca de la muerte del libro, y por ende de la escritura. El reto y admiración por el tema se inicia embarcándose hacia una gran aventura por el ciber mundo, donde tanta proeza tecnológica de redes y aparatos han desencadenado un nuevo proceso escritor, y donde las prácticas tradicionales de enseñanza han resultado insuficientes -pero no inservibles- ante las nuevas exigencias comunicacionales de los seres humanos.

La producción y exposición de estudios acerca del tema en el país son escasos, a pesar que el tema lleva ya un buen tiempo a la luz pública. La mayoría de estudios se basan en la melancolía de abandonar la tecnología del papel para abrazar con esperanza -pero no con decisión- el soporte digital. No precisan, o se aproximan a las escrituras digitales, se enfocan principalmente en la lectura, y sólo mencionan la Red como 'nuevo soporte'. Esta insuficiencia se acentúa más por la falta de estudios ciberculturales que determinen el entorno bajo el cual se desarrolla esta temática de interés. Estos documentos, proyectos o reflexiones enriquecieron este trabajo como cimiento teórico tan escasos en el país, advirtiendo la carencia de otras indagaciones.

---

<sup>2</sup> Subgénero de la ciencia ficción.

Desde la educación, Rueda y Quintana<sup>3</sup>, Firacative<sup>4</sup>, así como Cerón y Ramírez<sup>5</sup> le apuestan a las (N)TIC y evidencian las falencias del sistema tradicional en sus métodos, contenidos, soportes y demás. De otro lado, se encuentra la experiencia de Rey en el Laboratorio Matrix de la Universidad Javeriana con el *biocollage*<sup>6</sup>. Para finalizar, Rueda aborda lo cibercultural y el arte de los nuevos medios como reacción política, de nuevos espacios y de manifestación para llegar a una democracia participativa. En cuanto a producción de obras estéticas, si bien son más escasas que las teóricas, son interesantes. Se destaca el trabajo de Rodríguez y sus propuestas interactivas, “*Gabriella Infinita*” (2005) y “*Golpe de Gracia*” (2006), junto a 3 volúmenes de libros que desde 1999 hasta la fecha se refieren a las escrituras basadas en soportes digitales internacionales y la hipertextualidad<sup>7</sup>. Todas estas aportaciones son insuficientes para el *corpus* teórico pero se tuvieron en cuenta, ya que son afines con el tema de la investigación.

En cuanto al marco legal, y después de muchos siglos de ver pocos cambios en el soporte tecnológico de la escritura y de la insistencia actual en normas inútiles a favor de los derechos de autor, es tiempo de aclarar los valores *gutenbergianos* en este nuevo ecosistema digital. Los nuevos retos entre lo legal y lo legítimo repensaran tópicos en protección y licencia de escritos, que como la mayoría de pilares occidentales, se están derrumbando o redefiniendo. La Red y su fácil acceso, ha permitido el alcance de obras, datos e informaciones sin límite, incluso

---

<sup>3</sup> RUEDA ORTIZ, Rocío y QUINTANA RAMÍREZ, Antonio. Ellos vienen con el chip incorporado: Aproximación a la cultura informática escolar. Bogotá: IDEP, 2004.

<sup>4</sup> FIRACATIVE, Raúl, Internet como colectividad [en línea]: fuente electrónica, 2006 [23 de Marzo 2010]. Disponible en: <http://tinyurl.com/chve93y>

<sup>5</sup> CERÓN PALACIOS, Luis Arleyo, Viejos puertos nuevas navegaciones: Las nuevas tecnologías y sus rutas hipertextuales [en línea]: fuente electrónica, 2006 [23 de Marzo 2010]. Disponible en: <http://tinyurl.com/d6y4uwy>

<sup>6</sup> “Es una técnica de creación de personajes fantásticos que combina recorte, dibujo y ensamblado (*collage* material) con digitalización de partes, ensamblado, definición de movimiento y comportamiento basado en código (*collage* digital)” ORTIZ, Santiago. Biocollage. 2007. (Marzo 23 de 2010) Disponible en: <http://tinyurl.com/7oclg9v>

<sup>7</sup> RODRIGUEZ, Jaime Alejandro. Posmodernidad, literatura y otras yerbas. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 2000.

con derechos de autor. Más que un acto legislativo u opresivo, es un acto de respeto entre ciberusuarios, la manera como se utilizan los datos y su (re)producción alojada en Red. Citar y respetar la autoría de obras va más allá de las propias leyes, especialmente de obras anteriores, ya que éstas pertenecen a otros valores y circunstancias contextuales. Las obras -completa o parcialmente-innovadoras<sup>8</sup>, en su mayoría se crean desinteresadamente en su licenciamiento, para compartir, *samplear*<sup>9</sup>, mezcla, reestructurar o transformar en otra(s)<sup>10</sup>.

En conclusión, no hay un marco legal nacional específico para ciberespacio y sus manifestaciones como espacio independiente del real. La legislación para *Internet* en el país no ha sido debatida debidamente, y continúa dominada por el difuso y ambiguo *copyright*<sup>11</sup>, incluso, las obras escritas *online* son regidas por leyes 30 años más antiguas<sup>12</sup>, sin revisiones actuales y sin énfasis en el ciberespacio. Se trata de normas que desconocen otros modelos de licenciamientos vigentes en aspectos de libre cultura, autoría, *copyleft*<sup>13</sup>, expresión, difusión e investigación en (N)TIC<sup>14</sup>. El Estado solamente propicia sus propias contradicciones y utopías, y si bien se ha llegado a varios aciertos en los últimos tres años<sup>15</sup>, no considera otros. Se debe fortalecer la conectividad, la infraestructura, la alfabetización digital, el diseño de currículos, estándares, competencias y evaluación; especialmente en

---

<sup>8</sup> Colombia protege desde la Constitución, los Derechos de Autor en obras escritas o literarias. Estos Derechos los respalda el Ministerio del Interior y de Justicia. También están adscritos al Convenio de Berna 1886 que cambio en 1996 y la OMPI.

<sup>9</sup> Proveniente del término *sample*. Es una muestra, parte o fragmento que se toma para recontextualizarlo en otra creación.

<sup>10</sup> Sin citar el parafraseo. Otras son: deformación, mutilación, alteración o modificación.

<sup>11</sup> Y lo orientado en el capítulo 2 de la Constitución, que lo ‘ampara’ en el artículo 61 de protección de la propiedad intelectual, mediante las ‘formalidades’ de la Ley, sin tener en cuenta las obras digitales.

<sup>12</sup> La Ley 32 y 23 de 1982 sobre Derechos de Autor.

<sup>13</sup> “Las obras, en un principio, no tienen límite, por lo tanto: se pueden modificar a una versión mejorada, se pueden compartir con otros usuarios y se puede copiar el contenido. Incluso partiendo desde la obra prima y haciéndole algunas mejoras esa obra *copyleft* podría pasar a ser comercial”. “Copyright, Copyleft y Creative Commons. ¿Qué los diferencia? Disponible en: <http://tinyurl.com/ccxbaqs>

<sup>14</sup> El Estado las menciona como TIC en su ley 1341- Artículo 6: “son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios, que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, video e imágenes”.

<sup>15</sup> No se puede negar el valor de la Ley 1341 de 2009, principalmente el título III- ORGANIZACIÓN INSTITUCIONAL, Capítulo I, artículo 17 los numerales: 1, 2 b y f, 3, 12, 14, 16.

investigación en humanidades, fomento en pedagogía y docentes en (N)TIC, entre otras “acciones” que se mencionan en el Plan Decenal 2006-2016.

## **1.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**

¿Dentro del contexto educativo actual, la Red, sus medios y herramientas virtuales de información, son elementos contribuyentes en la creación de nuevas escrituras y estas a su vez, creadoras de nuevas formas estéticas?

## **1.3 JUSTIFICACIÓN**

Desde las dos últimas décadas del siglo XX hasta hoy, las (N)TIC han sido la ‘innovación’ más influyente en la metamorfosis del ser humano. Este avance ha intervenido paulatinamente en el ámbito educativo y en la manera como se escribe -y se lee-. Las (N)TIC se convirtieron en una herramienta con múltiples facilidades, con acceso libre y rápido a la información, con inmediatez y proximidad entre personas en una ‘naciente sociedad del conocimiento’.

En la última década, el ciberespacio ha influenciado las formas de ver el mundo al escribir, la producción de obras, el ensayo con otros elementos metodológicos y de sus diferentes herramientas virtuales, como mediadoras en esta evolución. La utilización y socialización de estos espacios generaría beneficios para la comunidad educativa, pero la pobre infraestructura tecnológica, la desidia en adoptarla, la falta de docentes capacitados o la carencia de exigencias mínimas en la legislación educativa e investigaciones del tema, por parte de entidades especializadas o de educación superior, han impedido su desarrollo.



Al iniciar procesos de alfabetización digital<sup>16</sup>, se abren nuevos desafíos para una segunda brecha educacional paralela a la ya existente. El uso de redes y computadores ofrece otras formas de enseñanza-aprendizaje de la escritura; no obstante, se emplean modelos incipientes directamente relacionados con la inequidad, con obstáculos metodológicos y enfoques educativos tradicionales. Es así como se revela un desinterés por el tema; sin propuestas de participación en proyectos dirigidos a la escritura digital y al uso del computador.

Este trabajo pretende discurrir en el tema y dar a conocer la diversidad de herramientas y escenarios para escribir (no)estéticamente. Finalmente, la socialización y desarrollo de este tipo de trabajos llevará a (re)pensar adecuadamente sobre la desaparición del material impreso, la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, de otros hábitos en escritura y lectura, de posibles nuevos géneros literarios, de literaturas completamente insertas en las dinámicas del cambio tecnocultural y, en conclusión, de una reinención de la escritura y lectura. Esta investigación se pone al servicio de los demás, para crear nuevos intereses, abrir espacios, exponer ideas y planteamientos a investigadores, docentes, talleristas, proyectos de fomento a la escritura, y para generar y fortalecer espacios principalmente educativos.

## **1.4 OBJETIVOS**

### **1.4.1 Objetivo General**

Identificar e interpretar los factores y condiciones que generan y promueven nuevas formas de escrituras estéticas y no estéticas válidas para la Red en el contexto educativo actual, a partir de una reflexión teórica.

---

<sup>16</sup> Entendida como la apropiación, comprensión y uso de las (N)TIC de una manera instrumental, en la creación de nuevos y diferentes contenidos a través de las herramientas virtuales de información y con un sentido crítico de su uso.

### 1.4.2 Objetivos Específicos

- Establecer la relación y las implicaciones de los medios y herramientas virtuales de información como forjadores y difusores de nuevas formas de escritura (no)estéticas.
- Identificar y analizar algunos medios y herramientas virtuales de información como determinantes de nuevas escrituras.
- Sugerir algunas reflexiones y propuestas para comprender nuevos hábitos, espacios y producciones de escrituras (no)estéticas.

### 1.5 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.

Son muy pocos los documentos que exploran estos campos, si se tiene en cuenta la experimentación de escrituras en soportes digitales o mixtos. La mayoría de estudios alientan a las personas a usar tecnologías masivas de comunicación para adentrarse en las nuevas competencias mundiales tanto en medios masivos como en la Red, y como una alternativa más para ‘innovar’, al ya desacertado contexto educativo del país.

Se citará a Silver<sup>17</sup> para entender el atraso en los procesos investigativos de lo cibercultural en el país. Silver habla de tres estadios correspondientes a tres décadas. En los ochenta, el ciberespacio cultural incluye artículos periodísticos descriptivos realizados por ingenieros acerca de la Red como “metáfora de una nueva frontera civilizatoria”. En los noventa, se incluye el estudio de las comunidades virtuales, las identidades *online*, introducción del tema a las Ciencias Sociales, usos del *Netscape e Internet Explorer*<sup>18</sup>, incremento de uso y acceso al

---

<sup>17</sup> Citado por RUEDA. Ellos vienen con el chip incorporado: Aproximación a la cultura informática escolar. Op. Cit. p. 9.

<sup>18</sup> Dos de los primeros navegadores o *browser* de la Red.

computador, y estudios del ciberespacio en el Primer Mundo, que “empieza a ser considerada como un espacio de empoderamiento, construcción, creatividad y comunidad en línea”. Estos dos estadios no existen en el país, y aunque tímidamente se acerca al tercero, la nueva década tiene pocos estudios. El tercer estadio, que parte desde finales de los noventa hasta hoy, encierra estudios críticos ciberculturales: confluencia e (inter)dependencia de las interacciones, discursos, acceso, brecha digital<sup>19</sup> y diseño de interfaces, aproximaciones inter/transdisciplinares de estudios socio-culturales, ciencia, tecnología, posfeminismo, sociología simétrica, teoría del actor-red e informática social. Finalmente, los estudios más recientes empiezan a definir, desde el lenguaje hipertextual y hacia su reconfiguración al texto, al “escritor-autor”, a las narrativas subjetivas y colectivas y al *techno/net-art*, que cuestiona las *altas tecnologías* y lo culto del arte para contribuir a lo más popular.

Considerando lo anterior, se puede hablar de dos momentos importantes que hacen alusión a la escritura y su relación con las (N)TIC en el país:

Primero, las memorias del “*III Congreso Nacional de Lectura. Lectura y Nuevas Tecnologías*” (1997) de Fundalectura. Este ya disertaba el futuro del libro, la lectura audiovisual y multimedial, las oportunidades de la educación virtual e la hipertextualidad. Luego, el valioso trabajo de Rodríguez en los noventa, quien ha aportado una serie de estudios en lo literario, y la cibercultura a través de libros como “*Hipertexto y literatura: una batalla por el signo en tiempos posmodernos*” (1999) y “*Posmodernidad, literatura y otras yerbas*” (2000)<sup>20</sup>. Otras investigaciones son las de Rueda y Quintana en “*Ellos vienen con el chip incorporado*” (2004), que hace un específico hincapié en la introducción y uso de tecnologías en la

---

<sup>19</sup> Desigualdad en el acceso a las (N)TIC.

<sup>20</sup> RODRÍGUEZ, Ruiz Jaime Alejandro, El relato digital. Hacia un nuevo arte narrativo [en línea]: fuente electrónica, 2006 [30 de Abril 2010]. Disponible en: <http://tinyurl.com/bla47bn>

escuela<sup>21</sup>. Este es un libro sumamente importante, ya que es el primero en esta temática. Por último, el artículo *“Lectura y nuevas tecnologías: Una relación constructiva y dinámica”* (2002) de Barrera de la Universidad de la Sabana.

Segundo, dos artículos publicados en 2006: el teórico-práctico *“Viejos puertos, nuevas navegaciones: Las nuevas tecnologías y sus rutas hipertextuales”* de Cerón, e *“Internet como colectividad”* de Firacative. El célebre *“Relato Digital. Hacia un nuevo arte narrativo”* (2006) de Rodríguez, desemboca toda aquella investigación que durante casi una década lo ha caracterizado, y que en decisiva se enfocaría en las escrituras en medios digitales. Otro documento determinante es el expuesto en el *“VIII Congreso Nacional de Lectura. Tecnologías de la Información y la Comunicación”* (2008) de Fundalectura, que propone material de la escritura en la Era Digital. A pesar de su tentador título, presenta muy pocos trabajos colombianos. Finalmente, tres textos aislados: *“La Educación frente a las culturas juveniles que se configuran desde las nuevas tecnologías”* (2007) de Paz, *“La enseñanza del lenguaje en una cultura de lo mismo”* (2009) de Ramírez y *“Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red”* (2008) de Rueda.

Se encuentran pues, dos etapas que vienen desde 1995 a 2005, que sensibilizan el uso del computador y la Red, sin estudios profundos y continuos, solamente algunos juicios frente al tema. La segunda, se sitúa desde 2005 hasta el día de hoy con un enfoque más especializado y patrocinado por entes universitarios preocupados por su cruce con la educación y por el *boom* de las (N)TIC.

Se inicia con Peña y tres de sus documentos. Primero, *“Lectores, ratones e hipertextos”* socializado en el *“III Congreso Nacional de Lectura. Lectura y Nuevas Tecnologías”* realizado en Bogotá del 22 al 25 de Abril de 1997 por Fundalectura. Peña desde su visión de “hombre de libros” y no de “un experto en informática”,

---

<sup>21</sup> RUEDA ORTIZ, Rocío y QUINTANA RAMÍREZ, Antonio. Ellos vienen con el chip incorporado: Aproximación a la cultura informática escolar. Op.Cit. 249 p.

aborda el documento, no desde los artefactos sino desde la lectura<sup>22</sup>. Recorre tres etapas de soportes que han cambiado, para amplificar y mejorar la tecnología: de lo oral a la escritura, de la palabra al volumen y luego, a la imprenta. En últimas, plantea el interrogante de si las nuevas tecnologías para textos modifican nuestra concepción de escritura y lectura. Su referencia al hipertexto la encuentra como un nuevo desafío y como la participación más activa del lector. Conceptos: Poesía hipertextual, hiperficción, lo hipertextual en escritura convencional, los optimistas integrados y los escépticos apocalípticos<sup>23</sup>.

Sigue el mismo autor y su artículo de 1997, “*Nuevos (y eternos) modos de leer*”. Un texto que nombra una “crisis” de la lectura por diversas razones, entre ellas, la del uso de *gadgets*<sup>24</sup> y nuevas tecnologías, como otras posibilidades para leer. Interesante esbozo histórico de otros soportes no digitales que desembocan en los actuales. Conceptos: lectores de libros y de pantalla, palabra virtual, metatextualidad, lectura igual navegación, archipiélagos textuales (Chartier), tecnologías digitales. Su debilidad es no mencionar visiblemente la escritura (no)estética en medios virtuales.

Otro texto de Peña es “*Saber leer otros lenguajes*” (1999)<sup>25</sup>. En éste, focaliza positivamente la lectura en otros soportes y lenguajes, y la aleja de comentarios lamentables de los apocalípticos que añoran el papel con tinta, y que aún recriminan la pérdida de valores tradicionales de la enseñanza de la lectoescritura. Propone el cambio de la concepción lectora, su errónea afirmación de “creer que la lectura es de libros exclusivamente”, los nuevos medios de comunicación son igual a nuevos lenguajes, el incorporar a la escuela relatos y estéticas

---

<sup>22</sup> PEÑA, Luís Bernardo, *Nuevos (y eternos) modos de leer* [en línea]: fuente electrónica, [23 de Marzo 2010]. Disponible en: <http://tinyurl.com/d8oa4sx>

<sup>23</sup> Se usara las diferenciaciones desde ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. Barcelona: Lumen, 1968.

<sup>24</sup> “Dispositivo que tiene un propósito y una función específica, generalmente de pequeñas proporciones, práctico y a la vez novedoso”. Disponible en: Wikipedia.

<sup>25</sup> PEÑA, Luís Bernardo, *Saber leer otros lenguajes* [en línea]: fuente electrónica, [17 de Marzo 2010]. Disponible en: <http://tinyurl.com/c4jq9gy>

audiovisuales pero sin limitarse a lo instrumental, cambiar la actitud frente a las (N)TIC y La Red como enriquecimiento de los procesos escritores. No indica, qué otras cosas hay para leer ni de qué manera se debe leer. Menciona y plantea “nuevas competencias lectoras”, pero carece de proposiciones prácticas o ‘pautas’ para leer libros y otros lenguajes.

El libro *“Hipertexto y literatura: una batalla por el signo en tiempos posmodernos”* (1999) de Rodríguez, es uno de los textos más cargados y determinantes para estos antecedentes, ya que es el estudio más certero de casi una década de explorar lo hipertextual, su relación con la literatura y su intención con la posmodernidad. El hipertexto es nombrado como nuevo paradigma en la literatura, lo trata de significar como soporte válido en este arte elitista, el cual da argumentos para introducir y ampliarlo dentro de una nueva noción de literatura. Además plantea sus condiciones culturales no como soporte alternativo sino como opción a un nuevo género literario, la hiperficción. Asimismo el libro trata de ubicar al hipertexto en alguna corriente. Para finalizar, indaga sobre la posible ideología del hipertexto que circunda dentro de la estética anarquista, la tradición *underground*<sup>26</sup>, lo carnavalesco y la democracia real, sin llegar a conclusiones.

La compilación de artículos hecha libro *“Posmodernidad, literatura y otras yerbas”* (2000) de Rodríguez<sup>27</sup>, es una serie de meditaciones en tres partes de la segunda mitad de los noventas; cada texto con un hilo conductor. Recoge aproximaciones del protohipertexto e intenta situar al hipertexto en el posmodernismo, ya que este no está adscrito a ninguna corriente. Expone algunas obras colombianas que se adentran en ese concepto posmoderno pero no son obras necesariamente electrónicas, ya que Colombia no es activo en este tipo de narrativas, menos en literatura en otros soportes. Es así como estos dos libros son el empalme perfecto de indagación permanente sobre el tema, hecho en un momento donde aún las

---

<sup>26</sup> Subcultura subterránea, independiente o clandestina.

<sup>27</sup> RODRIGUEZ, Jaime Alejandro. *Posmodernidad, literatura y otras yerbas*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 2000. 235 p.

nuevas tecnologías no habían acechado nuestras vidas y el hipertexto no era conocido en el país.

El texto de Barrera, "*Lectura y nuevas tecnologías: Una relación constructiva y dinámica*" (2002) publicado en la Revista "Palabra Clave" de la Universidad de la Sabana, presenta una meditación humanista y de algunos aciertos de la tecnologización en la lectura. Propone 14 puntos para 'capacitar' en *Internet* al lector actual en destrezas para la elección de información, la lectura y escritura en otros tiempos y espacios sin sustituir el conocimiento, e integrarlo a lo educativo donde lo han "mirado con desprecio". La lectoescritura no desaparecerá, sino que se reforzaría con nuevas lectoescrituras. La debilidad del texto es que no es muy profundo para la investigación<sup>28</sup>.

Un verdadero acierto a esta meditación y a la historia educativa colombiana a través de las (N)TIC, es el libro de Rueda y Quintana, "*Ellos vienen con el chip incorporado*" (2004). Además de las experiencias relatadas, hace un acercamiento positivo al uso de estas en las aulas y más allá de la instrumentalidad. Es el ejemplo más importante y único estudio profundo que se ha hecho para reflexionar acerca de la apropiación, uso y fomento de las (N)TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje, para ampliar visiones de mundo frente a estas y al uso del hipertexto. El hipertexto como mecanismo para adaptar la tecnología que tanto hacen falta y para creaciones escritoras desde la escuela en una "cultura informatizada" entre docentes y estudiantes.

El texto "*Internet como colectividad*" (2006) de Firacative, publicado en la revista independiente "Zona de Tolerancia", diserta reflexivamente "sobre la influencia de los medios en la vida social y, básicamente, sobre el papel de los usuarios en la

---

<sup>28</sup> BARRERA AVELLANEDA, Luz Carmen, *Lectura y nuevas tecnologías: Una relación constructiva y dinámica* [en línea]: fuente electrónica, 2002 [23 de Marzo 2010]. Disponible en: <http://tinyurl.com/bt6ex3o>

construcción colectiva del conocimiento en la *Internet*<sup>29</sup>. Los medios de masas han cambiado las formas de interactuar y adquirir el conocimiento, es decir 'saber más es saber sólo datos' con interacción focalizada en intereses específicos. Infortunadamente, no es claro en quiénes y cómo se orientarán los procesos de convivencia y de posturas éticas en la Red, ni de qué manera se puede motivar responsablemente la participación en foros, *blogs* y otros. Revela fallas en el uso de la Red, tanto en la educación convencional como la impartida en materias con algún 'contenido tecnológico', y en la falta de educación específica o inherente en una cultura digital. A pesar que menciona los foros, *weblogs*, *chats*, no es muy claro cómo se pueden usar de una manera más pedagógica o de qué otras maneras pueden colaborar en diferentes aspectos educativos.

Cerón, en su texto publicado en la Revista Itinerantes de la Universidad del Cauca llamado "*Viejos puertos, nuevas navegaciones: Las nuevas tecnologías y sus rutas hipertextuales*" (2006)<sup>30</sup> presenta un texto teórico-práctico de un proceso lectoescritor mediado por computadores, llamado "*Lectura, escritura y NTC*"<sup>31</sup> del programa "*Computadores para Educar*" con docentes de municipios. Estos docentes sin ninguna formación en informática hicieron propuestas lectoescritoras con uso significativo de NTC, a partir de seis ejes importantes para el desarrollo de la cibercultura. Su aportación trata de incluir al contexto colombiano -real-pedagógico algunas competencias lectoescritoras con computadores, así como de visibilizar crisis de currículos y competencias para emprender una nueva alfabetización digital. Propone un paradigma formativo, un acercamiento real de niños y jóvenes a las (N)TIC, y conceptos tales como: lectoescritor interactivo, gramática hipermedial, actos lectoescritores hipermediales, competencia hipermedial y narrativa multiforme, no los significa. No profundiza sus experiencias

---

<sup>29</sup> FIRACATIVE, Raúl, Internet como colectividad [en línea]: fuente electrónica, 2006 [23 de Marzo 2010]. Disponible en: <http://tinyurl.com/chve93y>

<sup>30</sup> CERÓN PALACIOS, Luis Arleyo, Viejos puertos nuevas navegaciones: Las nuevas tecnologías y sus rutas hipertextuales [en línea]: fuente electrónica, 2006 [23 de Marzo 2010]. Disponible en: <http://tinyurl.com/d6y4uwy>

<sup>31</sup> Nuevas Tecnologías de la Comunicación como lo nombra textualmente su autor.



con *softwares* básicos (*power point*, *paint*, bibliotecas virtuales, etc) y sus “lectoescrituras intensivas” con falta de “competencias hipermediales” en contextos sin procesos “lectoescritores interactivos”.

*“La Educación frente a las culturas juveniles que se configuran desde las nuevas tecnologías”* (2007) de Paz, es un artículo dividido en cinco partes y publicado en la Revista de la Universidad EAFIT<sup>32</sup>. Analiza el conflicto desde la imposibilidad de la escuela y sus pedagogías, de manejar el mundo adulto –docentes- y el de los jóvenes -estudiantes- desde la influencia de las (N)TIC a partir de la pregunta ¿Cómo construir pedagógicamente los conflictos entre diferentes culturas juveniles, y entre ellas y el mundo adulto al interior de los sistemas educativos? Plantea a su vez, la necesidad de profundizar en el estudio sobre la transformación de las prácticas sociales y políticas de los jóvenes para repensar el aula. Aunque el texto no sea desencadenante, se presenta por su relación directa con los procesos pedagógicos y algunas propuestas frente a las (N)TIC.

*“La enseñanza del lenguaje en una cultura de lo mismo”* (2009) de Ramírez, es un documento que establece el eterno asunto de la educación planteada por los académicos<sup>33</sup> o “la presión de la semejanza”, predominante aún, en el contexto tecnologizado. Menciona la enseñanza del lenguaje dependiente de técnicas tradicionales, sin tener en cuenta “la diferencia” o “las necesidades de la nueva cultura oral, de las técnicas audiovisuales y digitales”. Profundiza en el “aprenda a aprender”, considerar al otro, la búsqueda de sí mismo y el respeto a los demás, todas estas reforzadas por las (N)TIC, y de una educación para la libertad y la autonomía. Definitivamente, su artículo no se relaciona estrechamente con las (N)TIC y la escritura, pero su meditación es muy profunda en el tema pedagógico.

---

<sup>32</sup> PAZ PENAGOS, Hernán, La educación frente a las culturas juveniles que se configuran desde las nuevas tecnologías [en línea]: fuente electrónica, 2007 [23 de Febrero 2010]. Disponible en: <http://tinyurl.com/cj4tj4x>

<sup>33</sup> Los que se llamará aquí apocalípticos

El artículo publicado en la revista “Nómadas” N° 28 de la Universidad Central “Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red” (2008) de Rueda<sup>34</sup>, es un documento denso, bien logrado, y notablemente político. Se divide en cinco apartados, todos relevantes para esta investigación. Abarca diversas prácticas contraculturales desde la Red, y desarrolla temas como: el ejercicio de poder, la acción social colectiva, la experiencia estética que desde la Red, favorece a los que la saben aprovechar, el conocimiento como poder, y el problema de la autoría y la colectividad. La cibercultura es el eje temático del artículo, además se aproxima a muchos aspectos/conceptos propios del ciberespacio, que se han popularizado con el incremento de las (N)TIC, y las ambivalencias cultura-economía, poder-conocimiento, global-local, subjetividades/individuales vs subjetividades/colectivas, nuevo-tradicional, lo (no)legal, entre otros que se mueven a través de anteriores inequidades sociales.

“La lectura: entre la oralidad y las nuevas tecnologías”, documento expuesto por Rey en el “VIII Congreso Nacional de Lectura” de Fundalectura en 2008, describe brevemente algunos estudios, escritos y su experiencia en su laboratorio Matrix de la Universidad Javeriana donde se llevó a cabo el taller de *biocollage*<sup>35</sup>. Este proyecto, dirigido principalmente a niños, incita a la creación de otros mundos, con diversos lenguajes y posibilidades narrativas, sustentados en las nuevas tecnologías, pero también en la lectura y la oralidad<sup>36</sup>. Consta de cuatro apartados relacionados con la lectura y no con la escritura, pero que aportan por su sentido pedagógico. El resultado de texto apunta a que se continúa leyendo, así existan nuevas tecnologías, ya percibidas como algo normal. También ilustra de buena manera el tema lector y su relación con las (N)TIC.

---

<sup>34</sup> RUEDA ORTIZ, Rocío, Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red [en línea]: fuente electrónica, 2008 [29 de Junio 2010]. Disponible en: <http://tinyurl.com/bnowlnh>

<sup>35</sup> Rey explica, “es un proyecto educativo [...]. Se trata de una serie de talleres de creación con niños, en las que se combina varias técnicas plásticas y narrativas, entre las que se incluyen: recorte, *collage* de imágenes, *objet trouvé*, reciclado y ensamblado, escaneo digital, retoque digital, creación argumental de personajes, *story board*, ensamblado digital, programación interactiva”.

<sup>36</sup> Rey nombra a la oralidad actual como un encuentro o una generación “de mestizajes, hibridaciones, entre la cultura oral, la visual y la digital”

La conclusión general de estos antecedentes, es que se carece de aspectos similares en cada documento: no mencionan el contexto colombiano; no hacen énfasis en la escritura (no)estética en la Red; se centran mayoritariamente en la lectura. No son del todo claros en la manera del uso de las (N)TIC en educación, ni cuáles son sus herramientas y aportaciones; se quedan en la simple inquietud y/o preocupación por el tema. A pesar que mencionan la insuficiente formación docente en el área del lenguaje, no ahondan ni proponen ideas para lo educativo en el buen uso de la Red, y un mejor aprovechamiento de clases de informática o tecnología. Por último, no mencionan las nuevas reconfiguraciones de la escritura -sólo Rodríguez- y muy poco Peña y Rey, en soportes.

En cuanto a las aportaciones, están de acuerdo con un cambio y opción mayoritariamente positiva en las nuevas maneras de comunicación y sus lenguajes en Red. Son muy optimistas en que el mundo de los *gadgets* y la Red cambiará y enriquecerá los procesos lectoescritores (Rueda, Firacative, Rey, Ramírez, Peña, Cerón, Barrera) para lograr autonomía y mayor creación.

Las anteriores aportaciones, son reflexiones que estos autores hicieron en algún momento histórico del país, donde a medida que se desarrollaban las nuevas tecnologías, también se marcaban pautas para inquietarse en el área del lenguaje y la escritura escolar. No se puede estar ajeno a este aporte, que a pesar de no estar directamente relacionado con la investigación, es un antecedente para iniciar un estudio más riguroso del tema. Por otro lado, sirve para replantear la funcionalidad e importancia de la escritura actual junto al sistema tecnológico, para invitar al estudio tanto de teorías como de programas reales, y así adentrarse en el nuevo proceso lectoescritor y/o escrilector para educar, y no para el ocio.

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1 APERTURA (N)TIC. “ELLOS VIENEN CON EL CHIP INCORPORADO”<sup>37</sup>

Cuando el posmodernismo llegó al país, se comenzó a pensar y actuar de manera diferente, impulsados por cambios que el fin de siglo exigía: la revolución de las telecomunicaciones, de los datos e información y sus *gadgets*. Aún era muy primigenia la idea de innovar y poner en marcha ideas rejuvenecidas o completamente nuevas en cualquier campo a través de las poquísimas (N)TIC con las que contaba la sociedad popular<sup>38</sup>. La introducción de las (N)TIC era un tema que no debía tocarse en educación ya que era un tema que pertenecía al tiempo libre y no al pedagógico. Era un tema inapropiado para los oídos tradicionalistas, y hasta satánico para el más purista.

Posteriormente, hubo toda una transgresión por parte de las últimas generaciones que comenzaron a entrar en caos, a partir de las ‘contraculturas’ y movimientos artísticos. Aquí, las otras maneras de escribir a partir de las (N)TIC serían definitivas para sus creaciones y para otros en sus postulados. Definitivamente, volcaron lo establecido por el dogma tradicional y cuasi enciclopédico que aún reinaba en las (j)aulas de clase de la mayoría de comunidades educativas a nivel nacional. La mayoría de apocalípticos que se oponían a este paradigma, ni se imaginaban que décadas más tarde, estas revoluciones en telecomunicación serían determinantes para cambiar su propio estilo de vida y lo educativo.

La depresión que día tras día causaría la ‘imposición’ de nuevos modelos telecomunicacionales alarmaba. La utilización de medios audiovisuales, las improvisadas salas de informática que permanecían bajo llave y clave de un encargado -muchas veces sin adiestramiento-, el advenimiento de algunos CD-

---

<sup>37</sup> Del libro con el mismo título de RUEDA Y QUINTANA, Op. Cit.

<sup>38</sup> En menor medida en lo artístico, ya por el carácter transgresor que siempre ha tenido y que ha hecho convivir con su obra.

ROM y Encarta no eran suficiente. Y es que ¿cómo se podía enseñar con ellas?, ¿qué se haría con ellas en la (j)aula de clase? Ningún ente especializado sabía utilizarlas, no se les prestaba el interés que merecían. Esto permaneció durante años, incluso en las universidades. Ahora, no sólo se ha convertido en algo preocupante, sino que además en una obligación para la futura docencia y una competencia más en el mundo actual: laboral, personal, cognitivo, y en definitiva en cualquier campo.

Es importante aclarar que la introducción de (N)TIC en el contexto social y educativo no representa necesariamente una manifestación contracultural o política específica hacia fenómenos globalizados, a pesar que cuenta con atributos propios de *subculturas underground* como lo marginal, democrático y autogestionado se encuentra por fuera del oficialismo político. Ya Gubern planteaba que La Red es indudablemente una “reacción ante los oligopolios mediáticos y las tiranías de los intereses mercantiles”<sup>39</sup>. Desde la década de los 50’s se alzaron fuera de la institucionalidad masificada, mediática y dominante, y contribuyeron a esa respuesta auto-excluyente y antidemocrática que proponía la nueva colonización de pensamiento y estilo de vida; era una cultura alterna, un momento pre-electrónico. Esta otra cultura se desarrolla de alguna manera de la mano de las (N)TIC de ese momento, con redes y circuitos de distribución *underground* con *fanzines*<sup>40</sup>, *comics*, ética *punk*, nuevo arte y músicas. Se crearon nuevos mundos urbanos occidentalizados desde la autoconciencia y la deconstrucción, con gustos, costumbres. Desde entonces, se consolidó la cultura *intersticial*<sup>41</sup>, que ocupaba aquellos espacios que las culturas dominantes dejaban en la omisión, y que por sus redes de distribución llegaron a la enorme ‘minoría’ mundial. Ahora, a través de la Red, que es un fenómeno comunicacional de ideal

---

<sup>39</sup> GUBERN, Román. El Eros Electrónico. Madrid: Taurus, 2000. 225 p.

<sup>40</sup> Publicación aficionada o semiprofesional de temática, diseño, ideología y contextos diversos.

<sup>41</sup> De intersticio (espacio entre dos tiempos o lugares). Gubern lo explica como “aquella que ocupa espacios que no atiende y deja al descubierto la oferta de los aparatos culturales dominante”. P. 77.

democrático, horizontal, global, asistemático y desjerarquizado, se crea un espacio que Gubern denomina “ágora informática abierta”.

Cuando el computador llegó a Colombia en 1957, no fue precisamente para el desarrollo educativo o científico, sino para hacer negocios y sistematizar la contabilidad y guardar registros de las grandes empresas como Bavaria, Ecopetrol y EPM. Ya en 1961, las universidades Nacional y Andes, a través de donaciones, recibieron la segunda generación de máquinas. En 1980, se destaca la creación de Microteck que importaba *micropcs*. En 1991 a través de la BITNET de IBM se crea el proyecto RUNCOL, entre otros<sup>42</sup> que usaban las Universidades de los Andes, EAFIT y del Valle, únicamente para docentes o estudiantes de posgrado. En 1993 la Universidad de los Andes<sup>43</sup> ya contaba con Red, algunas *webpages*<sup>44</sup> y el uso de navegadores como *Mosaic*. El país oficialmente se conectó en 1995, y la WWW se volvió tan popular por la integración elementos en entes académicos como la Biblioteca Luis Ángel Arango en 1996<sup>45</sup>, y de forma masiva en el año 2000. A partir de 2003, se incrementó la compra de máquinas y planes de bandas de manera exagerada, con objetivos comunicacionales y de ocio más que para educar o para construir una sociedad de conocimiento. Hasta el día de hoy parece mantenerse la tendencia.

La masificación de la Red en los primeros años del nuevo milenio fue gracias también a proyectos como la Agenda Conectividad: El salto a *Internet*<sup>46</sup> de 2000,

---

<sup>42</sup> Historia de *Internet* en el mundo y su llegada a Colombia. , [23 de Marzo 2010]. Disponible en: <http://tinyurl.com/3np49cf>

<sup>43</sup> Colombia: Historia de la conexión de Uniandes a *Internet*, [23 de Marzo 2010 Disponible en: <http://tinyurl.com/2fmsyhd>

<sup>44</sup> No es lo mismo que *website*. Las *webpages* “es el nombre de un documento o información electrónica adaptada para la *World Wide Web* y que puede ser accedida mediante un navegador”. Disponible en Wikipedia

<sup>45</sup> En 1996, algunos empezaron a usar *Internet* gratis a través del sistema operativo Unix, entre otros servicios actividades a bajo costo.

<sup>46</sup> “busca masificar el uso de *Tecnologías de la Información* y con ello aumentar la competitividad del sector productivo, modernizar las instituciones públicas y de gobierno, y socializar el acceso a la información, siguiendo lineamientos establecidos en el Plan Nacional de Desarrollo 1998-2002” ,[23 de Marzo 2010]. Disponible en: <http://tinyurl.com/b6oluxf>

puesto que desde 1998, los proveedores de Red por ISP<sup>47</sup> solamente prestaban el servicio en 57 ciudades del país con elevados costos en la tarifa telefónica, con esta Agenda ya pudo ser más accesible los planes para familias. Otros incentivos de redes y computadores desde el Estado fueron los programas: “Nuevas Tecnologías”<sup>48</sup> inserto en el Plan Estratégico de Educación 2000-2002, Computadores para Educar de 2000, Compartel de 2000 y el Plan Decenal de Educación 1996-2005.

En el país es alarmante la falta de inquietud, ya que aún es un tema en transición. No se puede negar que se ha despertado cierta preocupación, y que durante la década pasada un grupo escaso de personas han mantenido inquietud, pero aún así, es insuficiente. Habría nada más que darle un vistazo a las maneras cómo se educa actualmente con *Internet* y la obligación a la que se siente sometida la docencia, en su afán por utilizarla y por llegar a sus estudiantes. Sin embargo, desde lo estético, se ha mantenido cierta preocupación y producción por incluir (N)TIC, incluso desde décadas pasadas<sup>49</sup>. Es así, como después de la segunda mitad de la década pasada se ha despertado un especial interés por la investigación en (N)TIC.

La escritura (no)estética en Red en el país, es poco investigada a pesar de que nuestra sociedad está inmersa en las (N)TIC, las cuales cambiaron casi radicalmente nuestra manera de escribir y la tecnología de la escritura. Además de esto, hay temas aún más urgentes, como la cobertura educativa tradicional, las reformas educativas acordes con modelos cambiantes, la baja oferta en educación con (N)TIC y la que quizás más alarma al gobierno, la brecha digital para mejorar redes, infraestructura y alfabetización digital, puesto que “una acción curricular de

---

<sup>47</sup> *Internet Service Provider* o Proveedor de servicios de *Internet*.

<sup>48</sup> Mayormente busca cambiar, mejorar y comprar de equipos en planteles de media, técnica y académica y “aprovechar el potencial educativo de las TICs y promover su uso masivo como apoyo a los procesos de enseñanza-aprendizaje”, [23 de Marzo 2010]. Tomado de: <http://tinyurl.com/ah7avze>

<sup>49</sup> El arte con colectivos y artistas experimentales.

enfoque tecnologizante, implica emprender una nueva alfabetización significativa que reconozca el modo como hoy el saber es construido, socializado y explotado”, aclara Cerón. El reto es muy grande, una verdadera enseñanza-aprendizaje desde las (N)TIC para generar conocimiento y fomentar participación. Todo esto sería favorable, dependiendo de la manera en cómo se utilicen y de una auténtica intencionalidad e interacción desde lo pedagógico, de sus usos y contenidos, para apropiarse de ellas sin rechazar los medios tradicionales liderados por el libro<sup>50</sup>.

El debate de la enseñanza se ha polarizado y enredado aún más, a pesar de que las prácticas lectoescritoras han cambiado mínimamente a lo largo de los siglos. Autores como Peña afirman que “existen grandes diferencias en la manera como distintas épocas y distintas culturas conciben y practican la lectura”<sup>51</sup> y por ende, la escritura. La enseñanza actual del lenguaje aún depende de técnicas que provienen de la cultura escrita en tinta, sin tener en cuenta “la diferencia” o “las necesidades de la nueva cultura oral, de las técnicas audiovisuales y digitales” que Ramírez menciona. Rueda y Quintana opinan que los escritores y lectores actuales van más allá del libro y “hacia textos y narrativas independientes de su localización basados en una textualidad y expresividad de imágenes, letras, sonidos, emoticonos, etc”<sup>52</sup>. El objetivo elemental de nuestra enseñanza básica, ha sido siempre ‘leer bien’ o tener una ‘bella lectura’ relacionada al papel-tinta, al deletreo-silabeo, la lectura en voz alta social sin equivocarse, con buena dicción, fluidez y con tonalidades adecuadas<sup>53</sup>. En efecto, el objetivo de aprender la escritura, es únicamente escribir datos personales, transcribir, copiar y copiar sin otra intención creativa, cognitiva y sin interés por su trascendencia. Este régimen ha perdurado a través de los siglos con muy pocas reformas hasta hoy, sin

---

<sup>50</sup> Según Ramírez “es necesario reconocer el valor de la diversidad de técnicas y materiales con los cuáles se actúa en la comunicación, y de la cultura actual, que tiende a abandonar la técnica de la escritura y entrar en una nueva oralidad con predominio de tecnologías audiovisuales y digitales, pero que en términos generales, son técnicas que sustentan una orientación a mantenerse en la mismidad o en la semejanza”

<sup>51</sup> PEÑA, Luís Bernardo, Lectores, ratones e hipertexto [en línea]: fuente electrónica, 1995 [11 de Marzo 2012]. Disponible en: <http://tinyurl.com/cbfcly>

<sup>52</sup> RUEDA Y QUINTANA, Op., cit., p. 236.

<sup>53</sup> Aunque ya esté en desuso la lectura en voz alta.



preocuparse por escrituras -y lecturas- intertextuales, mucho menos por audiovisuales e hipertextuales. Desde que se instauró el primer alfabeto en Grecia y la asignación de letras a las vocales, las formas gráficas en la escritura son historia. No es nuevo que la escritura siempre haya estado relacionada con la imagen, por su bidimensionalidad y espacialidad, al igual que el dibujo en la escritura cuneiforme y pictográfica de civilizaciones antiquísimas, los ‘garabatos’ o trazos de la educación de 0 a 6 años, incluso hasta el día de hoy con lo multimedial<sup>54</sup>. La escritura se ha relacionado estrechamente con la imagen y con una finalidad determinada para desarrollar diversas habilidades cognitivas.

“Los actos de repetir o parecerse a otros”<sup>55</sup> de Ramírez son los resultados del envenenamiento que ha padecido nuestra civilización a causa de la homogeneidad que se ha apoderado descaradamente de todos los aspectos de la vida; sólo se es el reflejo de los “demás” y de lo “demás” para encerrarse en lo poco que ofrece la sociedad y sus “subgrupos”. En la educación sucede lo mismo, imitación, no construcción y propuestas, ahora en menor medida se sigue en la cultura de la enteractividad<sup>56</sup>. Al respecto, Ramírez asienta que “la valoración del pensamiento de un académico se hacía más por las voces repetidas que por sus aportes y planteamientos originales”<sup>57</sup>. Se crea así, una línea que aún pervive dentro de los procesos lectoescritores: escribir -y leer- a la luz de “la condición reproductora y repetidora de representaciones del mundo” que Ramírez también menciona, y a la vez mediatizadas por medios de comunicación. Ahora, el “modelo de aprender”<sup>58</sup> da la entrada a lo nuevo, que a través de la Red y otros medios, fusionan la oralidad, la nueva oralidad o la “oralidad secundaria” de Ong, el sonido,

---

<sup>54</sup> Se recuerda también que la escritura por mucho tiempo se usó a manera gráfica hasta que la destruyó la imprenta y su ‘nueva’ cultura escrita *guttenbergiana*.

<sup>55</sup> RAMÍREZ, Luis Alfonso, La enseñanza del lenguaje en una cultura de lo mismo, [en línea]: fuente electrónica, [13 de Junio 2010]. Disponible en: <http://www.luisalfonsoramirezp.com/>

<sup>56</sup> El concepto de “enteractividad” lo nombra Rueda y Quintana como la “formación para la reproducción y repetición”, p. 128.

<sup>57</sup> RAMÍREZ, Luis Alfonso. Op. Cit.

<sup>58</sup> Según Ramírez “dejando la actividad del profesor subordinada a la función del aprendizaje del estudiante”.

la escritura -letras y palabras-, imágenes –quinésicas- que son desencadenantes para los estudiantes y para (re)pensar en otros “modelos de enseñanza”.

En los albores del siglo XX, la escritura se enseña a la par con la lectura, es decir, ya no se tiene solamente que saber leer para ‘pasar al siguiente nivel’ que es la escritura. Una escritura que día a día afina su ortografía y fonética. Hay más trabajo de frases, oración y la producción textual. Por otro lado, se expandió la idea de usar lo impreso, taquigráfico y mecanográfico. La máquina de escribir se comenzó a popularizar en la década de los 30, donde algunos auguraban incluso la desaparición de la escritura manual.

Actualmente, se continúa con la lectura en voz alta<sup>59</sup> en la niñez, o procesos de pre-lectura, para luego, hacer la lectura silenciosa, mental o individual que según Peña, “sólo llega después de una larga evolución de las prácticas lectoras”<sup>60</sup>. Contrario a la escritura, que cada día es menos dictada, copiada o transcrita, y donde progresivamente impera la libreta de apuntes, más que el cuaderno asignado para cada materia. Además de un ánimo sutil por lo escrito; anotar o llevar apuntes de diferentes procesos de enseñanza-aprendizaje, es algo casi genético. Y se sigue viendo la tecnología con la única intencionalidad didáctica.

Con la inercia de estas prácticas apocalípticas que hasta hoy persisten, las políticas gubernamentales que se mantienen impenetrables, con metodologías lentas, comunes y tradicionalistas conservadas desde hace siglos, e instituciones específicas como escuelas y colegios, es difícil cambiar. Así mismo, el bajo presupuesto asignado a la educación repetitiva, es un total desastre. Sin embargo, los actuales contextos de nuevas tecnologías han despertado un especial interés en el campo educativo, particularmente en los procesos de escritura,

---

<sup>59</sup> Autores como Peña citan a otros “muchos grandes escritores” que piensan que la lectura en voz alta es positiva. Aclara que “para sentir en todo el cuerpo la sonoridad y la fuerza de las palabras, y es un apoyo formidable para la escritura como lo han confesado muchos grandes escritores”.

<sup>60</sup> PEÑA. Op. Cit.

interpretación, argumentación y comprensión, pero sobre todo de creación e innovación en nuevas y otras escrituras. Es lo que Cerón denomina “prácticas educativas evidenciadas por una actitud renovadora, autónoma y creativa”<sup>61</sup>. A su vez, se ha dado igual importancia a la redefinición del verbo *escribir*, la *resustantivización* de la *escritura* y a los procesos de escritura-lectura hacia lo audiovisual e hipertextual, que limita al sistema de aculturación generacional, que siempre ha caracterizado a la escuela.

La escritura aún se enfrenta a los horrores del pasado: mala y poca utilización de signos de puntuación, escaso vocabulario, pésima ortografía, falta de sintaxis, limitada expresión, menos creación. Por consiguiente, se emprende a nuevos y muchos retos en escritura y nuevos lenguajes, quizá el más inmediato sea el educativo en alfabetización digital, y el de la fusión con lo oral -fonética- donde también están incluidas las (N)TIC.

Los contextos, lenguajes y soportes se transforman. En el caso educativo la creación de herramientas pedagógicas recientes y de libre acceso es una prioridad. Las nuevas tecnologías adquieren mayor relevancia, la mente se modifica en sus estructuras y los “viajeros por parajes hipermediales en procura de una reestructuración mental que pone en crisis currículos y competencias”<sup>62</sup> de Cerón están prestos a una renovación. Se deben cambiar a través de modelos y metodologías educativas contextualizadas. Ejemplo son las prácticas *hacker*<sup>63</sup> de aprendizaje o de enseñanza-aprendizaje, un buen pretexto para incluirlo dentro de los modelos pedagógicos actuales, puesto que la consigna es aprender más, de manera más abierta, con creatividad y entusiasmo a través de pequeños progresos, la resolución de problemas y la construcción.

---

<sup>61</sup> CERON. Op. Cit.

<sup>62</sup> Ibid.

<sup>63</sup> Acuñado por ellos mismos en los 60's en el MIT. Eran simpatizantes de los primeros computadores en su mayoría ingenieros y físicos. Empezaron desarrollando *softwares* y programaciones, video juegos, emisiones de sonidos e incluso el computador personal. El conocimiento común, compartido y mejorado, es uno de sus postulados. Están asociados a la cultura y *software* libre. No son cracker pero se les asocia.

El modelo *hacker*, entonces, sería un modelo optimista e integrado, que plantea habilidades para que cada persona se eduque desde la iniciativa, la motivación, la ayuda mutua y el compartir. Aprender por sí mismo, en la búsqueda de soluciones a diversos problemas de aprendizaje, tanto escolares como personales, a través de redes y aprendizajes colectivos de habitantes digitales y entusiastas de dicho modelo. Esta práctica usada por más de tres décadas con excelentes resultados, donde el aprendizaje es una pasión, no una obligación y donde el juego de la investigación y el videojuego son importantes, Muñoz Gil se refiere a esto como “lo lúdico es algo que está anclado en la cultura *hacker*”<sup>64</sup>.

Las prácticas *hacker* proponen la información como bien común para compartir información y su acceso libre, elaboración de programas y libre expresión en Red. Muñoz Gil agrega que “cuando hablamos de cultura *hacker* hablamos de libertad, creatividad y necesidad por compartir información”<sup>65</sup>. Estos postulados van más allá de buenas ideas, y se centran en principios éticos, aunque en ocasiones se consideren ilegales, incluso indiferenciados con el *cracker*<sup>66</sup>. Por otro lado, esta práctica informática también propicia la creación y producción artística desde su misma ética y desde ‘el hacer’, es decir, también da pautas para una estética *hacker*.

El modelo *hacker* nacería pues del mundo electrónico, pero se manifiesta en ambientes distintos, ya que no hay tiempo ni espacio para esperar por aprender por sí mismo. El reto es intelectual, más allá y fuera del mundo informático. Su espacio ideal es la Red, donde se auto/retroalimenta al instante con diversas aportaciones. Hay (co)operación directa de numerosas personas a través de diferentes herramientas virtuales; es escoger y nutrir contenidos para después

---

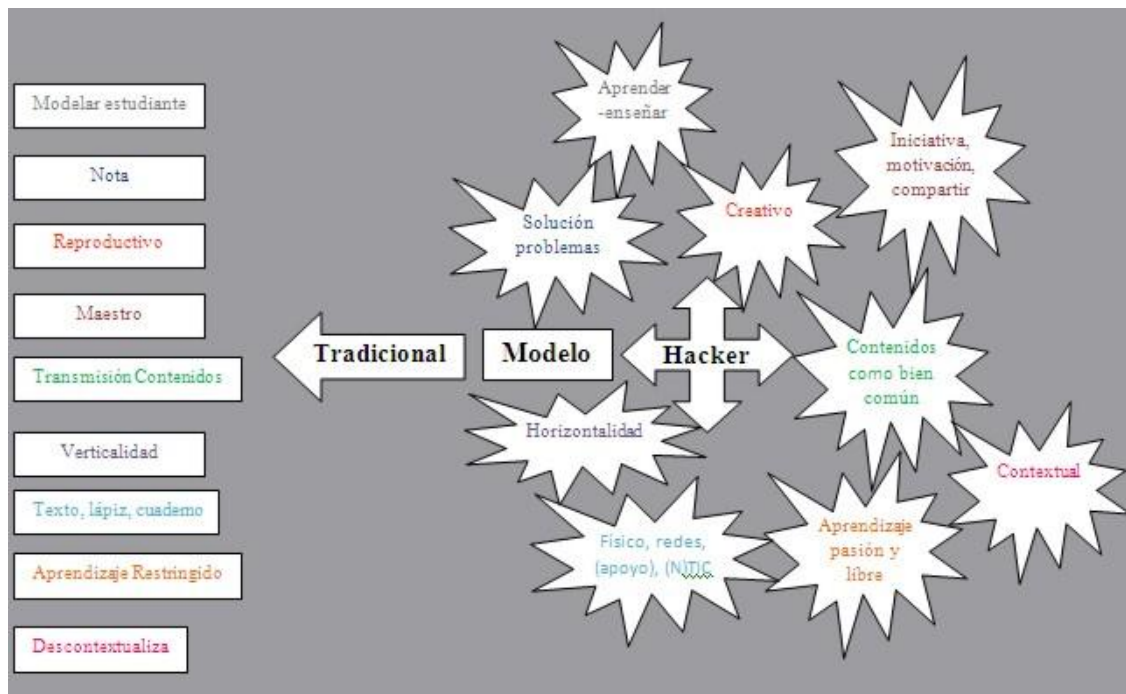
<sup>64</sup> MUÑOZ GIL Manuel, Hackers, artistas, testers y público. Aproximación a la estética hacker. [en línea]: fuente electrónica, 2011 [7 de Noviembre 2011]. Disponible en: <http://tinyurl.com/bqgskms>

<sup>65</sup> Ibid.

<sup>66</sup> “(Del inglés *crack*, romper) se utiliza para referirse a las personas que *rompen* algún sistema de seguridad”. Disponible en: Wikipedia.

profundizar<sup>67</sup>, y no comenzar de cero, repetir y copiar como normalmente se hace en la escuela. Se (re)aprende de diferentes maneras, con diferentes herramientas, contenidos y temas; el material es libre y está a disposición casi de forma instantánea para (re)mirarlo, (re)valorarlo, (re)pensarlo y/o (re)investigarlo. Realmente se lee, y se aprende por placer, no por obligación, imposición de alguien, o simplemente porque se tiene que cumplir, sin derecho a proponer e imaginar más allá de lo poco que la escuela da.

Gráfica 1. Modelo tradicional vs. modelo propuesto



Fuente: La creadora

En la gráfica 1 se presenta un paralelo entre el modelo tradicional y el propuesto en este trabajo: *el modelo hacker de aprendizaje-enseñanza*<sup>68</sup>. Se observa el modelo tradicional, que aún es común en las (j)aulas, como un modelo vertical, lo

<sup>67</sup> Ramírez propone al respecto que su tipo de enseñanza para la diferencia “busca que el joven tenga criterios para actuar lúcido, como seleccionador e interlocutor [...]. Se trata de tener criterios para descifrar, en los significantes de diversos orden, cualquier sentido que lo seduzca y que pueda actuar como auténtico interlocutor”.

<sup>68</sup> Esta categoría (o concepto) es producto original del proceso de esta reflexión teórica.

que denota su jerarquía, es decir, el docente (y el texto) como único dador de conocimiento, y en muchos casos, el estudiante sin derecho a opinar o refutar la enciclopedia establecida. Por el contrario el otro modelo, es un modelo integrado con las nuevas competencias del nuevo contexto. Es un modelo descentrado, desterritorializado y sin jerarquías. El modelo propuesto se muestra en la gráfica en formas de explosión, de caos, de puntas que chocan las unas y las otras y que se retroalimenta con conocimiento mutuo, en una mezcla o colectividad para hacer conocimiento de todos para todos. Esa colectividad inserta a lo largo de toda la investigación. Es horizontal porque no hay rangos para aprender, acceder o dar el conocimiento, que tradicionalmente lo daba el docente.<sup>69</sup>

Este modelo provendría de ideas tomadas de Platón<sup>70</sup>. Estas ideas proporcionaron elementos futuros para la adquisición de procesos cognoscitivos de aprendizaje a través de interacciones con el entorno y de los estudios de la cognición distribuida, que enfatiza específicamente en los procesos de cada ser humano en la manera como comparte, colabora y coopera; con diversas actividades e identidades. Todas estas características humanas apoyadas por soportes tecnológicos, y directamente tomadas de las teorías de zona de desarrollo proximal de Vygotski. Sumado a la apropiación y aprendizaje por descubrimiento de Piaget, que se acercan al concepto de “naturalización tecnológica” de los niños o a la relación que tienen todos los seres humanos con la tecnología<sup>71</sup>, postulados por Rueda y Quintana. Todo esto lleva a un aprendizaje-enseñanza en colaboración, a un aprendizaje significativo, ya alojado en el interior y que se despierta con las nuevas experiencias tecnológicas, y al constructivismo desde cada persona activa,

---

<sup>69</sup> Cada color indica en cada modelo la misma categoría: el azul petróleo indica, la meta del modelo; el azul oscuro, la finalidad; el rojo, el método; el marrón, el dador o guía de conocimientos; el verde, el tipo de contenidos; el morado, la relación entre guía de conocimiento y receptor; el turquesa, el tipo de materiales; el naranja, el tipo de aprendizaje; el magenta, el tipo de ambiente.

<sup>70</sup> HIMANEN Pekka. La ética hacker y el espíritu de la era de la información. Barcelona: Imago Mundi, 2002, p. 205. Relaciona lo hacker con la Academia de Platón, “...los estudiantes no eran considerados puros receptores del conocimiento transmitido, sino que eran tratados como compañeros en el aprendizaje”.

<sup>71</sup> Relación que pasa inadvertida: TV, MP3/4, *smartphones*, gafas, relojes, medicinas, órganos artificiales hasta alimentos genéticamente modificados.

que se preocupa y es responsable por las maneras como aprende y construye su propio conocimiento. De modo similar, Himanen postula, “que no era tarea del maestro inculcar en los estudiantes un conocimiento preestablecido sino ayudar a que ellos mismos lo engendraran cada uno, desde su propio punto de partida”<sup>72</sup>. Esto ironiza que en pleno siglo XXI, las maneras de cómo se comparte –impone– la educación actual, no son aptas para el contexto en el que se vive y las deficiencias de la llamada educación 2.0 que le quedó pequeña al país.

Un ejemplo auténtico a nivel nacional de experiencias con (N)TIC, es el taller de *biocollage* de Rey. En este proyecto “hay enormes expectativas en torno a lo que la cultura digital puede aportar a la educación y no hay dudas en que los entornos virtuales e informacionales pueden modificar sensiblemente las nociones lingüísticas y espaciales en el aprendizaje, además de proponer nuevas vías para la creación plástica y narrativa”<sup>73</sup>. La inclusión de este tipo de pedagogías y el uso de hipertextos muestra un panorama no sólo innovador sino válido para las nuevas exigencias escolares. El hipertexto al tener muchas de las características posmodernas, crea otro tipo de destrezas y habilidades que se relacionan abiertamente con las nuevas realidades cognitivas de los conceptos para nada comunes en nuestra comunidad escolar actual: la interactividad, la conectividad, y por supuesto la hipertextualidad. Eso permite que el estudiante ahora escritor cree, explore, y socialice enlaces y comentarios -muy breves- desde la escuela y con temas referentes a esta en foros, *blogs*, o que aporte en espacios como las *wikis*. Acá el intercambiar experiencias y puntos de vista comparando y ‘conversando’ entre colectores<sup>74</sup>, en una lectura extensiva o acercándose a conceptos como el de Bazin de “metalectura”<sup>75</sup>. Por otro lado y desacertadamente el hipertexto está asociado a la ilusión perceptual: la superficialidad, el estímulo

---

<sup>72</sup> HIMANEN, *Ibíd.*, p. 53.

<sup>73</sup> REY, Germán, *La lectura; entre la oralidad y las nuevas tecnologías [multimedia] en 8vo congreso nacional de lectura*. Bogotá, 2008. 1 disco CD-ROM

<sup>74</sup> Esta categoría (o concepto) es producto original del proceso de esta reflexión teórica.

<sup>75</sup> PEÑA. *Op. Cit.*

visual, lo efímero, la antirreflexión y desinterpretación insistida por Rodríguez en sus libros. En un paso del lenguaje conceptual al perceptual o al efímero.

La (re)conceptualización y (re)definición de los verbos escribir-leer, al igual que de los sustantivos escritor-lector ahora deberían exigir otras competencias, estándares, perspectivas y material de trabajo en clase, donde no se instaure la versión de que leer es solamente de libros y escribir es solamente del papel. Más bien, despojar por completo el dogma tradicional de “que la lectura es de libros exclusivamente [...] hemos terminado por declarar a los medios de comunicación y las nuevas tecnologías como enemigos número uno del libro y la lectura”<sup>76</sup> como Peña reclama. De igual manera, introducir a las (N)TIC dentro de modos cotidianos de vida escolar junto a la escritura-lectura, para privilegiarlos de otros sentidos, significados y lenguajes, expandirlos, e incluso, (re)pensar el concepto de educación, y así adentrarse en un océano infinito de ideas y aportes hacia “una profunda mutación de las formas de leer” y escribir, que Peña referencia.

Asimismo, los procesos lectoescritores no deben ser solamente propios del (j)aula de clase y de la cultura jerárquica de aprendizaje donde el docente es docente y los estudiantes son estudiantes, sino el docente como gestor de conocimiento y el estudiante como autónomo, participativo, explorativo y creativo<sup>77</sup>. Además de las prácticas de “lectoescrituras intensivas” con “competencias hipermediales” y en contextos con procesos “lectoescritores interactivos” de Cerón<sup>78</sup>, aprendidas dentro y fuera de la (j)aula. Los soportes tecnológicos actuales estarían a la orden del día para la creación de escrituras, y posterior lectura de creaciones nuevas y tradicionales. El computador y los *gadgets* han demostrado la adquisición y desarrollo de otras capacidades y habilidades en el uso instrumental y en el

---

<sup>76</sup> Ibid.

<sup>77</sup> Ramírez opina que una educación para la libertad y la autonomía, desde la idea de Bruner de “la narración para propiciar la continuidad cultural. Nosotros somos una versión en el mundo, no para el mundo” y su énfasis en los modelos de identidad cultural y de acción para “buscar innovación y la creación en la cual el estudiante no se convierta en el repetidor de los modelos”.

<sup>78</sup> CERÓN. Op. Cit.



manejo cognoscitivo de otros mundos como el hipertextual, en lecturas alternadas entre imágenes, sonidos, letras, video, percepciones y otras con la rapidez en discriminación de contenidos adecuados y nutritivos para cada cual.

## 2.2 ENTRAR A OTROS MUNDOS. CIBERSOCIEDADES Y CIBERCULTURA

*“Face to interface”*<sup>79</sup>

Anónimo

¿Qué son estas sociedades? Son las sociedades destemporalizadas, desterritorializadas y relocalizadas, que (re)organizan datos y montones infinitos de información que pululan dentro y fuera del ciberespacio, procesados en cualquier formato-estructura. Se mueven y (re)apropian a través de nuevos medios que crean y divulgan estos datos e información mediante la tecnología de redes. Estos datos también son un producto más del capitalismo, ya que “el capitalismo se sustenta en las palabras, los signos, las imágenes [...] apoyados en máquinas de expresión que son la potencia y el poder de las sociedades de control”<sup>80</sup>. Hasta ahora, esta información es socializada libremente como un bien común electrónico, es decir, que le pertenece a todos sin ser controlado, con escasas excepciones de información tradicional con *copyright* y algunas otras leyes que atentan con ese bien común. Estas nuevas sociedades se crean a partir del contacto con los medios virtuales de información, dependiendo de ellos casi en su totalidad. Son entendidas a partir de los diferentes ámbitos de una sociedad común; de hecho, actualmente se puede decir que se participa en dos tipos de sociedades: la real y la virtual. Las cibersociedades van más allá de un simple hecho tecnológico, ya que también se adentran en otros ambientes para crear cibercultura. Las cibersociedades están en una continua comunicación en línea a través de las (N)TIC y estrechamente relacionadas con colectivos, *blogs*, foros,

---

<sup>79</sup> Como ironía de *face to face* -cara a cara- pero con la interfaz del computador.

<sup>80</sup> Hard, Negri, Lazzarato, citado por RUEDA. Op. Cit. p. 10.

comunidades virtuales y otros diferentes espacios en Red, para cambiar las posibilidades estéticas y creativas, únicas del ciberespacio y sus lenguajes.

Las (N)TIC no trabajan por inercia o magia, ya que como lo menciona Rueda “por si solas no producen transformaciones políticas sino que son las estructuras, las redes y las prácticas sociales en las que se insertan, las que otorgan un significado y configuran tendencias de uso e innovación social, de denominación o cooperación”<sup>81</sup>. En otros términos, es una sociedad concebida desde lo tecnocientífico, pero que se ha desarrollado desde lo cultural, de la mano del arte, de colectivos y movimientos en su mayoría en contraposición a la sociedad común, es decir, contraculturales, “*Internet* provocó cambios de actitud en los movimientos, por su lugar específico a la comunicación que antes no tenía”<sup>82</sup>. Paralelamente, estos movimientos desarrollan acciones que Rueda llama acciones *online* y *offline*, para reforzar la práctica *online*, que lleva lo virtual a la realidad. Cada cosa/uno significa algo completamente diferente en cada contexto, lo que entrega más fuerza y significado de lo que se quiere socializar, es como explica Firacative “la influencia de los medios en la vida social y básicamente, sobre el papel de los usuarios en la construcción colectiva en *Internet*”<sup>83</sup>.

A pesar de que en Colombia el ‘fenómeno’ del uso de la Red y diversos *gadgets* se ha disparado, aún no se puede hablar de una sociedad de la información, pero sí de una naciente cibernación. Se denominaría así, por el grado tan acelerado no sólo de la utilización de la Red 2.0, sino de diferentes creaciones estéticas, a partir de herramientas virtuales y de su uso recurrente con la fórmula de cocreación, de obras con resultados fragmentados, caóticos, inter(hiper)textuales, laberínticos y de juego. Infortunadamente, esa idea de colectividad que se tiene, es aún muy primitiva, no se sabe trabajar en colaboración y coexistir entre intereses colectivos e individuales, ya que como Firacative insiste, aún, se cree

---

<sup>81</sup> RUEDA, Op., cit., p. 7.

<sup>82</sup> Lago, Tamayo, León, Burch, citados por RUEDA. Op. Cit. p. 7.

<sup>83</sup> FIRACATIVE. Op. Cit.

que “lo colectivo sigue siendo la masificación”, y no la otredad y el apoyo. Lipovetsky lo llama la “cohabitación de los contrarios”<sup>84</sup> y Rodríguez la doble productividad<sup>85</sup>. En escritura, se pueden exponer varios ejemplos, pero quizá el más importante, sea el *blog* diversificado y los distintos sitios que socializan espacios de escrituras estéticas, como los de Rodríguez. Asimismo, autores como Firacative ven a los “foros, *weblogs* y salas de *chat* como importantes para la creación colectiva”<sup>86</sup> pero también para la intolerancia y no para una verdadera “creación discursiva colectiva” en Red.

Este panorama de lo discontinuo, de la dispersión, de la diferencia, de la fragmentaridad, si bien sigue siendo caótica, catastrófica y fractal da posibilidades de entender ciertos aspectos de la confusión/creación humana que ha revolucionado conceptos de tiempo, espacio, escritura y enseñanza-aprendizaje. Enseñar y aprender desde la discontinuidad no significa desorden, significa aprender hipertextualmente con el apoyo del docente en una organización adecuada, para no perderse en el recorrido de recoger información y construir conocimiento.

Por otro parte, la figura de lector que se pierde, organiza estructuras deconstruidas o diseña nuevos espacios semánticos, crea nuevas discursividades y lugares para apreciar la obra, “en la actualidad no hay público pasivo sino activo” que “desplaza al creador único” aclara Firacative. Asimismo, se conciben nuevas formas de tratar de entender el mundo, plasmadas en la palabra virtualizada, hipertextos (no)estéticos de temáticas disímiles, y soportados en la diversidad de las herramientas virtuales. En estas producciones no sólo hay autores y lectores, existe todo un conjunto. Además también existen *escrilector*<sup>87</sup>, *actor-red*<sup>88</sup>,

---

<sup>84</sup> Citado por FIRACATIVE. Op. Cit.

<sup>85</sup> Integración creadora entre el (escritor) creador y el lector (espectador).

<sup>86</sup> FIRACATIVE. Op. Cit.

<sup>87</sup> “Es una persona que unifica el rol de un escritor y lector creando una nueva escritura, un nuevo texto otra “obra literaria” de manera relativamente simultánea, ya que influye su enciclopedia y su ágil recepción, desafiando las dinámicas de la imprenta y de los hábitos preexistentes en el lenguaje y la comunicación”.

actante<sup>89</sup>, lector activo<sup>90</sup>, lector-participante o -cooperador<sup>91</sup>, creador-usuario<sup>92</sup>, escritor-autor y lector de Rueda, lector-escritor, lecautor o *wreader*<sup>93</sup> de Rueda y Quintana, escritor distribuido<sup>94</sup> y autoría antológica o secundaria de Doueih y autor-lector o “golpe de gracia” de Rodríguez que replantean el papel del escritor y lector habitual. En algunos casos, como en el de Chiappe, cuando el lector activo (re)hace escritos estéticos, son una nueva forma de autoría, se le define en su “rol de reciclador”<sup>95</sup> o de DJ. Este creador<sup>96</sup> se reconoce en un mundo real y virtual, y acopia diferentes manifestaciones para crear conocimiento y (ciber)cultura.

En la siguiente gráfica, se trata de explicar a modo caótico, las figuras de creador y colector propuestas en esta investigación. Se hace de manera vertical el gráfico, ya que se necesita ubicar al colector en una jerarquía mayor, que la del creador, puesto que es la máxima expresión de la interactividad, la creación, la hipertextualidad en el ciberespacio. Es precisamente cuando el colector se encuentra con escritos (no)estéticos o contenidos hechos por algún (cre)autor y realiza su intervención. Estas dos figuras crean un escrilector<sup>97</sup>, que a su vez lleva una flecha en 4 direcciones. Estas direcciones se refieren a todo el proceso que concierne tanto el colector y el creador: en la parte derecha, se encuentra las novedades generales del nuevo espacio; en la parte izquierda, los nombres de

---

<sup>88</sup> “La ciencia se define como una red cuyos nodos están formado tanto por actores humanos como por actores no humanos (instrumentos, baterías, chips, cables u otros objetos físicos). Unos y otros forman parte de la categoría “actante”. Se propone entonces explorar cómo se conforman y sostienen estas redes [...]” RUEDA Y QUINTANA. Op. Cit., p. 55.

<sup>89</sup> L. Tesnière lo define: “los actantes son los seres o las cosas que, a cualquier título y de cualquier manera que sea, incluso a título de simple figurantes y de la manera más pasiva, participan en el proceso.” Disponible ne: <http://tinyurl.com/3qhjv2l>

<sup>90</sup> De Barrera que también lo llama lector-escritor o usuario-productor.

<sup>91</sup> “Un lector que coopera con el autor, pero también un lector-escritor, que se convierte en co-productor del texto”. PEÑA. Op. Cit.

<sup>92</sup> De Rey, pero refiriéndose más a “los jóvenes son los grandes consumidores culturales, y a la vez, “creadores-usuarios de las relaciones entre lenguajes y medios”. REY. Op. Cit.

<sup>93</sup> Sin profundizar en ningún concepto.

<sup>94</sup> “El usuario puede crear y publicar textos, imágenes, archivos de audio y vídeo y compartir vínculos y referencias así como archivos almacenados en línea”, p. 98.

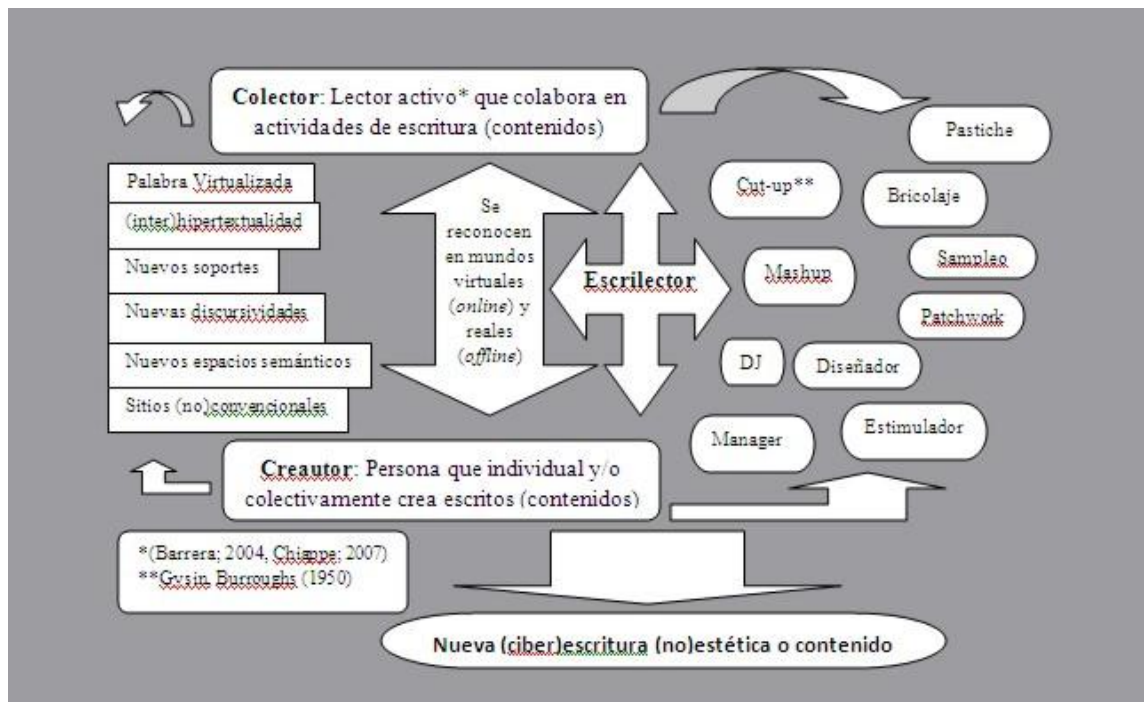
<sup>95</sup> CHIAPPE, Doménico, Ciudad de Letras Danzantes. p. 30 [en línea]: fuente electrónica, 2007 [9 de Septiembre 2009]. Disponible en: <http://tinyurl.com/c52lcob>

<sup>96</sup> Esta categoría (o concepto) es producto original del proceso de esta reflexión teórica.

<sup>97</sup> Que en este caso, no es tan notable porque no hay una retroalimentación.

algunos de los diferentes elementos que pueden surgir de hacer ciberescrituras (no)estéticas<sup>98</sup>, que a su vez se unen de arriba hacia abajo con la figura del creador y colector y sus ambientes *on line* (virtual) y *off line* (real). La flecha grande hacia abajo (en la parte posterior) indica que todo este proceso converge en una nueva (ciber)escritura (no)estética o contenido.

Gráfica 2. El creador y el colector



Fuente: La creadora

Por lo tanto, no sólo los creadores y/o difusores de contenidos son participantes de esta ciber sociedad. También, los nativos digitales<sup>99</sup> de Prenski, quienes han concebido “nuevas formas de socialidad, de interacción y de percepción conectiva, mediadas por repertorio tecnológico que posibilitan la acción a distancia, la

<sup>98</sup> Además de 4 categorías humanas implícitas en el creador. El creador también puede ser *manager*, *estimulador*, *diseñador*, *DJ*, entre otros.

<sup>99</sup> Según Prenski: “¿Cómo debemos llamar a estos “nuevos” estudiantes de hoy? Algunos los refieren como N-GEN por Generación en Red o D-GEN por Generación Digital. Pero la designación más útil que he encontrado para ellos es Nativos Digitales. Nuestros estudiantes son hoy todos “nativos” de la lengua digital de juegos por computadora, video e *Internet*”. Disponible en: <http://tinyurl.com/5vsdo99>

interactividad, la simulación, la integración de lenguajes orales, escritos y audiovisuales”<sup>100</sup> aclara Rueda. Por otro lado, la integración de inmigrantes<sup>101</sup> o colonos digitales<sup>102</sup> que “no han nacido, pero viven digitalmente” y que se involucran a partir de necesidades específicas que generalmente tienen que ver con contenidos personales o laborales.

---

<sup>100</sup> RUEDA, p. 8.

<sup>101</sup> Según Prenski: ¿Y el resto de nosotros? Nosotros, los que no nacimos en el mundo digital pero tenemos algún punto de nuestras vidas, cerca y adoptadas a la mayoría de aspectos de la nueva tecnología, somos Inmigrantes Digitales. Tomado de: <http://tinyurl.com/5vsdo99>

<sup>102</sup> “Un colono digital es aquella persona que nace antes del inicio de la llamada era digital (1980) y que interactúa con dispositivos y tecnologías propias de dicha era y que además sabe utilizar tales dispositivos y tecnologías sin ningún problema”. Disponible en: <http://tinyurl.com/6kg5pve>

### 3. DEL TEXTO AL HIPERTEXTO

*“El jardín de los senderos que se bifurcan”*

Borges<sup>103</sup>

El hipertexto ha creado un paradigma diferente en la manera como se escribe -y se lee- y en sí, a un sinfín de creaciones diversas. Incluso, con atrevimiento, crea nuevas formas de literatura, arte, y otras como la reconfiguración del autor, de géneros, de normas textuales, de gramática, del sistema educativo y el cambio de procesos cognitivos. Son todas, motivo de esta investigación. Se reflexiona acerca del futuro del libro y de las bibliotecas<sup>104</sup>, de la intertextualidad, de la interactividad y la transformación de instituciones por cuestiones de altas tecnologías, de la (re)concepción y naturaleza que en la contemporaneidad se le da a la obra, a la transformación y reconceptualización de los conceptos escribir-leer y autor-lector. Finalmente, aborda los procesos de escritura y lectura audiovisual e hipertextual.

No se pretende establecer discusión entre dos posiciones, la tradicional y la nueva; no tendría valor para esta investigación. La discusión se relacionará entre la comunicación y los lenguajes mediados por las (N)TIC, para reflexionar sobre otras formas de discurso y creación a partir de elementos hipertextuales, hipermediales y otros electrónicos, o como señala Rueda “los lenguajes de la Red, como la hipertextualidad y las narrativas de la hiperficción como apuesta que propende por la creación y la invención de modalidades narrativas que rompen con los esquemas comunicativos tradicionales de la cultura escrita y con el logocentrismo, abren también posibilidades de expresión y acción colectiva”<sup>105</sup>. Estas propuestas desde lo estético, y muchas veces dirigido hacia lo político, integran arte, ficción y tecnologías para crear cultura.

---

<sup>103</sup> El relato de Borge que anticipó el hipertexto. Disponible en: <http://tinyurl.com/apbg625>

<sup>104</sup> Contrario a la idea romántica o de apocalípticos de Biblioteca Universal, la Biblioteca Babel de Borges, de Alejandría entre otras, sino de respeto a estos recintos del conocimiento.

<sup>105</sup> RUEDA, Op. Cit. p. 3.

De esta forma, el hipertexto resulta importante durante esta investigación, ya que no solamente hace reflexionar acerca de otras maneras de lenguaje o cambios contextuales, sino que influye y está estrechamente relacionado con los diferentes modos actuales de escritura: la co-escritura, de opinión, de apoyo y la co-creación. Rueda y Quintana opinan al respecto que “su mayor potencialidad es el trabajo colaborativo y cooperativo en el proceso de construcción colectiva donde estudiantes, expertos, maestros (y otros) participan en diseño de hipertextos”. Otro buen ejemplo de escrituras, son las visuales y multimediales, que amplían la visión y el concepto de comunicación escrita hacia nuevos y otros lenguajes enRedados. Inclusive, se han llegado a construir metalenguajes, donde se apela a la hiperficción en lo narrativo junto a lo hipertextual desde lo (no)estético, para crear como Rueda, “nuevas metáforas, aproximaciones teóricas, y prácticas sociales y culturales en el campo de los estudios ciberculturales”<sup>106</sup>. En estas creaciones, lo visual -la imagen y el video- es igual e incluso más importante que las escritas. De hecho, se ha convertido en uno de los pilares de las (N)TIC, y se habla del “redescubrimiento de la imagen”<sup>107</sup> de Peña.

En el país, las prácticas hipertextuales aún no se han dispuesto adecuadamente. No hay condiciones culturales ni pedagógicas favorables para desarrollar dichas prácticas. Tal vez, el área que más ha ganado campo en las últimas décadas con estas experiencias, ha sido el arte y su propuesta de arte digital, que ha reflexionado acerca de diversas temáticas relacionadas con lo hipertextual. Al mismo tiempo, se ha incluido meditaciones acerca de la influencia de las nuevas tecnologías en la vida y la construcción de metalenguajes que sirvan para posteriores estudios en otros campos.

En la pedagogía y el trabajo escritor, los metalenguajes se pueden apropiar para una visión más creativa, libre, autónoma y no promotora de la homogeneidad,

---

<sup>106</sup> RUEDA, Op. Cit. p. 9.

<sup>107</sup> PEÑA, Luís Bernardo, Nuevos (y eternos) modos de leer [en línea]: fuente electrónica, [23 de Marzo 2010]. Disponible en: <http://tinyurl.com/d8oa4sx>



Peña completa que la “escuela no puede seguir siendo indiferente ante la pluralidad y heterogeneidad de textos, relatos y escrituras (orales, visuales, musicales, audiovisuales y telemáticas)”<sup>108</sup>. Ramírez también destaca que “la educación y la enseñanza del lenguaje lograría educandos más auténticos, más originales, si se dirigieran hacia la búsqueda de la dispersión, antes que la unificación”<sup>109</sup>. Es en la escuela donde se debe aprovechar para entenderse -pero no estandarizarse- con otras búsquedas y conocimientos, integrándolos a lo hipertextual, como lo menciona Peña “no sólo permite, sino que invita al lector a glosar e interpelar el texto mucho más que el libro, a escribir en los márgenes del texto, incluso a escribir un texto paralelo”. Todo esto da la posibilidad de alterar y hasta jugar con los reglamentos lingüísticos para explorar otros textos no verbales. Es el encuentro de la linealidad con la multimodalidad, de la producción basada en la “inteligencia conectiva”<sup>110</sup> y la “inteligencia colectiva”<sup>111</sup>. Ambas deben actuar complementariamente, para disfrutar de nuevos lenguajes y lograr un alfabetismo digital y multimodal, con prioridad a estudiantes sobre-estimulados por lenguajes audiovisuales, sensoriales y escrituras conversacionales. El hipertexto es “especialmente útil para estudiantes con altas habilidades de autoestudio, autodisciplina y metacognición”<sup>112</sup>.

Al igual que la oralidad, a través de la interacción directa, formó parte importante del desarrollo de escrituras estéticas, en la actualidad esta oralidad no se ha perdido; de hecho Rueda y Quintana opinan que “la nueva escritura está entre la escritura tradicional y la comunicación oral”<sup>113</sup>. La interacción escrita se ha ‘oralizado’ por *webcams*, *chats* y otras herramientas virtuales, en un aquí y

---

<sup>108</sup> Ibid.

<sup>109</sup> RAMÍREZ, Luis Alfonso, La enseñanza del lenguaje en una cultura de lo mismo, [en línea]: fuente electrónica, [13 de Junio 2010]. Disponible en: <http://www.luisalfonsoramirezp.com/>

<sup>110</sup> Kerckhove, citado por RUEDA Y QUINTANA, Op.Cit. p. 231.

<sup>111</sup> Lévy, citado por RUEDA Y QUINTANA, Op. Cit. p. 231.

<sup>112</sup> Ibid., p. 72.

<sup>113</sup> RUEDA. Op. Cit.

ahora<sup>114</sup>. La oralidad y la conversación escrita en este contexto tecnologizado, son también fundamentales: se escribe como se habla, se opina a medida que se lee, y se conversa a la par de la escritura en una interacción mediada por redes y *gadgets*. Entonces, se postularía una nueva oralidad real, que es momentánea y sin la sacralidad de la escritura tradicional, además apoyada por las nuevas tecnologías. Rey complementa que “en nuestra sociedades lo oral existe junto a lo escrito, lo visual, y lo virtual [...] y acompaña creativamente a las relaciones humanas [...] en sus combinaciones con la cultura de la imagen y la cultura digital”<sup>115</sup>. El discurso oral se escribe y se empalma perfectamente a lo hipertextual.

---

<sup>114</sup> Ramírez complementa “una nueva técnica de la oralidad comienza a sustituir la escritura. Es una nueva oralidad, no simplemente locutiva sino interlocutiva”. Otra también puede ser, la segunda oralidad de Ong.

<sup>115</sup> REY. Op. Cit.

#### 4. ESCRITURA EN LA PANTALLA. LAS CIBERESCRITURAS

“Somos lo que vemos”

Marshal Mc Luhan

Contrario a lo que argumenta Sartori de que “la palabra está destronada por la imagen”<sup>116</sup>, la Red ha cambiado y fortalecido la palabra y los modos de escribir para adquirir metalenguajes. El mundo se ha llenado de otros lenguajes, medios y soportes, cuyo significante no es solamente la palabra. Las nuevas tecnologías han convertido los sistemas de representación a sistemas más inmediatos, o simplemente a lo directo del signo natural. Eso convierte a los seres humanos plenamente en *homo videns*, donde “la imagen se ve y eso es suficiente”<sup>117</sup>. Pero ciertamente esto no es así, ya que no se han aprendido adecuadamente otras formas de escribir -y leer- estos lenguajes intertextuales, audiovisuales o hipertextuales.

Lo anterior concuerda con la idea de que los niños y los jóvenes ven mucha TV y no leen. Según Peña, son personas “con conocimiento algo restringido y carente de habilidades como la comprensión, la escritura, la lectura, entre otras atrofas pero particularmente con manejo de diversos y otros lenguajes”<sup>118</sup>. Un ejemplo es el crecimiento de *blogs* y de escrituras *online*, donde la producción no llega a las 200 palabras en cada publicación<sup>119</sup> y se escanea, pero hay un aumento de lecturas audio o visuales. Estas prácticas, al ser confrontadas con el decrecimiento de la lectura *offline* reducida en la escuela y el tiempo libre, satanizan injustamente a las (N)TIC como medios para desarrollar y crear nuevas habilidades físico-cognoscitivas. En consecuencia, se debe promover una manera diferente de interactuar con las (N)TIC con criterio crítico del receptor-interlocutor y desde lo

---

<sup>116</sup> SARTORI, Op. Cit. p. 111.

<sup>117</sup> *Ibíd.*, p. 11.

<sup>118</sup> PEÑA. Op. Cit.

<sup>119</sup> Se utiliza más *posteo*.

escolar y familiar. Infortunadamente estos ámbitos han permanecido ausentes. Un nuevo reto educativo.

El computador al igual que la TV, al mantener ambos otros lenguajes y tiempos, hacen (de)construir otras habilidades. En la TV, el cine, la música y la hipertextualidad el tiempo no se despliega de una manera lineal, es decir, del pasado al presente y al futuro, sino que “está saltando permanentemente entre estas tres dimensiones” añade Peña. Es así como el computador y los *gadgets* que sirven para escribir, han dirigido su fuerte competencia a la interacción entre usuarios. Estos dispositivos de última tecnología no son sólo pantalla o presentación, son también su modelo de interacción y comunicación.

Acerca de esto, Peña subraya que “más que la agonía del lenguaje escrito, estamos asistiendo al surgimiento de nuevos modos de escribir y leer”<sup>120</sup>. Estos nuevos modos tienen estrecha relación con la manera como se producen, y se ponen en circulación y su recepción. La escritura en pantalla rompe con todas las pautas establecidas en escritura e interacción: es palabra escrita libre, prestada, vuela sola, original pero anacrónica; ideas a medias que se enriquece al pasar por muchos dedos y pensamientos; se (re)significa en multilenguajes y crea metalenguajes. Es visual y también musical, crea nuevas percepciones y mundos, se nutre de colores, *links*, *samples*, remezclas, alteraciones e historias (in)acabadas, ya que se (re)escriben colaborativamente, a la vez que la palabra es proclive a la experimentación, a su (de)uso, a la incesante ‘horrografía’, al abuso de su poder, signos y significados, y a la limitación de sus funciones lingüísticas en campos (no)estéticos.

Nunca se creyó en el poder de la Red para crear conocimiento ni menos para enseñar habilidades tan básicas como escribir -o leer-: La Red de alguna manera obliga a destacar estas habilidades. Cuando apareció, tan sólo denotaba pasar el

---

<sup>120</sup> Ibid.

tiempo en busca de información que jamás se imaginó podría encontrarse o para jugar. En el ámbito de la educación, se contó con la aparición de proyectos que se denominaron de diálogo global y de intercambio de mensajería<sup>121</sup>, como las aulas virtuales *ePals*<sup>122</sup> o los *Keypals*<sup>123</sup>, a la vez que la facilidad del correo electrónico favoreció su popularidad. En el país la falta de (N)TIC, hizo pausado el proceso de hacer educación a partir de ellas. Los *websites* y el *guestbook*<sup>124</sup> no fueron/serán populares, por diseño o dificultad en manejo de plantillas y *html*<sup>125</sup> en *geocities*<sup>126</sup> y otros *webhostings*<sup>127</sup> gratuitos, costo de dominio, desidia de usuarios o porque realmente no ha existido una bidireccionalidad. En definitiva, no se habían desarrollado aún las infinitas posibilidades que la Red actualmente ofrece.

El afán de seguir perteneciendo a grupos sociales llevó al desarrollo de nuevos canales comunicativos, en este caso, comunidades virtuales. Un ejemplo, fue a comienzos de la década pasada, donde a través de grupos específicos de participación en *websites* relacionados también con algún tema específico<sup>128</sup> residían allí grandes cadenas de foros. Esto desencadenó la obligación autoimpuesta de usuarios-lectores por intervenir a partir de la escritura y lectura. En ese entonces, de manera inadecuada, ya que su uso fue meramente de adolescentes, muchos sin interés y/o alejados de contextos académicos. El *msn*<sup>129</sup>, extendido en el país a partir de la versión 6.0, fue quizá el medio más usado a mediados de la década pasada por ser momentáneo, puesto que

---

<sup>121</sup> Más tarde educación a distancia mediada por el computador o de alguna manera el *eLearning*.

<sup>122</sup> deriva de PEN PALS, palabras del idioma inglés para referirse a amigos epistolares o por correspondencia. Un programa de amigos epistolares o por correspondencia constituye una de las mejores maneras de ofrecer a sus estudiantes aprendizajes de la vida real en Ciencias Sociales, Lenguaje, Geografía y mucho más.

Disponible en: <http://tinyurl.com/3lq34jf>

<sup>123</sup> Amigo por correo o por correspondencia, en este caso por medios virtuales.

<sup>124</sup> Libro o registro de visitas.

<sup>125</sup> Lenguaje demarcado de hipertexto. Es el lenguaje estándar para describir el contenido y la apariencia de las páginas de WWW. Disponible en: <http://tinyurl.com/blk69o8>

<sup>126</sup> Era un servicio gratuito de *webhosting* (alojamiento *web*). Disponible en: Wikipedia.

<sup>127</sup> Poner una página *web* en un servidor de *Internet* para que esta pueda ser vista en cualquier lugar del mundo entero con acceso a *Internet*. Disponible en: <http://tinyurl.com/cw2scqj>

<sup>128</sup> Música o videojuegos en su mayoría.

<sup>129</sup> Servicio de mensajería instantánea de Microsoft. También MSN Messenger.

pertenece a la mensajería instantánea<sup>130</sup> y al *narrowcasting*<sup>131</sup>. Es así como el desafío docente queda a la deriva y al calor de la Red 2.0, con sus comunidades virtuales que traen consigo la integración de otras herramientas virtuales que surgieron en los últimos años. Así, la creación de *websites* quedó rezagada a entusiastas, creativos y aficionados –quizá los más aventajados- y los que se perfeccionaron en su mundo: diseñadores, artistas plásticos, programadores e ingenieros, o a quienes se interesaron en estudiar el *html* y *flash*<sup>132</sup>.

El costo de un dominio, la interacción al instante y la opinión individual fueron los principales mentores del uso de foros en *websites* de aficionados y de plataformas *IRC*<sup>133</sup> (e *ICQ*<sup>134</sup>) a comienzos de la década pasada. Los más estilizados, empezaron a utilizar los *blogs* a partir de 2005 y *youtube* en 2006. Los *blogs* extendieron absolutamente la participación escrita. Estos han abierto espacios de escritura enfocada en construcciones acertadas en diferentes contenidos. A pesar que los foros daban la oportunidad tanto de leer, escribir y opinar acerca de cualquier tópico, nunca llegaron a ser constructos reales de conocimiento o con opiniones algo más formales como los *blogs*. Todos estos sitios virtuales fueron determinantes para la creación de nuevos espacios de escritura, no siempre prósperas y significativas, incluso en los mismos *blogs*. Las experiencias *offline*, en este caso, se han mezclado con las *online*, enriqueciendo esta primera etapa de búsqueda por las nuevas herramientas virtuales que ofrecía la Red en sus primeras manifestaciones. Estas experiencias *offline* dieron precisamente un carácter de seriedad y credibilidad, inclusive a los *blogs* que están llenos de experiencias personales *offline* guardadas a través de los años.

---

<sup>130</sup> O interacción directa o en tiempo real de contacto a contacto, generalmente a través del *chateo* y por texto.

<sup>131</sup> “Difusión selectiva de publicidad o información hacia segmentos diferenciados”. Punto de partida para el actual despliegue de las redes sociales. Disponible en: Wikipedia

<sup>132</sup> *Software* de diseño de Adobe.

<sup>133</sup> Charla interactiva *Internet*. “Protocolo mundial para conversaciones simultáneas que permite comunicarse por escrito entre sí a través de ordenador a varias personas en tiempo real”. Disponible en: <http://tinyurl.com/crcl89a>

<sup>134</sup> “I seek you”, “Te busco”, “y eso es precisamente lo que hace el programa, busca en *Internet* a la gente que tienes registrada y te permite ponerte en contacto con ellas”. Disponible en: <http://tinyurl.com/cyjmexv>

#### 4.1. LAS CIBERESCRITURAS.

“*Mi cuarto propio*”<sup>135</sup>

Las posibilidades tanto pedagógicas como creativas del uso de la Red son tantas pero a la vez limitadas, puesto que no se les da la relevancia que se les debería dar. Los motivos son varios pero quizá su introducción forzada y rápida ha dejado de lado su trascendencia. En educación, la discusión en torno a la Red no sólo gira en la preocupación por la creatividad, interacción e innovación educativa, también en el replanteamiento de lo que es ser (re)autor, o en los postulados *barthianos* acerca de la muerte del autor, donde ya que virtualmente cualquiera lo puede ser, pero a largo plazo ¿quién puede decir que cosa y con qué autoridad?<sup>136</sup>

El escritor, es un colaborador o artífice de la obra digital que, siendo emisor-receptor cuenta y tiene a su disposición, todas las herramientas virtuales para (re)significar la obra de manera abierta, cocreadora, y cooperativa, en escritos (no)estéticos, pruebas ya superadas en el arte visual. A pesar de todos los logros tecnológicos en *hardware* y *software* el alcance de los estudiantes a estos es muy limitado y sin una guía apropiada, es por eso que se tiene más acceso a escrituras no estéticas como comunidades virtuales, también por facilidad y acceso. Estas escrituras recogen muchas de las características nombradas, son de carácter inacabadas, juegan con interfaces y redes para crear sin explicaciones y límites, circulan sin intermediarios, e interviene el colector, que sería la interacción máxima de las ciberescrituras. Se debe formar desde la escuela, para comprender estas nuevas prácticas de escrituras (no)estéticas emergentes del ciberespacio.

---

<sup>135</sup> Es una meditación personal de lo que ahora es la Red para poder alojar lo que antes no se podía. Tomado de una idea original de Virginia Woolf “Un Cuarto Propio”, 1929.

<sup>136</sup> DOUEIHI, Milad. La gran conversión digital. Argentina: Fondo de Cultura Económica, 2010, p. 87.

Se ha abierto una posibilidad real para que el escribitor o escritor-creador y colector o lector-espectador aporte, participe y cree, en lo que Rodríguez llama la 'doble productividad', "ya sea a través del juego o a través de la puesta en marcha de conciencias paralelas de interpretación"<sup>137</sup> como explica Rueda. Por otro lado, dejar atrás las reminiscencias, logros tradicionales y su autoría apocalíptica, que alguna vez con tanta felicidad se brindó para ceder a lo que propone Rueda, "lanzarse hacia el paradigma de la creación colectiva, máxima expresión de la interactividad participativa que abandona definitivamente el esquema de la creación del autor para disponer ahora los medios de expresión grupal"<sup>138</sup>.

Lo anterior es confuso contextualmente, puesto que no existen muchas obras hipermediales, de creación colectiva digital y donde el concepto de autoría aún es aclamado; es decir, no se ha llegado a una etapa intermedia de estos procesos y se reclama la interactividad<sup>139</sup> participativa total. A pesar de esto, es posible plantear en educación, la idea de adherir a la escritura -y lectura- en otros soportes. Esta relación integra saberes para aplicar diferentes interacciones, para hacer conocimiento válido sin ser totalmente científico y especializado<sup>140</sup>, sin suplir el rol docente, con contenidos teóricos básicos y en general, para generar conciencia de los contextos actuales en educación. A continuación se hace un paralelo entre el soporte tradicional y el soporte digital:

---

<sup>137</sup> RUEDA, Op. Cit. p. 9.

<sup>138</sup> La misma Rueda menciona el proyecto "Narratopedia" de Rodríguez, p. 9.

<sup>139</sup> Autores como Rueda y Quintana aseguran que esta depende del diseño de la actividad y no de la tecnología. Lévy opina que hay variables: "las posibilidades de apropiación y personalización, del mensaje recibido, sea cual fuere su naturaleza; la reciprocidad de comunicación; la virtualidad; la implicación de la imagen de los participantes en los mensajes; la telepresencia". Citado por Rueda y Quintana, p. 13.

<sup>140</sup> Rueda añade "la relación de poder entre el conocimiento válido (científico-técnico) y el no-conocimiento o *doxa* (que deben ser disciplinados o excluidos, o incluidos en segmentos)", p. 5.



Gráfica 3. Soporte tradicional vs. soporte digital

<b>Soporte Tradicional</b>	<b>Soporte Digital</b>
Tecnología de papel	Tecnologías que utilizan programas que procesan lenguajes
Lógica lineal	Lógica simultanea
Muy formal (última palabra, verdades absolutas)	No tan formal (nada es absoluto)
Dificultad en comunicación. Nadie lee libros y no hay relación con el texto (interactividad)	Mejora comunicación en toda modalidad. Hay relación con el texto (está sujeto a cambios)
Entornos restringidos (cerrados, elitistas, especializados...)	Entornos múltiples (no restringidos y selectivos, descentralizados, diversas lenguas, contenidos y formas)
Maneja un único código	Diversidad de códigos
Participación casi nula	Participación (escrita, presencial)
Autoría única y cerrada	Creador. Escritor
Escritura tradicional y lineal	Escritura diversa
Escritura más contenido	Escritura de la forma y contenido
Ausencia total y/o parcial de imágenes	Mayoritariamente visual (multimedia)
Fidelidad del idioma	Distorsiona el idioma
Permanece ortografía y puntuación	Generalmente ausencia de ortografía y puntuación
Lectura restringida (secuencial, lineal, extensiva como en novela y reflexiva como en el estudio)	Se genera muchas lecturas (multimediales, textuales), recreativa, interactiva, selectiva -vistazos- e

	involuntaria
Participación en texto (lectura únicamente)	Interactividad
No se gana o se pierde en lectura	Se gana en otras destrezas lectoras
Pausado	A decisión del (co)lector
Dinámica complicada y aburrida	Dinámica multifuncional
Comprensión centralizada (a veces interpretativa y crítica)	Comprensión dispersa (pero intertextual, hipertextual y crítica)
Escritura y lectura global	Escritura y lectura fragmentaria
Acceso ilimitado a la información en bibliotecas y su uso (inscripción, costos, distancias...)	Acceso a la información. No barreras de distancia y uso (aún no cobran)
Anti-ambiental	Ambiental
Romántica	Experimental

Fuente: La creadora.

La escritura definitivamente cambió. Antes las gráficas eran simples acompañantes del texto, ahora ambos van de la mano relatando historia(s), ficción(es), con elementos multimediales y multimodales: palabra-imagen, palabra-sonido, palabra-animación y palabra-video, que enriquecen las características inherentes que siempre ha tenido la escritura. Para los nativos digitales es algo común, para los inmigrantes y colonos, una novedad, pero el analfabetismo digital no es indiferente para los tres grupos y se tiende a sobrevalorar su potencial. Adicional al reto del creador, en el desgaste y esfuerzo físico que implica leer en pantalla, la ergonomía del computador, del lector como simple espectador y de la inclusión de todas estas ciberescrituras en la comunidad educativa.

## 4.2 LA ESCRITURA COMO TRASCIPCIÓN

*“La cultura de la fragmentación y el caos”<sup>141</sup>*

Otro aspecto que es inentendible para los inmigrantes y colonos, es que los nativos frecuentemente recurren al *ctrl+c/ctrl+v* como algo completamente ético-estético, o la transcripción de la oralidad como complemento de inmediatez de la comunicación diaria a través de las (N)TIC. Esta práctica de reproducción es común en este cambio cultural que aún no se asimila por completo, Lessig opina al respecto, “el mundo de “cortar y pegar” se convertirá en el mundo de “consigue permiso para cortar y pegar”<sup>142</sup>. Hay una confusión aquí, donde ciertamente no se ha llegado a una explicación veraz propositiva para aceptarlo y comprenderlo. Los modelos educativos apocalípticos nacionales no han elaborado herramientas y metodologías que permitan el diálogo entre estas formas provenientes del cambio cultural actual donde lo tradicional se resiste. Lo cibercultural y el pensamiento posmoderno permite y logra una concordancia entre la ‘copia’ y su legalidad-legitimidad, a través de sus otras formas de socialización y masivo tráfico de datos e información, como una circulación libre de estos, como bienes comunes mundiales, ruptura de jerarquías y colectividad.

En otro orden de ideas, la formalidad no se ha quedado atrás; un ejemplo es la lingüística forense. Esta, a través de ciertos hábitos lingüísticos, indica en un sentido más amplio y científico, si ha habido una transcripción, una copia, una alteración digital, un *mashup* o un *sampleo*. En otro sentido amputa el límite estético-creativo, ya que impide aportaciones múltiples en obras escritas digitales, y el límite no estético, hasta hoy legalmente no permitido, Rodríguez opina que las obras posmodernas admiten la intertextualidad, el plagiarismo y la citación irónica

---

<sup>141</sup> ABUÍN GONZÁLEZ, Anxo. Escenarios del Caos: Entre la hipertextualidad y la performance en la era electrónica. Valencia: Tirant Lo Blache, 2006, p. 15.

<sup>142</sup> LESSIG, Lawrence. Cultura Libre: cómo los grandes medios usan la tecnología y las leyes para encerrar la cultura y controlar la creatividad. Santiago de Chile: LOM Ediciones, 2005, p. 222.

como elementos comunes de sus trabajo. Estos hábitos lingüísticos, se identifican en lo escrito por medio del “vocabulario, argot, jergas profesionales, regionalismos e incluso la puntuación”<sup>143</sup>. En lo oral, por “el ritmo, la fonética, las pausas, la entonación o la separación entre palabras y letras”<sup>144</sup>. Los plagiadores, que se habían convertido en un dolor de cabeza para la docencia en general, pueden ahora ser desenmascarados en el (j)aula, dentro de parámetros de alfabetización digital y respeto por los viejos y nuevos contenidos, no por la simple razón de seguir leyes caducas como el *copyright* y ejemplos como la lingüística forense.

Ser docente en la actualidad, implica el conocimiento y difusión de nuevas normas en materia de licenciamiento, en el caso del *Creative Commons*<sup>145</sup>, y otras más laxas como el *copyleft*<sup>146</sup> en posturas (no)estéticas de la escritura en Red o tradicional. Se debe aceptar que ninguna idea es completamente original, y que el uso actual de *copyright* aventaja solamente a unos pocos, incluso en contextos virtuales. En ese sentido, la lingüística forense no se ha quedado atrás, y se aventura a investigar el correo electrónico y los SMS, donde “teniendo en cuenta que éstos son una forma de comunicación nueva y, a la vez, un modo especialmente informal de usar el lenguaje, no se espera que quien los escriba siga las convenciones lingüísticas”<sup>147</sup>.

---

<sup>143</sup> Lingüística forense: la forma de hablar y escribir nos delata. Tomado de: <http://tinyurl.com/yazgnf>

<sup>144</sup> *Ibíd.* <http://tinyurl.com/yazgnf>

<sup>145</sup> Es un proyecto internacional que tiene como propósito fortalecer a autores para que sean quienes definan los términos en que sus obras pueden ser usadas, qué derechos desean entregar y en qué condiciones lo harán. Tomado de: <http://tinyurl.com/9yjb6of>

<sup>146</sup> No es *anticopyright*.

<sup>147</sup> Tim Grant. *Ibíd.* <http://tinyurl.com/yazgnf>

### 4.3 TECNOLOGÍA WIKI. EL UNIVERSO WIKIPEDIA

*“La enciclopedia libre que todos pueden editar”<sup>148</sup>*

La subjetividad fue una de las características del escribir tradicional, anterior a la explosión mediática, que cuenta con un ‘cuarto propio’<sup>149</sup> convertido ahora en un conjunto de lugares virtuales que cohabitan en el ciberespacio. Es así como la escritura colaborativa fue realmente un gran paso que dio la humanidad para distinguirse de la escritura en papel. Sin embargo, a partir de la Red, se puede percibir claramente que ya no lo es, y que la subjetiva y única autoría, se redefinió para adoptar otras formas. Al igual que las cibernaciones buscan una democracia real y participativa donde “el diálogo y la discusión prevalecen sobre el poder bruto de una mayoría”<sup>150</sup>. Un ejemplo es la Wikipedia, a pesar de ser tan atacada es la única que muestra la disolución de la autoría tradicional e irrefutable, la colectoria, y algo de escritura individual. En lo educativo, con intención o no, da parámetros de la alfabetización digital, de cómo debe ser en el ciberespacio, sus habitantes y sus participaciones, o como menciona Doueihi, “el espacio *wiki* y la blogósfera son las primeras encarnaciones de la ciudad digital emergente. La ciudad tal y como la conocemos crea un espacio cívico, pero también crea mecanismos de inclusión y, sobre todo, de exclusión, y, por lo tanto, la necesidad de nuevas formas de tolerancia”<sup>151</sup>.

Wikipedia es un claro ejemplo en cuanto a escritura colaborativa y democrática. No es el único, pero sí el más extendido. En palabras de su inventor, “es un mundo en el que cada persona del planeta tenga acceso libre a la suma de todo el saber de la humanidad”<sup>152</sup>. Tal vez Wikipedia, la “enciclopedia libre y poliglota”<sup>153</sup>

---

<sup>148</sup> Disponible en Wikipedia.

<sup>149</sup> Haciendo referencia a que ya no se necesita un lugar propio para escribir. De la obra de Virginia Wolf, 1929.

<sup>150</sup> DOUEIHI, Op., cit., p. 122

<sup>151</sup> *Ibíd.*, p. 125

<sup>152</sup> Jimmy Wales. Disponible en Wikipedia.

se defina más como el gran sueño de Borges de crear una Biblioteca Universal, del “Libro de los libros” de Mallarmé y la metáfora babélica de acopiar muchas lenguas en su manera de comunicar para esparcir conocimiento. Pero el sueño aún no se ha cumplido a cabalidad, ya que son varias las dicotomías que Wikipedia enfrenta día a día. El éxito de Wikipedia es simple, es la fuente de diversa información en total alcance en muchas lenguas y sin ningún dogma, pero desafortunadamente inexacta y algo pretenciosa, percibida como inagotable pero desordenada y sin objetivos claros. La pregunta definitiva es por su calidad.

En plena sociedad de la información, los datos aún no han sido organizados, respetados y con responsabilidades. Lo superfluo abunda más que lo interesante y relevante, sin una profundidad pertinente de sus contenidos, más alejada de la formalidad y calidad, para darle un toque más disfrazado que fresco. Sencillez no significa facilidad y mal aprovechamiento de fondo y forma. Estos son quizás las dificultades más visibles que enfrentan hoy, las escrituras en medios virtuales, principalmente Wikipedia y los algunos *blogs*. Las debilidades de Wikipedia tal vez se dejan ver porque se soporta como organización, pero aún no se tiene en claro sus modos de intervención y transparencia en ciertos procesos y proyectos; hay unas metas difusas. Otras organizaciones como Citizendum<sup>154</sup> pretenden basarse en la tecnología *wiki*, para aprender y atacar todos los errores de Wikipedia. El otro lado es que nadie la conoce, no muchas personas participan y es un proyecto que pareciera no fuese para todos. Al respecto, Doueihí comenta que se organizan “para evitar las trampas de la redacción abierta y anónima o seudo anónima, que es la plaga de Wikipedia”<sup>155</sup>. Es por esta anonimidad que se percibe que su camino no va por la formalidad sino por la experimentación, contrario a los *blogs*, Wikipedia contiene muchos rasgos de las escrituras sampleadas y el *mashup*, sumado al anonimato que reina en línea, los problemas de identidad y sinceridad en las intervenciones, aún ahora no superados o medianamente pedagogizados.

---

<sup>153</sup> Disponible en Wikipedia.

<sup>154</sup> Disponible en: <http://en.citizendum.org/>

<sup>155</sup> DOUEIHI, Op.Cit., p. 120

Wikipedia es sin duda el sitio con más renovación de contenidos diarios, especialmente en las palabras claves, *tags*, o *étiquettes*<sup>156</sup> populares de la Red, parecido a los diarios y periódicos *online*, que la hace más llamativa, interactiva y fresca. Pero la escasez de bibliografía de la tradición oficial, la hace poco fiable y seria, es decir, lo que se consulta allí aún no es veraz para muchos. Algunas veces, pareciera que hubiesen sido desterrados varios siglos de conocimiento en temas determinados, aunque no por eso hay que abandonarla, ya que aloja información, temáticas y áreas que la oficialidad aún no ha penetrado. La manera como obtiene y socializa contenidos es dudosa, ya que viene de una tradición en transición que no ha comprendido las bondades de las herramientas virtuales, esa “sabiduría de multitudes” que nombra Doueihí<sup>157</sup> no es fidedigna, incluso para los más inexpertos en su mayoría estudiantes, pero a la vez que somos todos.

Una vez más, la alfabetización digital es trascendental para manejar la información de modo responsable y respetuoso, para poder reflexionar qué tipo de temas y contenidos se socializan en Wikipedia. Ante todo, es una posición ética que enfrenta quienes publican contenidos sin más validación que fuentes de dudosa proveniencia en pie de página, y con el hecho de que aún no se cuenta con la guía apropiada para su reconocimiento. Esa orfandad ha llevado a que muchos creyeran erróneamente que antes de las (N)TIC únicamente existían preceptos impuestos por la oficialidad y tradición, y que más allá de eso no existía nada. Con sus pros y contras Wikipedia abrió un camino atrevido y nada explorado, es un buen ejemplo de la infinitud de enseñanzas y aprendizajes aislados, pero aún muestra la niñez en políticas de autoría, colaboración, ciudadanía digital, respeto, veracidad de contenidos, espacios y herramientas, y la infancia en prácticas de participación, colaboración cooperación.

---

<sup>156</sup> “Conjunto de caracteres que identifica diversas condiciones acerca de los datos de un archivo diversas, y que se encuentra frecuentemente en los registros de encabezamiento de tales archivos” Disponible en:

<http://tinyurl.com/cyjmxv>

<sup>157</sup> DOUIEHI, Milad. La Gran Conversión Digital. Argentina: Fondo de Cultura Económica, 2010. 226 p.

#### 4.4 LOS BLOGS

*“La virtualización contemporánea cumple el destino del texto”*

Lévy<sup>158</sup>

Las bondades de los *blogs* aún están por descubrirse y es tal su impacto, que incluso son definitivos para la opinión pública, la política y el periodismo en general; pese a la opresión y censura que muchas veces recae sobre ellos. En otros países, la blogósfera es más determinante y decisiva, como en las llamadas “sociedades cerradas”, vetadas o culturalmente diferentes a las occidentalizadas, tanto en opinión como en cobertura del denominado “periodismo ciudadano”. Su flexibilidad frente a otras herramientas virtuales es la manera en que se puede opinar abiertamente, en su mayoría argumentativa y no perjudicial. Puede haber o no intereses comunes, donde prepondera la vinculación ejemplificada a otras fuentes de informaciones para aclarar o sostener la argumentación. Se podría mencionar que cada comunidad naciente en la blogósfera establece sus propias significaciones sin ser excluyentes o difíciles de percibir.

Por otro lado, a pesar de la linealidad del texto y la escritura temporal, sigue siendo una herramienta hipertextual, descentralizada, interactiva y desjerarquizada como muchas propias de la Red. Adicional a esto, la alegría de contribuir-aporta al saber y al conocimiento, lo dotan de la herramienta más invencible del ciberespacio. La utilización de *tags* amplía la visión de otros lenguajes y comunicaciones en los textos divulgados que señala la publicación de cada creador. Muchos opinan que elementos y estrategias propias de cada herramienta virtual como el *tag* al igual que el *hashtag* en el *tuitter*, sólo generan un empobrecimiento intelectual por su brevedad y otras características efímeras inherentes a la Red y sus herramientas virtuales. Asimismo de alguna dependencia a la llamada ‘cultura de la palabra clave’, donde aún no se

---

<sup>158</sup> LÉVY, <http://tinyurl.com/abjln4>. Op, cit , 38



comprende su papel en la nueva sociedad, sus propias reglas y la naturalidad de la cultura del *blog* no relacionada con la vida no virtual. Los *tags* y las *nubes de tags* son una afirmación evidente de la autoría y las escrituras digitales. Suele implicar simpleza como indicador genealógico de contenidos en los *blogs*, a la vez que indica una carga semántica, propia del ciberespacio, de las ciberescritura (no)estéticas y el nacimiento de comunidades de intereses aún en transición.

Según cifras, el número de *blogs* sube a 164 millones, y sus contenidos son de gran diversidad. Los principales tópicos son: contemplaciones personales 18 %, y Tecnología y *Marketing por Internet* 14%. Por otro lado, el 64% de los usuarios frecuentan sus *blogs* cuando tienen tiempo, frente al 27% que permanece todo el tiempo conectado. El 55% de los usuarios actualiza el *blog* entre 4 y 12 veces al mes, muy por encima del 20% que lo hace con mayor frecuencia, 30 a 60 veces en el mes. El perfil típico de un *blogger* es: usuario-hombre de 25 a 44 años, con una antigüedad de 4 años como *blogger* que escribe principalmente, acerca de áreas de su interés<sup>159</sup>. Si bien en Colombia el perfil del usuario es similar, no hay una infraestructura ni conectividad tal, que permita altos niveles de participación en estos sitios, no obstante, las visitas de colombianos a los *blogs*, es de un 60,2%<sup>160</sup>. Aunque estas cifras distan de nuestra propia condición, es una manera de ver la importancia de los *blogs* en la vida diaria. En el contexto educativo, no hay cifras que distingan aportaciones significativas de los *edublogs*.

Los *blogs* definitivamente extendieron la participación escrita entre las masas, puesto que han tenido la posibilidad de abrir espacios de escritura más enfocados en la construcción acertada de muchos contenidos expuestos. Estos contenidos muchas veces vienen desde el *otro conocimiento* o de la informalidad académica, no necesariamente significativos, pero que requieren de mucho trabajo y dedicación. Según Doueihi, un *blog* “trata de un foro esencialmente interpersonal e

---

<sup>159</sup> How big is blogosphere [Infographic]. Datos 2011. No existen datos para blogs educativos. Disponible en <http://tinyurl.com/3wv6ndr>

<sup>160</sup> Estado de la *Internet* – Colombia. Disponible en: <http://tinyurl.com/5wdx6uh> p. 19.

intelectual de interacción y de producción de saber, invita a reflexionar sobre su estructura<sup>161</sup>. Esta reflexión se extiende hasta el *blog* que se usa en clase, es decir hasta lo pedagógico. El *blog* es aún el complemento de la clase actual-clásica, de materias o temas específicos a tratar, pero tiene la virtud de ser creado para la interacción, producción de conocimiento y actualización con mayor entusiasmo, en un objetivo concreto y particular de cada creador. Esto lo convierte en una extensión de las prácticas expuestas por la pedagogía *hacker*.

El *blog* ofrece diversos contenidos y su diseño fresca, por lo que se deben evitar títulos extensos, poco visibles, y robar datos, ya que la idea es crear y aportar. En ellos, se debe tener en cuenta la ortografía, las palabras claves y no extenderse, a pesar de sus críticas por la brevedad, poca confiabilidad, en un medio muchas veces *light*. Son multimodales, tanto en su arquitectura como en su contenido; posmodernos, horizontales, son colectivos al ser compartidos con otros lenguajes, maneras de pensar y actuar. La UNAM<sup>162</sup> los explica así: “estos *blogs* comparten algunas prácticas y propósitos: la interacción constante entre los docentes que integran la cátedra, un ambiente de relaciones horizontales, donde conviven al mismo nivel maestros con maestros, alumnos con maestros y alumnos con alumnos haciendo que la relación aprendiz-experto se diluya, el espíritu de aprender haciendo y de motivar procesos de aprendizaje individuales a partir de acciones colectivas<sup>163</sup>, más que por la obligación y responsabilidad de la clase como tal.

Como complemento, puede ser una extensión o aplicación de clases presenciales: por imposición, por tarea, por realización de algún trabajo o por medio de discusión o participación de la misma clase. Principalmente, son llamados *edublogs*, que son herramienta de uso formativo, responsables dentro de un proceso educativo. A su vez, estos se retroalimentan con otras clases de *blogs*:

---

<sup>161</sup> DOUEIHI, Op., cit., p. 90.

<sup>162</sup> Universidad Nacional Autónoma de México.

<sup>163</sup> Cursos y clases de blogs. Disponible en: <http://tinyurl.com/6xc4zvk>

los *blogs* personales, para conocer perfiles, narración de viajes y cotidianidad, además de diversas experiencias en los centros educativos. *Blogs* colectivos, pertenecientes a grupos de una clase específica: literarios, tecnológicos y científicos. *Blog* de docentes o de extensión, donde habitualmente se discuten clases por materia y actividades que giran en torno a una actividad académica. Estas prácticas, como lo menciona Rueda, son prácticas *online*, que se profundizan/complementan con las *offline* en la (j)aula.

A finales de la década pasada, hubo un gran aumento de *blogs*, y sus temáticas se diversificaron aún más, fue la plataforma de edición individual y después colectiva más deseada. Ahora, es fácil encontrar todos los temas; los de cotidianidad o rutinas son los más creados en la blogósfera actual. Por otro lado, como lo visual ha ganado terreno, se ha definido el *vlogger* como aquel artista visual, plástico, cineasta, o cualquier entusiasta, que aprovecha la gran sencillez que muchas veces ofrece *youtube*, u otras plataformas como *Vimeo*<sup>164</sup> o *Dailymotion*<sup>165</sup>. Estos últimos más centrados en la propia creación, que por concurrencia, entretenimiento o diario. Por otra parte, los adolescentes prefieren los diarios de fotos o *fotoblogs* a los que son predominantemente textuales, que los convierte en un ejemplo masivo del movimiento juvenil en línea, en aspectos esnobistas pero también organizativos<sup>166</sup>. Ahora, es mejor narrar la vida a partir de lo visual, y qué mejor pretexto que armarse de *gadgets* propuestos por el mercado, para alimentar los contenidos virtuales, masivos también por el crecimiento de las llamadas comunidades virtuales o redes sociales.

La actualización es una de las mejores maneras de interactuar, y más fácil ahora, por la tecnología del *blogueo* móvil y la edición en línea que ofrece muchas

---

<sup>164</sup> “Red social de *Internet* basada en vídeos”. Disponible en: Wikipedia.

<sup>165</sup> “Es un servicio de hospedaje de vídeos en *Internet*”. Disponible en: Wikipedia.

<sup>166</sup> El *fotolog* sirvió de medio para convocar a muchas marchas como la “Revolución Pingüina” chilena. Eso caló tanto en la adolescencia chilena desde 2007 que despertó gran preocupación por parte de su sociedad. Disponible en: <http://tinyurl.com/3jzyoqc>

libertades para publicar con frecuencia, desde cualquier lugar físico a través de pequeños *gadgets*. Esto hace más fuerte y creíble un *blog* por la satisfacción de la retroalimentación, definitivamente lo que desfavorece a la blogósfera es la inactividad, el abandono, la desactualización, y peor aún, los falsos *blogs* o *blogs* publicitarios con diferentes fines ajenos al conocimiento. La idea es, comentar o debatir, lo cual genera un *feedback*, y desabsolutiza el conocimiento. Otra manera de estar actualizando al público, es la utilización de herramientas como los agregadores o RSS<sup>167</sup>, aunque a la final pueden ser nocivos para la salud mental de los usuarios por la cantidad de actualizaciones e información, en este caso “micro-información” que a diario se difunde.

Los *blogs* en clases de lenguaje y comunicación<sup>168</sup> se han extendido considerablemente. Otros sitios, como los foros, daban la oportunidad tanto de escribir, leer, opinar e interactuar acerca de cualquier tema, pero nunca han sido constructos de conocimientos tan formales como los *blogs*. La UNAM explica, “El uso de *blogs* en educación está muy ligado a la promoción de la lectura y la escritura, así como a la adquisición de habilidades de comunicación. Han tenido mucho auge como apoyo en la enseñanza del periodismo, de las ciencias de la comunicación, de lenguas extranjeras, y han sido útiles en la impartición de talleres de redacción y de la literatura”<sup>169</sup>.

Si bien en la actualidad muchos *blogs* están dedicados a vender productos o ideas para de alguna manera, sacar provecho y/o rentabilidad, la presencia de éstos ha extendido un buen uso del lenguaje, además de lo gramatical que se escribe con propiedad, con sentido crítico y creativo, con un lenguaje muchas veces diferenciado del resto gracias a una redacción única. La importancia de este tipo

---

<sup>167</sup> *Really Simple Syndication*. “Es una forma muy sencilla para que puedas recibir, directamente en tu ordenador o en una página web online (a través de un lector RSS) información actualizada sobre tus páginas web favoritas, sin necesidad de que tengas que visitarlas una a una”. Disponible en: <http://www.rss.nom.es/>

<sup>168</sup> Incluyendo las de idiomas extranjeros con proyectos como los *ePals*.

<sup>169</sup> Cursos y clases de blogs. Disponible en: <http://tinyurl.com/6xc4zbn>

de herramientas virtuales de información como los *blogs*, la tecnología *wiki* y las comunidades virtuales -estas últimas no mencionadas en esta investigación- se basan en la creación permanente de comunidades mutadas, abiertas, con interés en el conocimiento, en compartir y no en verdades absolutas.

El creador no sólo ha aprendido a desarrollar y difundir su escritura, ha aprendido también a diseñar, ya sea por prediseños o por la manipulación a través de programas de diseño de su propio material visual. Asimismo, el creador se convierte en un *manager* de su trabajo, puesto que tener un *blog* también significa posicionarlo frente a otros, tener un estrecho acercamiento con sus lectores, que son también colectores y ‘vender’ su creación a partir de estos espacios. Los objetivos perseguidos son, entre otros: alimentar su propio trabajo y/o el de otros, al realizar colaboraciones –equipos o colectivos-, la aportación o *feedback* a otros *blogs* con sus comentarios, el enlace para que posteriormente visiten de vuelta su blog, y crear posibles redes de conocimiento.

#### **4.5 ESCRITURAS ESTÉTICAS DIGITALES**

*“Iniciar nuevas travesías con el texto electrónico”*

Cerón

Para estos tiempos catastróficos es difícil clasificar lo artístico en su concepto y soportes técnicos, teóricos e ideológicos; aún más, si esas obras están adheridas a las artes digitales, en el nuevo laboratorio de escritura -y lectura-: La Red. En esta escritura en movimiento no hay modelos a seguir, y aún falta madurar la idea e investigar sus procesos de creación, difusión e interacción. Las escrituras estéticas en medios virtuales han adquirido muchos adeptos, ya que su narrativa tiene la capacidad de integración de medios, mayormente es hiperficcional e hipermedial, tiene diferentes formas de crear y difundir la obra, y por su interacción con (co)lectores. El creador, los colectivos y éstas escrituras buscan sus sitios en

las altas tecnologías, puesto que los lenguajes, contextos, técnicas y temáticas no se asemejan a las del papel. Asimismo, las acciones *online* están a la orden de día, en algunos casos se complementan con las *offline*, como menciona Rueda, para “recrear formas de cooperar, y donde cada proceso local tendrá su propio lenguaje y coordinación”<sup>170</sup>.

Rodríguez nombra cuatro características en las narrativa posmoderna: la fragmentación, la intertextualidad, la autoconciencia y el lector-activo,<sup>171</sup> estos elementos se ven claramente reflejados en la mayoría de estas obras, a la par de la unión morfológica, sintáctica de elementos virtuales con gramática muchas veces turbulenta que se reconfiguran en maneras de narrar completamente renovada. Esta experiencia estética se relata a través de lo multimedial e hipertextual, que es simplemente su soporte. Todo esto exige riesgos, va más allá de presupuestos instrumentales y hacia una belleza no tan definida que transgrede sensibilidades en un arte escrito digital, que además discute todo el sistema literario.

Igualmente, se ha polemizado acerca del concepto de creatividad, originalidad y autenticidad de cada creador y sus obras, sobre todo en Latinoamérica. Rodríguez recuerda varias posturas como la de Canclini de tener una contradicción de tradición y modernidad en el *pastiche*<sup>172</sup>, el *bricolaje*<sup>173</sup> y el propio mestizaje con rasgos posmodernos, y qué es algo realmente original en un mundo global, la “información añadida”<sup>174</sup> de Lussato, que permiten a las creaciones técnico-científicas ser incluidas como creativas, y la de Castoriadis que opina que

---

<sup>170</sup> RUEDA, Op. Cit. p. 7.

<sup>171</sup> RODRIGUEZ. Op. Cit.

<sup>172</sup> “Es una técnica utilizada en literatura y otras artes, consistente en imitar abiertamente diversos textos, estilos o autores y combinarlos, de forma que den la impresión de ser una creación independiente”. Disponible en Wikipedia.

<sup>173</sup> “Es la actividad manual que realiza una persona como aficionada, sin recurrir a los servicios de un profesional”. Disponible en Wikipedia.

<sup>174</sup> Lussato afirma que “todo producto contiene información” y que deja alguna enseñanza, incluso las cosas, productos o informaciones concebidos en serie. El arte puede ser una información añadida agrega Rodríguez en el libro “Relato Digital”. P. 47.

ya no hay “densidad de creadores” junto a la “pulverización” en las relaciones autor-público-obra, ya que esta última no es “durable” y es mera ornamentación-fugacidad, incluso desemboca en el rompimiento de la continuidad por exceso de fragmentación.

Muchos elementos llevan a una obra a no ser completamente auténtica y original, de hecho a ser superficial: muchos recortes, repeticiones, acumulaciones, inestabilidad, algunas veces antidiscurvidades. La mayoría de obras han existido como únicas, muchas son/serán meras extensiones o mejoramiento de esas ideas anteceditas, con o sin influencia reconocida por el creador. Esto es un problema para los que designan sus trabajos como originales y un inconveniente para los derechos de autor. Dentro de la nueva genealogía, Chiappe la denomina obra primigenia o “aquella que no utiliza la intertextualidad -ni el plagio- como materia prima y que, a su vez, inspira obras secundarias que reutilizan su materia prima”<sup>175</sup>. El creador socializa su obra digital y estimula la realización de otras.

Si bien los acercamientos de la literatura con las (N)TIC parecen nuevos y hechos a partir de éstas, la misma literatura tradicional, incluso antes de la hipertextualidad, ya había tocado el tema. Al respecto las obras “protohipertextuales” como en Borges, Joyce, Cortazar, Burroughs, entre otras, son el mejor ejemplo a estos acercamientos. Al igual que la literatura de ciencia ficción y *ciberpunk* que de alguna manera se adelantó al ciberespacio, a la odisea e imaginaria del mundo de las (N)TIC y sus diferentes herramientas. Aunque no únicamente desde la esteticidad se obtienen resultados, otro antecedente también es la literatura oulipiana<sup>176</sup> o el proyecto ALAMO<sup>177</sup> que desde la matemática y alejada de toda doctrina ideo-estética les interesaba escribir. Infortunadamente estas fueron llamadas “literaturas aleatorias” por su falta de profundidad, seriedad

---

<sup>175</sup> CHIAPPE, Op., cit., p. 27.

<sup>176</sup> De OULIPO, taller de literatura potencial.

<sup>177</sup> Similar al OULIPO. El ALAMO, taller de literatura asistida por la matemática y los ordenadores.

y en sí, porque parece más un laboratorio que un género trascendente, ya que no está adscrita a ninguna corriente, inclusive están fuera de las vanguardias.

En las ciberescrituras, algunos términos, conceptos y significaciones se han desarrollado desde la oficialidad, ahora aplicados a esta novedad. Abuín menciona que “la escritura literaria se sitúa en la frontera entre la norma, representada por las instituciones genéricas y la diferencia, derivada de la libertad creativa irrenunciable del autor”<sup>178</sup> que funciona a la vez para los géneros. Esta literatura de la discontinuidad cuenta con obras en Red no necesaria y completamente hipertextuales, interactivas o fragmentarias, también existen algunas enteramente lineales como en los *website* o *blogs* que se leen de arriba para abajo y sin necesidad de multimedias o enlaces, otras apenas físicas-impresas, convertidas posteriormente a digitalizadas o multimediales.

La dificultad no es el espacio, medio y soporte en el que se cree y difunda la obra digital. El verdadero obstáculo reside en saber utilizar y aprovechar esos espacios, medios y soportes para la creación de escrituras estéticas. Estas son creaciones completamente novedosas que no imitan lo *gutenbergiano*, así adquiere otras dimensiones, competencias, habilidades, con un proceso y ejercicio creativo diferente, propio de su ambiente. La creación en espacios virtuales rompe con preceptos inimaginables, altera reglas que no se pensaron romper y que van más allá de la propia ficcionalidad que caracteriza a la literatura. El creador concibe, construye, desarrolla, socializa y juega con nuevas maneras mayoritariamente sintácticas, crea otros significados y acopia morfologías propias del ciberespacio; se puede jugar con el texto. Es así como las escrituras, se encuentra con el juego, que se da entre creador y (co)lector; en ese juego que Rodríguez llama “doble productividad”<sup>179</sup> que integra procesos creativos y receptivos, y donde el texto es el espacio de participación.

---

<sup>178</sup> ABUÍN, Op., cit., p. 26.

<sup>179</sup> RODRÍGUEZ. Op. Cit.



En la actualidad los estudios de la literatura en el ciberespacio son pocos pero formales, según Hayles<sup>180</sup>, “una *terra incognita* para el *establishment* literario”. Adicional se encuentran otros problemas: de unidad de la obra, de escenarios como los *blogs* y *websites* como espacios respetados desde lo literario y de pocas editoriales *online* que sirvan de plataforma de lanzamiento a nacientes escrituras. Aún no se ha hallado todo el contexto y espacios *offline/online* propicios para estas escrituras que aún no son piezas maestras, pero donde la inclusión del lector, ahora colector ha sido decisiva para hacerlas. Por otra parte, el creador o escritor hipermedia se debe profesionalizar para que su trabajo sea tomado en serio. Además de la valoración crítica real de estas obras desde aspectos histórico-contextuales y no desde lo técnico-instrumental con especialistas-interesados en literatura electrónica, digital o informática sin valores tradicionalista. Así como de su conocimiento, estudio y socialización en escuelas, colegios y educación superior.

#### 4.6. CREACIONES ESTÉTICAS DIGITALES

*“Todavía no tenemos géneros hipertextuales porque aún no tenemos suficientes hipertextos”<sup>181</sup>*

La particularidad de estas maneras de literatura es definitivamente el cambio de contexto y el impacto de las (N)TIC sobre el sistema literario tradicional. Todo este cambio impulsa un nuevo ambiente para escribir, inventar y experimentar hipertextos e hipermedias. Es cierto que este tipo de obras son insuficientes por la “complejidad de la producción”, lo cual se pueden ver como un arte no serio y efímero pero no de “deleite inmediato”<sup>182</sup>. En estas obras, el soporte ya no es tan

---

<sup>180</sup> Citada por SÁNCHEZ-MESA, Op. Cit. p. 11.

<sup>181</sup> Mark Bernstein, citado por RODRIGUEZ, Jaime Alejandro. Posmodernidad, literatura y otras yerbas. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 2000, p. 216.

<sup>182</sup> De la “industria cultural” o de la “crítica publicitaria” de Castoriadis, citado por RODRÍGUEZ, Op. Cit. p 45.

importante; por tal razón el peso literario de la misma obra es muchas veces reflejado en elementos posmodernos como la autoconciencia y reflexión, la deconstrucción, la fragmentación de procesos y otras realidades, hasta de elementos fractales que dan la unidad a toda la diversidad y desorden propios de esos espacios.

El manejo de multimedia generalmente es el más utilizado, ya que da varias posibilidades de lenguajes, creatividad, redacción y morfosintaxis, en la medida de su aprovechamiento estético-literario. También hay otros elementos como la supresión de la puntuación o la desaparición misma de la palabra. En posiblemente un arte posmoderno donde la complejidad está a la orden del día pero la superficialidad, la simultaneidad, el instante, lo efímero y el vacío acompañan los procesos. Abuíñ complementa que “la conciencia del caos en su infinita plenitud, es también la superación de cualquier forma narrativa convencional, sustituida por un pensamiento fragmentario y de los fragmentario”<sup>183</sup>.

La pregunta sería si la escritura estética digital sólo tiene sentido con lo multimedial. Según Chiappe existen dentro de las obras hipermediales: una búsqueda de lenguaje nuevo, innovación estilística, riesgo artístico y complejidad en la programación. Por otra parte, se apela mucho a otros elementos menos técnicos-estéticos como la imagen -que ya no representa iconocidad sino total virtualidad-, el caos y la lógica difusa como manera ideológica, de estructuras como el rizoma, y el pensamiento complejo y la inteligencia conectiva en lo cognoscitivo. Por su parte, a Sánchez-Mesa no le importa el resultado, lo verdaderamente importante son los procesos de creación que acaparan dos niveles: el de la programación-actualización que se hace una primera vez, y el de

---

<sup>183</sup> ABUÍN, Op. Cit, p. 45.

las siguientes actualizaciones que necesariamente no tendría que provenir del propio creador sino de lo que él mismo llama: lector-usuario-jugador<sup>184</sup>.

La literatura tradicional teme que se desvanezcan las posibilidades estéticas de estas escrituras, al incluirles lenguajes de programación que distan de la verdadera literatura, y aleja al creador hacia programadores y no reales escritores. Es decir, más ingenieros, diseñadores y programadores que no tienen nada que ver con la literatura; pero los creadores están más allá del simple manejo de la palabra y lenguajes. Rodríguez se refiere como “quien los conoce y maneja, controla en realidad la batalla”<sup>185</sup>, la batalla del signo, Chiappe complementa, “no sólo es literatura lo que se aprecia (visible e invisible) en un libro hipermedia”<sup>186</sup>. La literatura en el ciberespacio no siempre se debe mirar desde los aspectos técnicos e hipertextuales, también en algunas producciones hay ausencia de técnica, determinada por la (im)posibilidad del creador y sus recursos para emplear programaciones en sus obras, sensación de linealidad, radicalmente textuales o combinando elementos de la linealidad con la interactividad o “grado de continuidad narrativa”<sup>187</sup> de Chiappe.

La contemporaneidad rompió con la idea de los géneros y la clasificación de obras está condenada a morir en lo artístico. Ahora, mientras los apocalípticos aún se preocupan por la clasificación del arte y la literatura, por la concordancia entre contenidos y expresión, las obras en computador desdibujan límites en posibles géneros nuevos, “géneros híbridos”<sup>188</sup> o “géneros livianos”<sup>189</sup> como única posibilidad en arte posmoderno. Rodríguez frente a esto en “Relato Digital” (2006), ya no asegura enfáticamente la existencia de nuevos géneros literarios, que

---

<sup>184</sup> SÁNCHEZ-MESA, Domingo (Compilador). *Literatura y Cibercultura*. Madrid: Arco Libros, 2004. 373 p.

<sup>185</sup> RODRÍGUEZ, Jaime Alejandro. *El relato digital: Hacia un nuevo arte narrativo*, p. 89.

<sup>186</sup> CHIAPPE, Op., cit., p. 6.

<sup>187</sup> Recomendaciones para seguir la lectura, según grado de correspondencia.

<sup>188</sup> Canclini, citado por RODRÍGUEZ, p. Cit. p. 21.

<sup>189</sup> Samperio, citado por RODRÍGUEZ, Jaime Alejandro. *Hipertexto y Literatura: Una batalla por el signo en tiempos modernos*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 1999, p. 13.

aseguró en libros anteriores. Por otra parte, Sánchez-Mesa afirma que sí hay géneros parecidos a los tradicionales como la narrativa hipertextual, la poesía electrónica, el teatro virtual y hasta los culebrones en línea<sup>190</sup>. Abuín se une a esta afirmación, ya que opina que “los escritores producen obras en función del sistema de géneros del mapa de la literatura”<sup>191</sup> independiente del soporte.

Siguiendo con la línea de la clasificación tradicional de Sánchez-Mesa, está Cavallaro. Éste menciona que aunque el formato y soporte no han cambiado en la ciencia ficción y el *ciberpunk*, las temáticas no son meras predicciones, sin embargo estos dos géneros válidos en lo impreso y que se relacionan estrechamente con la investigación, no son populares o mencionables en las ciberescrituras, a pesar de que son un saber anticipado de las (N)TIC. Sánchez-Mesa menciona los *cibertextos* propuestos por Aarseth; estos son tan abiertos que la Red en sí misma no ha mostrado parámetros y conceptos para determinar géneros, estructuras, técnicas y extensión. Aarseth sitúa a los *cibertextos* dentro de los nuevos objetos literarios pero sin afán de dotarlos dentro de la literatura, sus teorías o géneros, aunque muchos estudiosos los denominen como un posible género. Por otra parte, la extensión totalmente cambiante de los espacios virtuales para todas las nacientes creaciones en narrativa, poesía y drama. Sumado a esto, el espectador o receptor tiene algún grado de participación directa en sus varias e infinitas lecturas, según Chiappe, “el autor pide la interacción del lector, su coprotagonismo” y la elección a participar. Para plantear a su vez que es lo interactivo en las obras en Red.

Retomando el juego, el creador tiene que atraer al lector, para convertirlo en colector a través de elecciones, videojuegos, gustos, etc. Chiappe lo denomina escritura lúdica. Esta es el encuentro entre “una trama atractiva y una interfaz

---

<sup>190</sup> SANCHEZ-MESA. Op. Cit.

<sup>191</sup> ABUÍN., Op. cit., p. 36.

limpia”<sup>192</sup>. Dos ejemplos son, primero, las creaciones secundarias nuevas, a partir de textos tradicionales que le llamen la atención al lector, para hacerlo luego colector. Este las adapta en maneras multimedia u otras para jugar con el creador, Chiappe las llama adaptaciones, que generalmente vienen de otras áreas del conocimiento como la informática y el diseño. Segundo las re-creadas, que como un DJ, se apropian e intervienen de otras obras, muchas veces de obras primigenias completamente cambiadas por la calidad de la nueva obra. Es otra forma de autoría; se re-escriben las obras totalmente para resignificarlas. Estos dos modelos pueden llegar a ser obras auténticas.

Por la novedad de estas obras y sus técnicas, no hay muchas obras o estudios desde la misma informática o tecnología, lo cual lo hace poco interesante para los ingenieros y programadores. Catalogarlas, agruparlas o indicarles algún tipo de género sería una ofensa. Los parámetros de la plataforma donde se publica se tienen en cuenta para hacer una pseudo-clasificación: la digital, la digitalizada<sup>193</sup>, la completamente multimedial, la plana y la interactiva, pero para ser más precisos, se apelará de nuevo a Chiappe que argumenta que “se vive la época de incunables digitales, tan heterogéneas que no admite clasificaciones ni agrupaciones”<sup>194</sup>, pero qué camino han seguido/han de seguir los creadores del ciberespacio.

En la narrativa, la transcreación<sup>195</sup> está a la orden del día. Cada capítulo puede ser una gran aventura; generalmente hay varias tramas como una novela, pero en algo más sencillo como el cuento, protagonizado por personajes diferentes que a través de *collages* de palabras o fragmentos se cosen entre sí para formar una colcha de *patchwork*<sup>196</sup>, una novela o cuento digital. Esto recuerda tendencias

---

<sup>192</sup> CHIAPPE, Doménico, Ciudad de Letras Danzantes [en línea]: fuente electrónica, 2007 [9 de Septiembre 2009]. Disponible en: <http://tinyurl.com/3loteh3>

<sup>193</sup> Generalmente la literatura tradicional en libro electrónico o su digitalización.

<sup>194</sup> CHIAPPE, Op., cit., p. 6.

<sup>195</sup> Un nuevo texto creativo a partir de lectura de textos anteriores.

<sup>196</sup> Pedazos de tela de colores y de diferentes tamaños cocidos juntos que se ve como mosaico.

dadaistas como el *cut-up*<sup>197</sup> de Tzara, retomado y difundido magistralmente en los cincuenta por Burroughs, y otras más recientes como el sampleo y la *mashup* de palabras y fracciones de texto, que aún no es muy popular y aceptado. Todo esto es “el tejido trazado por el lenguaje es ahora espacial: fragmentos discontinuos recortes, módulos”<sup>198</sup>, todo un juego, una experimentación. Esta tendencia hace que el creador de narrativa electrónica vuelva a jugar con las plásticas, la imagen, con atemporalidad. Burroughs se refiere a la obra e invención de Brion Gysin, conocido como el padre del *cut-up*, “recortar y reacomodar una página de palabras escritas introduce una nueva dimensión a la escritura permitiendo al escritor conseguir imágenes en variación cinematográfica. Las imágenes cambian el sentido bajo las tijeras, imágenes olorosas o sonoras, sonoras a kinestéticas”<sup>199</sup>. Es la palabra modificada, (re)interpretada, adaptada a nuevos y otros contextos para crear literatura no convencional en soportes electrónicos.

Referente a la experimentación con el sampleo y la *mashup*, ya se ha mencionado el rigor de los derechos de autor frente a este caso. Sin embargo acá, las palabras y fragmentos adaptados se dotan de otras significaciones, en un intento meramente ideo-estético, que muchas veces no está relacionado con lo digital. Al igual que la literatura *cut up* y la *glitch*<sup>200</sup>, que empiezan a combinar y a recombinar creando una obra completamente nueva, una cuasi-escritura lúdica de Chiappe. Es la intertextualidad que, como Rodríguez menciona, “ofrece la posibilidad de recontextualizar elementos tomados al fragmentar materiales de la cultura en general”<sup>201</sup>. Son creaciones de muchos *samples* de cualquier extensión, algunas veces hipermediales e hipertextualidad, donde el “burlarlo”<sup>202</sup> es transformar. Acá se retoma la idea del escribtor que simplemente es un DJ de las letras. Un

---

<sup>197</sup> Cortar en pedazos o recortes. Recorte de palabras o textos aleatorios que se (re) ordenarlos para la creación de un nuevo texto o *collage* narrativo.

<sup>198</sup> RODRÍGUEZ. Posmodernidad, literatura y otras yerbas. Op., cit., p. 44. Además propone reconocer el *pastiche*, el *bricolaje*, la hibridación y la metaficción

<sup>199</sup> El método del *cut-up* de Brion Gysin. Disponible en: <http://tinyurl.com/a9oz6vh>

<sup>200</sup> De la música *glitch* o *clicks and cuts* que es hacer *click-seleccionar-pegar*.

<sup>201</sup> RODRÍGUEZ. Posmodernidad, literatura y otras yerbas. *Ibíd.*, p. 67.

<sup>202</sup> BARTHES, Roland, “La muerte del autor”, Disponible en: <http://tinyurl.com/bnzzbt5>

ejemplo es la experiencia del profesor Luís Diego Fernández, “Yo me veo a mi mismo como un DJ de libros. Me gusta *samplear*, *scratchear*, pegar o *remixar* libros, citas, fragmentos, *blurbs*, conceptos, ideas o hasta autores. Esa cosa del DJ solitaria y *trendy* de ir cargando con su vinilos *from disco to disco*, me gusta aplicarla a mi mismo: el filosofo cargado con sus libros los cita, los remixa, improvisa sobre algún *groove* conceptual”<sup>203</sup>. Esto recuerda que la idea de la Red es un conocimiento colectivo, parecido a la idea de la Wikipedia y rectificado por la idea de Barthes, “el texto como tejido de citas provenientes de los mil focos de la cultura”<sup>204</sup>.

Se continuará con la genealogía de Chiappe que según su texto es válida únicamente para el español: Por ritmo están la narrativa y la poesía que se hibridan. Por interfaz están lo interactivo, lo multimedial, lo textual y la hipermedia. Por estructura, la lineal y la rizomática. Por procedencia está la obra primigenia, la adaptación y la re-creación. Por tipo de escritura: la visual, la lúdica y la oral. Por tipo de autoría: la individual, la colectiva cerrada o coautoría, la colectiva abierta plena o ergódica y la autoría diluida. Por último, la escritura humana y no humana. La mayoría de los nuevos géneros se acomodan a los tradicionales. La autoría individual puede permanecer o tener muchos autores como en el caso de la autoría colectiva cerrada o coautoría. Chiappe opina que el (cre)autor necesita “rodearse de co-autores expertos en otros lenguajes” para finalizar una obra multimedial. En este caso como es cerrada, la interacción es limitada en las aportaciones, aunque podrá elegir su camino libremente. Por otro lado la autoría colectiva semicerrada, que según Chiappe “parte del respeto mutuo entre los participantes” sólo con registrarse en un sitio, trabaja al igual que la wikinovela con el sistema *wiki*. Se encuentra también, la autoría colectiva abierta plena o ergódica, donde los co-autores firman con sus pseudónimos, es así como los autores ya no son importantes y desaparece la inalterabilidad del texto. La idea es

---

<sup>203</sup> La lógica del DJ o *scratchear* conceptos. Tomado de: <http://tinyurl.com/a71o3a8>

<sup>204</sup> BARTHES, Op. Cit.

la construcción colectiva de textos, es la liberación total del texto, del autor y del lector, convertidos en protagonistas, ahora creador y colector, y la expresión total de la interacción. Otra es la autoría diluida o los prestamos del videojuego a la literatura y viceversa. Las obras no se leen en el computador, se hacen en la consola; no es igual a la autoría lúdica. Por último, la escritura humana que es escrita por seres humanos y la no humana que se realiza a partir de la programación, con la ayuda de la Red, diccionarios y máquinas.

Otro tipo de narrativas son la de cocreación, novela comunitaria o wikinovela. Estas se encuentran según Chiappe en la estructura de rizoma por su navegación a través de nodos y ramificada en tramas, “los lectores pudieron abrir sus líneas dramáticas, continuar otras y modificar lo que escribía el anterior”<sup>205</sup> muy típico del *wiki*. Lo que la hace comunitaria o colectiva es la intervención de cualquier persona. Se detectaron varios desaciertos como las faltas ortográficas, de sintaxis, concordancia y metaficciones. Al parecer todos estos desaciertos son propios de un estilo de escritura en Red. Otro ejemplo es, la *tweetnovela* que únicamente continúa la trama en cada *tuit*, a través de *hashtags* o simplemente en cada respuesta. Puede ser simplemente escrita o completamente hipertextual con *links*, vídeos, fotos y hasta geolocalización.

Conjuntamente, se pueden establecer que las primeras generaciones de escritores que migraron hacia otras tierras en busca de otros espacios y herramientas, son ahora creadores. Chiappe llama a este fenómeno migraciones junto con el de “colonizador literario del territorio virtual”. En este ciberespacio se aceptan, incluyen, difunden y dan vida formatos tradicionales, ahora digitalizados, ya que muchas veces no cuentan con co-autores diseñadores o programadores. Otra migración es la *novelablog*, a pesar que suene arriesgada en su estructura, no es multimedial pero sí breve. Estos dos tipos de migraciones sirven como difusores de literatura tradicional donde la palabra sufre alguna transformación, se

---

<sup>205</sup> CHIAPPE. Op. Cit.



usan párrafos cortos y la interacción no va más allá de comentarios y correos electrónicos. El blog aún es muy lineal y los escritores colonos poco arriesgados.

Si se rememoran los antecedentes de la poesía digital, se podrían encontrar en la antigua bidimensionalidad de las escrituras cuneiformes y pictográficas, pero donde tuvo su máxima expresión ideo-estética fue en las vanguardias con la poesía visual. En las vanguardias la palabra se adornaba irreverentemente con imágenes y movimientos, formas libres y deformes, que rompió con la estructura que hasta el momento se insistía, incluso en temática. El dada con la poesía en acción, los juegos de palabras y sonidos sin lógica; el surrealismo con el cadáver exquisito y la escritura automática; el cubismo con el caligrama, la palabra gráfica y el *collage*. Por otra parte, la distorsión e incomunicación hecha en narrativa impresa pero enfatizada en la poesía con Joyce en “Finnegan’s Wake” o “Ulises”, y el uso de silencios y supresión de signos de puntuación al estilo de Becket en “Cómo es”, entre otros, fueron el plato fuerte en la experimentación de los primeros años.

En la actualidad se usa más la supresión o desaparición de la misma palabra. La escritura visual, se vale en su mayoría de la poesía. La animación convierte a las palabras en diseños alterando tipografías, formas, diseños, algunas veces antropomorfidades. Ya la palabra no se relacionará siempre con el significado, es por su espacialidad. Dentro de la poesía electrónica hay mucha multiplicidad que no sólo es inherente a sus figuras inentendibles de la tradicionalidad. Ahora la adición de elementos visuales, dimensionales y cinéticos la hacen a esta aún más compleja. La holopoesía o poema holográfico, es el mejor ejemplo, ya que es un tipo de ciberescrituras, “es un poema concebido, realizado, y expuesto de manera holográfica [...] se organiza de una forma no lineal en un espacio inmaterial

tridimensional, y que va cambiando y transmitiendo diferentes significados incluso mientras el lector u observador lo mira”<sup>206</sup>.

Otros posibles géneros interesantes para mencionar serían desde las experiencias dramáticas *online* que se establecen como completamente renovadas. Joan-Elies Adeli<sup>207</sup> propone un tercer género mayor en el ciberespacio denominado *performance* y se relaciona más con la corporalidad y su relación con el multimedia y las interfaces. Habla de dos momentos: la *performance* multimedia y la multimedia pos-orgánica, esta última amplía el mismo concepto de *performance* hacia terrenos de *performance* virtual. Sánchez-Mesa se refiere a esto como “no habrá necesidad de ver a Hamlet, usted lo puede ser”<sup>208</sup>. Otro ejemplo, son los mencionados por Abuín, que también insiste en la *performance* que es la relación de teatro, música, artes visuales y danza. Abuín además habla de *hiperdrama*, que “es una obra teatral escrita en hipertexto en la que se sustituye el desarrollo lineal por la simultaneidad, y se convierte en materia representada, aquello que en el teatro convencional no llega a elevarse a escena: la vida de los personajes durante la ausencia de las tablas”<sup>209</sup>. Abuín habla también del drama interactivo y de las flexinarrativas o multinarrativas.

Por otra parte, la oralidad o juglaría virtual que, según Chiappe, deja su huella en los *podcast*, muchas veces se encuentran registros sonoros de los mismos creadores leyendo sus obras, de escritores convencionales o adaptaciones con música y efectos. Otro también es el nuevo género epistolar o “epistolar-electrónico” que referencia Chiappe como el correo-e, tuitter, algunos *blogs* y *chats*.

---

<sup>206</sup> Holopoesía de Eduardo Kac. Disponible en: <http://www.ekac.org/holosp.html>

<sup>207</sup> Citado por SANCHÉZ-MESA., Op. Cit. p. 29.

<sup>208</sup> Ibid., p. 30.

<sup>209</sup> Según Abuín, cuestiona la linealidad que “supone una muestra más de la desaparición de los grandes relatos, de la mezcla de lo visual y lo táctil, de un individualismo exacerbado que da el control, aparentemente al espectador”. Op., cit., p.134.

Finalmente, hay que señalar las tendencias actuales en teoría literaria y crítica cultural desde la literatura en el ciberespacio. Sánchez-Mesa plantea seis categorías. Primero, las que se valoran principalmente desde los entusiastas de la Red que no precisamente están relacionadas con la literatura. Están los estudios desde las ciencias sociales y pocos desde el lenguaje; se le denominan, *cyberhypes*<sup>210</sup>. Estos *cyberhypes* toman dos puntos de estudio, la era poshumana y la defensa de la Red como una nueva esfera pública. Segundo, los críticos ciberculturales que cuestionan varios valores propios del ciberespacio. Se basan en su geopolítica y estudian las CTS<sup>211</sup>. Tercero, los teóricos del hipertexto e historiadores prehipertextuales que se basan en el posestructuralismo y la reconfiguración de la educación literaria a partir del hipertextos. Le siguen, los historiadores funcionalistas de los medios de comunicación con énfasis en hipertextualidades literarias y los investigadores del funcionamiento estético de las interfaces informáticas. Los dos se desprenden completamente del estudio humanista. Luego, los teóricos de los juegos de computadores y la narrativa en ficciones interactivas como nuevo campo de investigación que tienen en mente el valor lúdico, importante en esta nueva forma de textualidad, y por último, las teóricas feministas del concepto *cíborg*<sup>212</sup> de manera estético-política de identidad y subjetividad.

---

<sup>210</sup> Propagandistas entusiastas de las bondades del ciberespacio.

<sup>211</sup> Ciencia, tecnología y sociedad.

<sup>212</sup> Tal cual la cita Sánchez-Mesa. Ciborg o *cyborg*, “organismo cibernético”. Wikipedia.

## 5. ENTRE LO LEGAL, LO LEGÍTIMO Y LO NEGOCIABLE. *CREATIVE COMMONS*

*“El principio del fin, o al menos una fundamental transformación”*

*Lessig*

Oficialmente no ha habido debates trascendentales acerca de los bienes comunes electrónicos y de las obras artísticas e intelectuales digitales en el país, desde los entes oficiales y/o usuarios organizados. Algunos interesados han intentado algunas aproximaciones no tan difundidas. Cuando la Red se empezó a masificar, también se empezó a batallar por su control con restricciones basadas en contextos que ya no pertenecen al mundo actual. Desde el Estado ha habido acercamientos a leyes que perjudican la naturaleza de la cultura libre<sup>213</sup>, la producción escrita extendida a lenguajes en otros soportes, y al arte en general. Colombia como país tecnodependiente se ha acostumbrado a la facilidad y codicia de estos bienes y a la amplitud que ofrece la Red con su libre circulación. Todo esto se ha convertido en bienes de consumismo y desaprovechamiento, sin importar ‘quien(es) crea(n)’ y ‘quien(es) debe(n) reproducir’, se le están robando los beneficios a los creadores o se le están concediendo más a los colectores. En este último apartado se reflexionó este complejo tema que sin saberlo reina en un mundo cambiante, donde lo *gutenbergiano*, la propiedad del conocimiento, el concepto único de autoría es aún imperante, y el dominio público desaparece lentamente.

Llevar la contraria o desafiar el legado que dejaron los dogmas *gutenbergianos*, sería un ultraje; el libro será inviolable y único portador de verdad(es), ya que siempre ha funcionado aún como totalizador de lo social. La ‘piratería’, las descargas, el tráfico de ideas actual, entre otros, tienen las mismas dimensiones

---

<sup>213</sup> “No es una cultura sin propiedad: no es una cultura en la que no se le paga al artista” LESSIG, Op., cit., p. 15.

históricas de hace siglos, a pesar de que la cultura (no)comercial tradicionalmente han transitado libre. Recientemente lo tradicional no ha sido tan decisivo ya que el poder lo sustenta lo digital/digitalizado, puesto que “el carácter interactivo de las tecnologías digitales erosiona por completo la pretensión del texto cerrado y protegido de toda intervención externa” agrega Peña<sup>214</sup>. Desde que la palabra sonora se materializó, ha pasado por procesos de modificación aceptados o no por los propios autores; Peña nombra algunos ejemplos como “la intervención de copistas, traductores, comentaristas y editores”; siempre válidos, no discutibles y no precisamente para educar o socializar; pero otras modificaciones hechas posteriormente no han sido tan validas, incluso las desarrolladas por las vanguardias artísticas a comienzo del siglo pasado, las experimentales o las realizadas en la actualidad con diversos fines, no necesariamente artísticos.

Los países en vía de desarrollo como Colombia, deberían plantearse una legislación acerca de obras anteriores con derechos de autor y otras de nuevos desafíos que no se adecuen con el mundo común o con las industrias hegemónicas. El reto no es legislar todo lo que se aloja en la Red, simplemente dejar en claro a través de etiquetas descriptivas de contenidos fáciles para máquinas y seres humanos en cada sitio. Socializar qué tiene y qué no tiene *copyright*, y algunos derechos reservados, principalmente en obras (no)estéticas propias de *Internet*, pero también de las tradicionales. La Red ha extendido la posibilidad de la no autoría, la cocreación, de otros tipos de licenciamientos y hasta se ha extendido la idea de *copyleft*. La idea de autor único y original ha cambiado completamente, la Red tiene otras maneras de producir cultura, y no se está aún preparado para eso. Las maneras de crear, circular y compartir en Red han desdibujado la manera de pensar tan estática que se tenía; “las leyes ahora no distinguen entre lo libre y lo legal”<sup>215</sup> según Lessig. Es así como el propósito del docente de hoy, principalmente el de lenguaje, es abrir espacios al debate de las

---

<sup>214</sup> PEÑA. Op. Cit.

<sup>215</sup> LESSIG, Op. Cit. p. 23.

normativas en educación desde el Estado, e incluir estos tópicos en los temas de clase, planes de estudio, currículos y estándares. La cultura y la cultura libre se han tornado en la cultura de pedir permiso, hecha para unos pocos, para los que pueden tener acceso. Nuestra cultura es propiedad de alguien o no vale, y va de la mano de las industrias tradicionales que a la vez son dominantes, “estas en su plan por reconfigurar *Internet* antes de que *Internet* los reconfigure a ellos”<sup>216</sup>.

Todo esto deja de lado, el atosigamiento legislativo que cohibe a algunas instituciones, como las nacionales<sup>217</sup>, que copian las internacionales. Para precisar está el papel actual de la OMPI<sup>218</sup> donde las llamadas ‘industrias culturales’<sup>219</sup> tambalean con sus propias reglas. Por lo tanto, el caos informacional crea un verdadero caos cultural, puesto que todo el mundo se siente dueño de los contenidos, informaciones y datos. Sería prudente crear un tipo de regulación propio de la Red con principios desde la libertad, autonomía, exploración, dramatismo, configuración, poetismo, participación e intercambio para la generación de conocimiento: con valores y ética actual. Esto, seguido de una sin visión panóptica y alejado de los grandes relatos de la tradicionalidad, para no privilegiar a las transnacionales, con principios basados en el respeto por las obras tradicionales o pre-existentes para revalorar su derecho moral de su contexto, y teniendo en cuenta, el desafío del nuevo ecosistema digital, que sin duda, exige otras adecuaciones en el régimen legal vigente tanto nacional como internacional en derechos de autor.

Los nuevos parámetros para generar conocimiento desde la Red deben liberarse del control del pasado y ser diferentes, verdaderamente democráticos, contextualizados y compartidos. Probablemente los únicos esfuerzos frente a este

---

<sup>216</sup> *Ibíd.*, p. 24.

<sup>217</sup> La Constitución, el Código Penal, Derechos de Autor (registro de obras literarias) hasta más reflexiva en investigación como CECOLDA (Centro colombiano del Derecho de Autor).

<sup>218</sup> Organización Mundial de la Propiedad Intelectual.

<sup>219</sup> En algunas ocasiones llamadas industrias del entretenimiento, comunicacionales, creativas o de contenido que dependen del contexto y autor, muchas veces con significación ambivalente.

tema se dan desde el *copyleft* y el *Creative Commons*. Estas dos son aplicaciones de los principios del *software* libre, por la lucha en el control de la cultura y la gestión de los bienes comunes electrónicos como derechos inalienables en la Red. El *Creative Commons*, se basa en leyes vigentes de protección de contenido y es un modelo normativo alternativo pero con flexibilidad para permitir ciertos cambios como crear, compartir, distribuir una obra (no)original con el lema: “*Some Rights Reserved*”<sup>220</sup>. El *Creative Commons* es “una manera de respetar el *copyright* pero que posibilite que los creadores liberen contenidos de la manera que les parezca más apropiada”<sup>221</sup>. Detalla cuatro condiciones que el (cre)autor (no)digital elegirá: Atribución, No Comercial, Sin Derivar y Compartir Igual, que se usan individual o con alguna combinación<sup>222</sup>. El creador aprueba que su creación-obra tenga ciertos derechos pero también es consciente que hay una sociedad ávida de conocerla y compartirla donde otros tengan acceso a ella, simplemente para apreciarla, para una posible creación colectiva o para otros fines artísticos y/o educativos. La meta de este tipo de licenciamiento es según Lessig “construir una capa de *copyright* razonable por encima de los extremos que reinan hoy día”<sup>223</sup>.

Se debe definir qué se quiere con la creación-obra desde el creador, y dejar por sentado, qué se quiere con ella desde un principio. Lessig menciona que todas las creaciones-obras artísticas e intelectuales no están exentas de su potencial comercial y de un anhelo de reconocimiento de sus derechos, pero también de una sociedad que quiera participar. Desde otro punto de vista las legislaciones y la sociedad niega el acceso al conocimiento de diversas formas, con políticas que se deben acatar y que de ninguna manera son debatibles, “la ley controla no solamente la creatividad de creadores comerciales, sino la de todos”<sup>224</sup>. La sociedad simplemente se entrega a lo que se impone sobre la cultura y el

---

<sup>220</sup> “Algunos Derechos Reservados”.

<sup>221</sup> LESSIG, Op.cit., p. 222.

<sup>222</sup> Licencias. Ver más específicamente en: <http://tinyurl.com/7qkx252>

<sup>223</sup> LESSIG, Op. Cit. p. 227.

<sup>224</sup> *Ibíd.*, p. 30.

conocimiento, en este caso en ciberespacio. De ahí, los movimientos *underground*, contraculturales y de cultura libre que dan acceso al conocimiento, respetan los derechos de los creadores, la participación de los colectores, y dan posibilidad de participar y de licenciar. La cultura libre no es una cultura sin propiedad; hay propiedad pero en otros modos. Es una cultura no autoritaria, del no pedir permiso, entendido este como el *copyright*, el permiso de los poderosos o del pasado, no del ahora, Lessig se refiera a esto como “las culturas libres son culturas que dejan una gran parte abierta a los demás para que se basen en ellas; las que no son libres, las culturas del permiso, dejan mucho menos”<sup>225</sup>.

El debate entre lo ‘negociable’ y lo ‘legal’, el *Creative Commons*, las leyes sobre la legalidad y los derechos de propiedad intelectual de los bienes comunes electrónicos –información y servicios-, son de difícil restricción gracias a su natural circulación pero que la legislación actual ataca. El *Creative Commons* y el *copyleft* son apenas ejemplos para licenciar obras, pero también para liberar y diseminar información a la cual durante mucho tiempo no se pudo tener acceso. Otros ejemplos son los movimientos de *software* libre, *open source*, videogamers, ciberactivista y *hacktivista*, esparciéndose políticamente, para crear hacia lo popular y con auto-organización –colectiva-.

Los académicos latinoamericanos en Ciencias Sociales creen “que los movimientos y colectivos sociales de resistencia en la Red pueden imprimir un giro político en el régimen de la propiedad social y el bien común de la humanidad”<sup>226</sup>, ya que no tienen nada que ver con la lucha de clases y el poder; crean posibilidades, pero no solucionan problemas. Rueda opina que todos estos movimiento y tecnologías “por si solas no producen transformaciones políticas sino que son las estructuras, las redes y las prácticas sociales en las que se insertan,

---

<sup>225</sup> LESSIG, Op. Cit. p. 38.

<sup>226</sup> Tamayo, León, Bush, Escobar, Finkelievich, Lago, citado por RUEDA., Op. Cit. P.7.



las que otorgan un significado y configuran tendencias de uso e innovación social, de denominación o cooperación”<sup>227</sup>.

La pregunta es, cómo aplicar controles en la Red de escritos (pre)existentes, digitalizados y digitales, además del respeto por la diversidad de opiniones en cualquier espacio o en la utilización de material escrito con o sin derechos de autor. El respeto a la propiedad intelectual es adecuado para escritos clásicos, conservadores, apocalípticos y con otros valores, pero no para escritos denominados ‘préstamos ilegales’, como las “alteraciones digitales”, copiados y pegados, *sampleados*, escaneados, (re)escritos y (re)definidos como son las obras escritas (no)estéticas digitales. Incluso las obras tradicionales han hecho labor a estas prácticas de alteraciones escritas que no son tan nuevas como se piensa, ejemplo son las citas, las comillas, las obras basadas/inspiradas en otras que no son más que escrituras protohipertextuales.

Igualmente, hay que plantearse la legitimidad del simple procedimiento de creación o producción de un escrito mediado por el computador<sup>228</sup> y del periodismo digital<sup>229</sup> ¿Qué tan legal es el *Creative Commons* y las demás posiciones alternativas para adoptarlas? ¿Qué tanto las leyes amparan o restringen? Todo esto adquiere una significación semiótica, ya que libra muchos significados ambiguos: de libertad y creatividad frente a restricción y dependencia, de espacios de autonomía y de encierro, que permiten y vigilan, personales e impersonales, de transmisión y almacenamiento, democráticos y tiránicos. Y no sólo la manera cómo se implementan este tipo de normas sino de difundir en clase, debates, acuerdos, informes anuales, planes que destaquen, promocionen y socialicen todo lo referente al proceso (N)TIC.

---

<sup>227</sup> RUEDA, Op. Cit. p. 7.

<sup>228</sup> Escritos, imágenes, videos, música para examinar a fondo la multimedia que juega con datos del pasado y/o de obras pre-existentes.

<sup>229</sup> Denominado de diversas maneras según sea su carácter.

## 6. METODOLOGÍA.

### 6.1 DESCRIPCIÓN

El trabajo se realizó con enfoque cualitativo para permanecer en continua indagación, ya que “hay una realidad que descubrir, construir e interpretar. La realidad es la mente”<sup>230</sup>. Asimismo se tuvieron en cuenta postulados de la investigación documental que van en la línea de lo cualitativo. La investigación documental es una “estrategia metodológica de obtención de información, que supone por parte del investigador el instruirse acerca de la realidad objeto de estudio a través de documentos de diferente materialidad (escritos, visuales, numéricos, etc), con el fin de acreditar las justificaciones e interpretaciones que realiza en el análisis y reconstrucción de un fenómeno que tiene características de historicidad”<sup>231</sup>. Es así como esta búsqueda de material, documentos y libros sustentan esta investigación. Sus procedimientos fueron íntegros, con un diseño “abierto, flexible, construido durante el estudio”<sup>232</sup>, que consideró la naturaleza de datos no cuantitativos, en este caso, los resultados de una pos-encuesta. La (pos)encuesta es “un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo visible, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos”<sup>233</sup> (Ver anexo A).

La reflexión teórica “es un elemento que ayuda a justificar la necesidad de investigar el problema planteado”<sup>234</sup>. Se admitieron resultados subjetivos, así como todo el proceso, porque el mundo es parte de la indagación de un trabajo individual, humanista e interpretativo, a pesar, de tener muestras cuantitativas no

---

<sup>230</sup> HERNÁNDEZ, Sampieri, Roberto. Metodología de la Investigación. México: McGraw-Hill, 2006, p. 11.

<sup>231</sup> La investigación documental. Disponible en: <http://tinyurl.com/adrcz7k>

<sup>232</sup> *Ibíd.*, p. 13.

<sup>233</sup> *Ibíd.*, p. 9.

<sup>234</sup> *Ibíd.*, p. 13.

profundas, sólo para reflexionar a través del *corpus* teórico. Esta teoría requirió honestidad y “autoconciencia”.

Primero, se planteó la inquietud de escrituras digitales (no)estéticas, caracterizadas por tener variadas “alteraciones digitales”. Por la naturaleza de sus interrogantes, no es un “estudio delimitado o concreto”<sup>235</sup>, es decir, no es un tema planteado para la especificidad, sino para la multiplicidad y la revisión. Segundo, se establecieron preguntas sin partir de teorías determinadas, la teoría se construyó a través de lecturas con una lógica inductiva, sin discurrir profundamente en lo particular, puesto que no hay hipótesis definitivas. Y tercero, las lecturas previas para concebir toda esta reflexión son desencadenantes, ya que “pueden servirnos en el planteamiento del problema cualitativo inicial”<sup>236</sup>. La (ciber)bibliografía es un material importante y desafiante a la vez, puesto que el material es escaso en el tema, así “la revisión de la literatura nos puede al menos decir si el laberinto se ha percibido como largo o corto, como intricado y menos complejo...”<sup>237</sup>.

Esta investigación está centrada en lo reflexivo y el valor de la visión de mundo del otro, lo hermenéutico es la posibilidad de entender un mundo poco conocido en la escritura y su *corpus* socio-cultural y estético surgido en las últimas décadas. Todo lo anterior planeado desde las propias motivaciones, vivencias e intenciones. Es de esta forma que se trató de comprender la escritura digital, sus herramientas virtuales y sus espacios, para abrir nuevos diálogos y perspectivas de disyunción e integración de discursos digitales a través del lenguaje escrito, comprensión viva de lo hermenéutico. Es así como se aprovecha, transforma y redefine las posibilidades expresivas y comunicativas en la Red. Por otro lado, en el contexto educativo, el alcance y nuevas políticas impulsan al ‘otro’ como interlocutor en

---

<sup>235</sup> *Ibíd.*, p. 5.

<sup>236</sup> *Ibíd.*, p. 527.

<sup>237</sup> *Ibíd.*, p. 527.

contextos reales-particulares, esenciales para la sociedad actual en sus diversas y más variadas dimensiones, que profundizan en procesos (meta)cognitivos.

La investigación se apegó a postulados hermenéuticos, opción válida para este estudio humanista, que desde la educación, el lenguaje y “las ciencias sociales busca interpretar y comprender los motivos internos de la acción humana, mediante procesos libres, no estructurados, sino sistematizados”<sup>238</sup>. Fue una investigación desde la singularidad, organizada con principios en la revisión de partes aisladas, recolección y verificación de información para tratar de hacer un escrito final en conjunto con sentido y estructura. La teoría se construye a medida de su método, sin llegar al rigor positivista o estar sujeto a pasos vigilados en el enfoque y metodología escogidos para llegar al conocimiento y a (re)atribuir un verdadero sentido a nuestras –nuevas- prácticas sociales.

Además de lo anterior, se destaca el papel de la pos-encuesta. La (pos)encuesta o “cuestionario” es un “conjunto de preguntas respecto de una o más variables”<sup>239</sup>. Es un instrumento favorable, ya que es corto, fácil de ejecutar y para “obtener de manera relativamente rápida datos sobre las ‘variable’”. Las encuestas *online* son muy pertinentes para un trabajo centrado en las (N)TIC. El fin de esta es identificar la penetración en el uso y apropiación de herramientas y espacios virtuales para hacer escrituras digitales. La colaboración que se pueda dar por su sentido anónimo es favorable, ya que cualquiera puede participar, e impersonal porque “regularmente no se obtiene retroalimentación detallada por parte de los sujetos”<sup>240</sup> (Ver formato de la pos-encuesta en Anexo B).

---

<sup>238</sup> NAVA ORTIZ, José. La comprensión hermenéutica de la investigación educativa. Disponible en: <http://tinyurl.com/av4c5dw>

<sup>239</sup> HERNÁNDEZ, Op., cit., p. 310.

<sup>240</sup> *Ibíd.*, p. 399.

La pos-encuesta presentó “cuestiones generales y abiertas”<sup>241</sup> acerca de la problemática, y fue una muestra representativa de una globalidad. Constó de 15 preguntas, y se tuvo en cuenta “la tasa de retorno de cuestionarios es mayor en cuestionarios cortos que en los largos”<sup>242</sup>. Hubo 4 preguntas demográficas, una pregunta acerca del *copyright*, uno de los *sites* que utiliza y 9 relacionadas con escritura. El ambiente fue el ciberespacio colombiano con acceso e infraestructura en redes, edades entre los 16 hasta los 39 y mayores de 40 años; con escolaridad o sin estudios. Se escogió la población de menores de 40, ya que han vivido el periodo de auge de redes en el país y su periodo académico hasta el laboral, es allí donde se puede verificar su uso. Fue hecha a través de una herramienta virtual, es decir, de un *website*, llamado e-encuestas<sup>243</sup>. Este tiene la posibilidad de estar *online* y la facilidad de presentarla al público por su interfaz. Los envíos fueron hechos sin previa selección, vía correo-e y *twiter*, y probablemente hubo avalancha o invitaciones de otros para realizar la pos-encuesta.

Para contestar se debía acceder a <http://tinyurl.com/bojnf47><sup>244</sup> sin instrucciones previas, seleccionar con el *mouse* en cada recuadro de cada pregunta, para su simplicidad en la tabulación y lograr mayor precisión. La fecha de envío fue el lunes 28 de enero y la finalización, el domingo 3 de Febrero de 2013. Se realizó la pos-encuesta, ya que únicamente se confirmaron algunas variables ya mencionadas a lo largo del *corpus* teórico. Las 4 preguntas demográficas tuvieron los siguientes datos: edad, escolaridad, profesión, ocupación actual, las dos primeras cerradas y las dos últimas abiertas. 8 preguntas (Números: 5, 7, 8, 9, 12, 13, 14, y 15) fueron cerradas con elección dicotómicas porque “son más fáciles de codificar y preparar para su análisis”<sup>245</sup> y 3 preguntas (Números: 6, 10 y 11) con elección-politómica. Las respuestas de elección dicotómicas se refieren a una

---

<sup>241</sup> *Ibíd.*, p. 8.

<sup>242</sup> *Ibíd.*, p. 334.

<sup>243</sup> <http://www.e-encuesta.com>

<sup>244</sup> El enlace ha sido activado para efectos de la revisión del trabajo. Hay algunos cambios que responden únicamente al *site* y que no tienen nada que ver con la original. En algunos días caducará.

<sup>245</sup> *Ibíd.*, p. 315.

única respuesta de dos valores establecidos, en las políticas se eligen varias alternativas de varias respuestas. Todas obligatorias

El análisis de datos no fue cuantitativo, simplemente se presentaron los resultados generados en el *website* que se usó para la pos-encuesta, donde “la recolección y el análisis ocurren prácticamente en paralelo”<sup>246</sup>. La finalización de la pos-encuesta se interpretó cualitativamente, sin llegar a ser una investigación mixta, ya que se pudieron incluir datos cuantitativos para “dimensionar el problema de estudio”. En este tipo de investigaciones los resultados no tienen “la última palabra”<sup>247</sup>, a pesar de ser datos estadísticos, hay lecturas previas al planteamiento del problema y subjetividad de la investigadora. Así se construyó la teoría y el conocimiento del fenómeno a estudiar, en “la diversidad de ideologías y cualidades del individuo”<sup>248</sup>. Para finalizar, todos los datos y procedimientos no fueron definitivos, “aunque el conteo puede utilizarse en el análisis”<sup>249</sup> o dar ejemplos a través de datos cuantitativos. A pesar que los datos cuantitativos son distantes, ayudan a significar sin reducirse a números y estadísticas.

## 6.2 ANÁLISIS DE RESULTADOS

Se realizó una pos-encuesta virtual a 100 personas que habitan el ciberespacio, con el motivo de considerar ciertos aspectos descritos a lo largo del proceso de investigación. Por razones de espacio, únicamente se presentará la descripción e interpretación de datos<sup>250</sup>. Con respecto a las preguntas demográficas: pregunta No. 1- Edad, un 51.02% comprende los 24 a 31 años, este rango de edad coincide con la puesta en marcha de la Red y computadores en el país; pregunta No. 2 - Escolaridad, un 56.12% se encuentra o ya terminó su pregrado y un 30.61% con

---

<sup>246</sup> *Ibíd.*, p. 623.

<sup>247</sup> *Ibíd.*, p. 532.

<sup>248</sup> *Ibíd.*, p. 9.

<sup>249</sup> Grinnell/Crewell, citado por SAMPIERI, Op. Cit. p. 10.

<sup>250</sup> Algunos resultados se encuentran en el Anexo C.

estudios de posgrado. Esto también coincide con la llegada de las (N)TIC al país, un mayor acceso a la educación, a la educación superior, a la compra de computador y a la (seudo)alfabetización digital; pregunta No. 3 - Profesión, un 21.79% ingenieros(as) y un 11.54% docentes, para finalizar con la pregunta No. 4 - Ocupación, un 19.28% empleados y un 12.05% docentes.

En las preguntas centrales se pudieron ubicar variables que durante el trabajo fueron mencionadas. En la pregunta No. 5, un 63.29% afirma que usar computador sí estimula habilidades de escritura. Esto asegura que las generaciones posteriores a 1981 son generaciones no pre-electrónicas sino completamente electrónicas, que dan paso a nativos digitales, corrobora la pregunta No. 1 y el *boom* de la Red 2.0. En las dos siguientes preguntas, se pusieron a prueba las bondades de la colaboración, cooperación y cocreación en Red: en la pregunta No. 6, un 56.0% hace uso de las Redes Sociales, frente a una muy baja participación en *blogs*, y escasa participación en *wikis* y foros, y en la pregunta No. 7, un 33% escribe al parecer colaborativamente, un 32% en escritura individual y un 20% no escribe nada. La pregunta No. 12 tiene referencia con el trabajo colaborativo de las dos anteriores, un 67.35% no ha participado en Wikipedia u otra *wiki*; tecnologías para escribir y hacer conocimiento colectivo.

En la pregunta No. 8, un 58.59% actualiza o escribe diaria o semanalmente en su(s) sitio(s), relacionándose así con el *boom* de *gadgets*, de planes de datos móviles y de nuestra posición tecnodependiente que señala Rueda. Esto conecta con la pregunta No. 10 acerca del tipo de soporte que se usa, un 91.67% usa el computador, derrumbando la teoría, por la cual se utiliza más *smartphone*, *ipod* y este tipo de *gadget* para acceder a la Red. En la pregunta No. 9, un 34.69% nunca ha faltado a las reglas tradicionales de escritura (gramática, ortografía y puntuación), frente a un 11.11% que siempre las rompe, cuando escribe en Red. En la pregunta No. 11, un 57.58% tiene en cuenta la facilidad (uso y acceso) para acceder a sitios virtuales, seguido de un 37.37% en la parte de gratuidad. En la

pregunta No. 13, un 72.45% no ha participado o interactuado con ciberobras. En la pregunta No. 14, un 68.37% creen que han cambiando su forma de escribir por su interacción en Red y en la pregunta # 15, un 64.29% si le interesan/importa el *copyright* en Red. (Ver anexo C).



## CONCLUSIONES

Todos los procesos de inclusión de (N)TIC y de ciberescrituras en áreas de humanidades y afines, se deben (re)definir y (re)evaluar en la escuela y en la educación superior. Esto con el fin de abrir diálogos en la implementación de nuevos paradigmas en logros, currículos, planes de estudio y demás, pero también de mentes creativas y autónomas para nuevos procesos (no)artísticos-literarios, y con énfasis en el trabajo colaborativo. La introducción de las (N)TIC es un instrumento pedagógico muy poderoso y, por eso, definitivo y trascendental en el tiempo de hoy, para futuras generaciones y en este nuevo entorno comunicativo y de conocimiento. Por otro lado, los docentes y en general la comunidad educativa deben abandonar la idea de las (N)TIC como simple finalidad didáctica, como novedad, y como metas que impone el Ministerio de Educación y/o de las presiones internacionales.

El sistema educativo debe ofrecer igualdad de oportunidades en enseñanza-aprendizaje a lo largo de la vida, en un marco flexible y global. Este debe estar orientado a desarrollar su vocación, sus aptitudes, sus habilidades y sus potencialidades. Para esto se requeriría que todos los estudiantes del país tuvieran acceso a nuevas tecnologías, con introducción, procesos y una evaluación permanente, ya que aún hay sondeos que muestran la baja motivación y hábitos de estudio a través del computador, la Red y sus herramientas virtuales de información. Además, es necesario que los estudiantes tengan sentido reflexivo y crítico en aspectos generales de lo cibercultural, como ciudadanos digitales y por supuesto de creaciones escritas estéticas y no estéticas. Por otro lado, dentro (y fuera) de la escuela hay que fomentar el trabajo en grupo, cooperativo o colaborativo, tan implícito e inherente a lo largo de toda esta investigación y para la vida cotidiana. Aunque no se profundizó en este tipo de trabajo, se conoce que es muy importante para todo lo referido en este trabajo, ya que es acertado en

aprendizajes colaborativos y distribuidos, en el propuesto *modelo hacker de aprendizaje-enseñanza* y en la creación de ciberescrituras.

El soporte de la escritura y lectura no es tan decisivo, lo que realmente importa son otros factores como la brecha digital, la pobreza, la falta de acceso, el analfabetismo y el analfabetismo digital. Los diferentes soportes siempre han convivido y cada persona es libre de elegir con cuál se siente bien, se acomoda, qué es lo que busca, o simplemente convivir con varios formatos, en una mezcla de varios soportes. Esta integración de soportes al quehacer diario y las diferentes búsquedas también es válida, y no siempre va de la mano con los escritores o los lectores no convencionales que siempre están dispuestos a probar nuevas cosas y que no reparan en conspirar. La apropiación y comprensión de las (N)TIC es para respetar, oníricamente, para narrar en una práctica no tradicional y no convencional.

El Estado no cuenta con políticas culturales, creativas y de promoción hacia el fomento de la escritura en soportes digitales como convocatorias, talleres, conferencias, premios, incentivos, festivales y muestras para el interés colectivo a nivel local, principalmente en centros educativos y para docentes, creativos, gestores, editoriales, escritores, investigadores tradicionales y alternativos hacia un debate propositivo, sano y significativo. A su vez, se hace importante la valoración de los escribientes, de la naciente figura del escritor digital –o creador– y de sus obras como una investigación seria y pertinente en el área de las humanidades junto a su transversalidad para fomentar el uso de las (N)TIC hacia una futura sociedad del conocimiento en el país.

Finalmente, es pertinente el planteamiento de un debate permanente y abierto en cuestión de licenciamientos en Red; este tema no debería ser tan irrefutable en su regulación sino a partir de charlas, foros, conferencias y demás para concordar su validación y regulación desde diferentes puntos de vista, desde la legislación

tradicional hasta las posiciones más alternativas para que los bienes comunes electrónicos sean administrados adecuadamente, y así, poder seguir con el ideal de libertad y cooperación inserto ya en el ciberespacio. Esto fortalece no sólo la educación y las manifestaciones escritas digitales sino muchos otros aspectos que no tienen cabida en esta investigación por la multiplicidad de discursos.

## RECOMENDACIONES

Una vez desarrollado y finalizado todo este proceso de indagación para alcanzar los objetivos, se espera que las siguientes recomendaciones se puedan llevar a cabo. La necesidad de hacer estudios más profundos de los temas en cuestión, para adecuarlos al sistema educativo, social y cultural del país, a través de proyectos progresivos y para construir una verdadera sociedad-red. A la vez, para abrir y aportar a nuevos espacios de debate. Por otro lado, hacer un llamado a la reflexión a la comunidad educativa para percibir las (N)TIC como un instrumento cada vez más indispensable en el desarrollo del conocimiento humano, que dista mucho de ser una amenaza al método tradicional de enseñanza, sino más bien, una oportunidad para su mejoramiento. Esto al mismo tiempo, experimenta nuevas posibilidades de enseñanza-aprendizaje en Red, en áreas de lenguaje y comunicación y la importancia del cambio de la escritura: su adquisición, sus hábitos, su enseñanza y su actualidad para facilitar y abrir las puertas a múltiples conocimientos. Todo esto nos obliga a contribuir en la planificación de nuevas competencias, lineamientos y estudios enfatizados para el uso de (N)TIC, e igualmente, a socializar las meditaciones con personas interesadas del áreas del lenguaje y comunicación para analizarlo desde lo pedagógico, práctico y estético.

## BIBLIOGRAFÍA

ABUÍN GONZÁLEZ, Anxo. Escenarios del Caos: Entre la hipertextualidad y la performance en la era electrónica. Valencia: Tirant Lo Blanche, 2006. 237 p.

CAVALLARO, Dani. Literatura y Cibercultura. “La ciencia-ficción y el ciberpunk”. En: SÁNCHEZ-MESA, Domingo (Compilador). En Madrid: Arco Libros, 2004. 235 p.

ECO, Umberto. Apocalípticos e Integrados. Barcelona: Lumen, 1968. 403 p.

DOUIEHI, Milad. La Gran Conversión Digital. Argentina: Fondo de Cultura Económica, 2010. 226 p.

GUBERN, Román. El Eros Electrónico. Madrid: Taurus, 2000. 225 p.

HERNÁNDEZ, Sampieri, Roberto. Metodología de la Investigación. México: McGraw-Hill, 2006, 850 p.

LESSIG, Lawrence. Cultura Libre: cómo los grandes medios usan la tecnología y las leyes para encerrar la cultura y controlar la creatividad. Santiago de Chile: LOM Ediciones, 2005. 265 p.

OSSA PARRA, Marcela (Compiladora). Cartilla de citas: pautas para citar textos y hacer listas de referencias. Colombia: Universidad de los Andes, 2006. 90 p.

RODRIGUEZ, Jaime Alejandro. Hipertexto y Literatura: Una batalla por el signo en tiempos modernos. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 1999. 171 p.

RODRIGUEZ, Jaime Alejandro. Posmodernidad, literatura y otras yerbas. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 2000. 235 p.

RUEDA ORTIZ, Rocío y QUINTANA RAMÍREZ, Antonio. Ellos vienen con el chip incorporado: Aproximación a la cultura informática escolar. Bogotá: IDEP, 2004. 249 p.

SÁNCHEZ-MESA, Domingo (Compilador). Literatura y Cibercultura. Madrid: Arco Libros, 2004. 373 p.

SARTORI, Giovanni, Homo Videns: La sociedad teledirigida. Madrid: Taurus, 1998. 159 p.

## **CIBERGRAFÍA**

BARRERA AVELLANEDA, Luz Carmen, Lectura y nuevas tecnologías: Una relación constructiva y dinámica [en línea]: fuente electrónica, 2002 [23 de Marzo 2010]. Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=64900601>

CERÓN PALACIOS, Luis Arleyo, Viejos puertos nuevas navegaciones: Las nuevas tecnologías y sus rutas hipertextuales [en línea]: fuente electrónica, 2006 [23 de Marzo 2010]. Disponible en: <http://www.rhela.rudecolombia.edu.co/index.php/itin/article/viewFile/196/196>

CHIAPPE, Doménico, Ciudad de Letras Danzantes [en línea]: fuente electrónica, 2007 [9 de Septiembre 2009]. Disponible en: <http://www.ciberliteratura.com/profiles/blogs/ciudad-de-letras-danzantes-por>

CONGRESO de la República de Colombia, Ley General de Educación [en línea]: fuente electrónica, 1994 [25 Febrero 2011]. Disponible en: <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=292#FichaDocumento>

CONGRESO de la República de Colombia, Ley 1341-2009, Ley de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones-TIC [en línea]: fuente electrónica, [7 Mayo 2010]. Disponible en: <http://www.cert.org.co/text/Legal/1341.pdf>

Diccionario informático, [en línea]: fuente electrónica, [varias]. Disponible en: <http://www.lawebdelprogramador.com>

FIRACATIVE, Raúl, *Internet* como colectividad [en línea]: fuente electrónica, 2006 [23 de Marzo 2010]. Disponible en: <http://oocities.com/zonadetolerancia/2006a/colectivo.htm>

HIMANEN, Pekka, La ética del *hacker* y el espíritu de la era de la información, [en línea]: fuente electrónica, 2001 [4 Marzo 2011]. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/3108865/La-etica-del-hacker-y-el-espiritu-de-la-era-de-la-informacion->

MINISTERIO de Comunicaciones de Colombia, PNTIC - Plan Nacional de Tic Colombia Tecnologías de la Información y las Comunicaciones 2008 – 2019, 2008 [en línea]: fuente electrónica, [7 Mayo 2010]. Disponible en: [http://www.colombiaplantic.org.co/medios/docs/PLAN\\_TIC\\_COLOMBIA.pdf](http://www.colombiaplantic.org.co/medios/docs/PLAN_TIC_COLOMBIA.pdf)

MINISTERIO de educación de Colombia, Resolución 2343-1996, Lineamientos Generales del Currículo [en línea]: fuente electrónica, [25 Febrero 2011,]. Disponible en: [http://www.dmsjuridica.com/CODIGOS/REGIMENES/REG\\_EDUCACION/RESOLUCIONES/RESOLUCION%202343%20DE%201996.htm](http://www.dmsjuridica.com/CODIGOS/REGIMENES/REG_EDUCACION/RESOLUCIONES/RESOLUCION%202343%20DE%201996.htm)

MUÑOZ GIL Manuel, “*Hackers*, artistas, testers y público. Aproximación a la estética *hacker*” [en línea]: fuente electrónica, 2011 [7 de Noviembre 2011]. Disponible en: <http://www.um.es/vmca/proceedings/docs/45.Manuel-Munoz-Gil.pdf>

PAZ PENAGOS, Hernán, La educación frente a las culturas juveniles que se configuran desde las nuevas tecnologías [en línea]: fuente electrónica, 2007 [23 de Febrero 2010]. Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/215/21514702.pdf>

PEÑA, Luís Bernardo, Lectores, ratones e hipertexto [en línea]: fuente electrónica, 1995 [11 de Marzo 2012]. Disponible en: [http://www.academia.edu/842194/Lectores\\_ratones\\_e\\_hipertextos](http://www.academia.edu/842194/Lectores_ratones_e_hipertextos)

PEÑA, Luís Bernardo, Nuevos (y eternos) modos de leer [en línea]: fuente electrónica, [23 de Marzo 2010]. Disponible en: <http://www.cuatrogatos.org/articulonuevosyeternos.html>

PEÑA, Luís Bernardo, Saber leer otros lenguajes [en línea]: fuente electrónica, [17 de Marzo 2010]. Disponible en: [http://portal.perueduca.edu.pe/calendario\\_civico/especiales/recurso\\_mm\\_lectura/saber\\_otros\\_lenguajes.pdf](http://portal.perueduca.edu.pe/calendario_civico/especiales/recurso_mm_lectura/saber_otros_lenguajes.pdf)

RAMÍREZ, Luis Alfonso, La enseñanza del lenguaje en una cultura de lo mismo, [en línea]: fuente electrónica, [13 de Junio 2010]. Disponible en: <http://www.luisalfonsoramirezp.com/>

REY, Germán, La lectura; entre la oralidad y las nuevas tecnologías [multimedia] en 8vo congreso nacional de lectura. Bogotá, 2008. 1 disco CD-ROM

RODRÍGUEZ, Ruiz Jaime Alejandro, El relato digital. Hacia un nuevo arte narrativo [en línea]: fuente electrónica, 2006 [30 de Abril 2010]. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/23242364/El-relato-digital-hacia-un-nuevo-arte-narrativo>

RUEDA ORTIZ, Rocío, Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red [en línea]: fuente electrónica, 2008 [29 de Junio 2010]. Disponible en:



[http://www.ucentral.edu.co/movil/images/stories/iesco/revista\\_nomadas/28/nomadas\\_1\\_cibercultura.pdf](http://www.ucentral.edu.co/movil/images/stories/iesco/revista_nomadas/28/nomadas_1_cibercultura.pdf)

## ANEXO A. FICHA TÉCNICA DE LA POS-ENCUESTA.

<b>Ficha Técnica</b>			
<b>Título:</b> EnRedes DE SAMPLES, <i>CYBERPUNKS</i> Y ESCRILECTORES.			
<b>Responsable:</b>	Ana Cubides.		
<b>Fecha:</b>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;"><b>Inicio:</b> Lunes 28 de enero de 2013.</td> <td style="width: 50%;"><b>Finalización:</b> Domingo 3 de febrero de 2013.</td> </tr> </table>	<b>Inicio:</b> Lunes 28 de enero de 2013.	<b>Finalización:</b> Domingo 3 de febrero de 2013.
<b>Inicio:</b> Lunes 28 de enero de 2013.	<b>Finalización:</b> Domingo 3 de febrero de 2013.		
<b>Universo:</b>	Ciberespacio-Colombia		
<b>Tamaño de la muestra:</b>	100 personas.		
<b>Tipo de Muestreo:</b>	Plan de Muestreo.		
<b>Tipo de (pos)Encuesta:</b>	Por correo- e y <i>tuitar</i> .		
<b>Tipo de Cuestionario:</b>	8 con respuestas de elección dicotómicas, con 3 de elección-politómica y 2 abiertas.		
<b>Población:</b>	Jóvenes pos adolescentes y adultos		
<b>Resultados:</b>	Ver análisis de resultados (Pág. 88)		

## ANEXO B. FORMATO DE POS-ENCUESTA.

EnRedes DE SAMPLES, CYBERPUNKS Y ESCRILECTORES				
Objetivo: identificar la penetración en el uso y apropiación de herramientas y espacios virtuales para hacer escrituras digitales				
1.Edad:	16-23	24-31	32-39	Mayor 40
2. Escolaridad:	Secundaria	Pregrado	Posgrado	Ninguno
3.Profesión:		4.Ocupación Actual:		

5. ¿Cree Ud. que utilizar el computador estimula habilidades de escritura?	
SI	NO

6. ¿Qué tipos de sitios en <i>Internet</i> acostumbra Ud. a visitar/utilizar?			
Blogs	Wikis	Foros	Redes Sociales

7. Escribe Ud. en estos sitios:			
Colaborativamente	Solo	Las dos anteriores	No escribe

8. Si escribe, ¿con qué frecuencia actualiza sus contenidos en <i>Internet</i> ?			
Cada día o semana	Cada mes	Cada que tenga material	Nunca

9. Si escribe, ¿con qué frecuencia Ud., omite las reglas tradicionales de escritura (gramática, ortografía, puntuación), cuando escribe en <i>Internet</i> ?				
Siempre	Rara vez	A veces	Un poco	Nunca

10. Si escribe, ¿a través de qué soporte o aparato tecnológico Ud., lo hace?
--

Computador	<i>Smartphone</i>	<i>Tablet</i>	Otro
------------	-------------------	---------------	------

11. Si escribe, ¿Cuáles de los siguientes aspectos tiene Ud., en cuenta para alojar sus escrituras en <i>Internet</i> .		
Gratuidad	Diseño	Popularidad
Capacidad (alojamiento)	Facilidad (uso y acceso)	Aplicaciones y herramientas

12. ¿Alguna vez ha participado en Wikipedia u otro tipo de wikis?	
SI	NO

13. ¿Alguna vez ha leído o ha participado en alguna obra literaria digital (hipermedial, virtual, ciberobra literaria)	
SI	NO

14. ¿Cree Ud. que ha cambiado su manera de escribir desde que usa <i>Internet</i> ?	
SI	NO

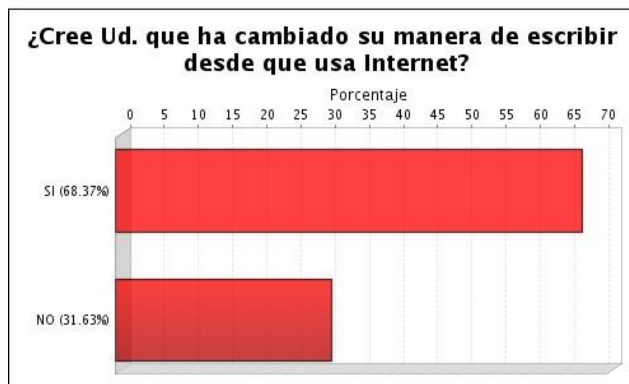
15. ¿Le interesan/importa los derechos de autor ( <i>copyright</i> ) cuándo Ud. escribe/consulta/participa en <i>Internet</i> ?	
SI	NO

## ANEXO C. ALGUNAS GRÁFICAS DE TABULACIONES DE LA POS-ENCUESTA.

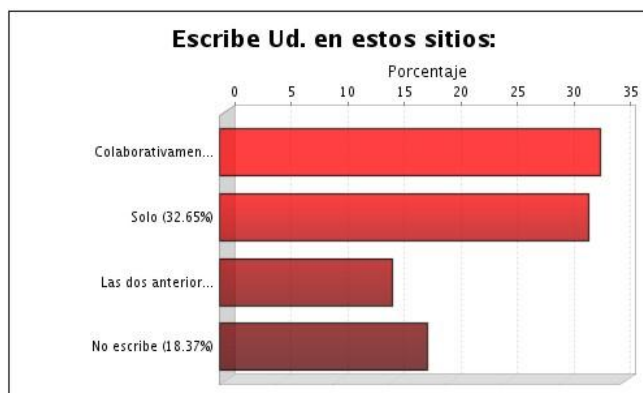
5. ¿Cree Ud. que utilizar el computador estimula habilidades de escritura?



14. ¿Cree Ud. que ha cambiado su manera de escribir desde que usa *Internet*?



7. Escribe Ud. en estos sitios:



12. ¿Alguna vez ha participado en Wikipedia u otro tipo de wikis?



9. Si escribe, ¿con qué frecuencia Ud., omite las reglas tradicionales de escritura (gramática, ortografía, puntuación), cuando escribe en *Internet*?

