

## LEGO-LECTORES, LOS NUEVOS CONSTRUCTORES DE MUNDOS

*Alberto E. Martos García*  
*Universidad de Extremadura*

El pensador Alvin TOFFLER<sup>1</sup> popularizó la expresión “La Tercera Ola” para referirse a los grandes cambios culturales constitutivos de nuestra sociedad, concebidos a modo de olas sucesivas: la primera habría sido la agraria, la segunda, la industrial, y la tercera, nacida al final de la II Guerra Mundial, se basaría en el conocimiento y habría dado lugar a lo que conocemos como “sociedad de la información”, la cibercultura.

También la lectura y la escritura habrían vivido dentro de tres “ecosistemas” distintos y sucesivos, en el primero lo que contaba era la memoria oral, la oralidad, todo pivotaba en torno al texto y su recuerdo; la cultura (pre)industrial fue también la de la cultura escrita, tipográfica, que dio al libro un papel central, y en torno a él se congregaron los distintos agentes, el educativo, la industria editorial, la conservación (la biblioteca) y el mundo del creador.

En el nuevo contexto el eje privilegiado autor-texto se ha desplazado al eje industria-lector, lo educativo/académico o el mundo de la biblioteca siguen siendo referentes, claro, pero la dinámica del mercado ha hecho del libro un objeto de venta y del lector un consumidor, con canales nuevos, como el comercio electrónico, las bibliotecas on line de pago...

Revoluciones sucesivas difíciles de entender, pues, de hecho, ya la escritura supuso en su día una de las revoluciones tecnológicas más profundas, interiorizada hasta el punto de no nos damos cuenta de que también fue en sus orígenes una tecnología externa.

En efecto, el proceso de adaptar nuestra forma de procesar la información al modo de alfabeto vocálico y fonético de los griegos (cf. ONG, PISCITELLI, etc.) ha condicionado también nuestra idea de conocimiento, de percepción, por ejemplo, haciendo de la linealidad la manera única de recorrer el texto.

Por ello mismo Alejandro PISCITELLI<sup>2</sup> da en el clavo cuando afirma que, en cambio, la forma de percibir Internet se acerca más a lo que él llama “ideografía dinámica” que a la secuencia de párrafos, páginas, etc. Con el que leemos un texto escrito. O sea, la lectura hipertextual se parece más a cuando vemos un diagrama o un mapa de conceptos, los flujos de información que se establecen son distintos y mucho más versátiles. Además, el texto electrónico es por naturaleza inestable, y esto, curiosamente, nos conecta la palabra de esta última tercera ola con la palabra primitiva: el texto vive en sus variantes, en su reelaboración, en su —con terminología actualizada— “interactividad”.

En consecuencia, lo que llamamos la lectura digital o el E-reader, E-writer (el lector/escritor virtual) no es una simple posibilidad más de las nuevas herramientas comunicativas sino que suponen un “vuelco” profundo de todo el sistema, que va más allá de temas puntuales como la presencia creciente de bibliotecas virtuales o del mundo de la edición digital, el e-book...

La Sociedad de la Información ha creado, así pues, no sólo un ciberespacio sino también un nuevo tipo de cultura, la cibercultura, e incluso un nuevo tipo de ciudadano, el ciberciudadano, que reclama sus derechos frente a la visión convencional y a los estereotipos del pasado. El acceso libre a la información, por ejemplo, genera sin duda un nuevo perfil de consumidor, que quiere participar, opinar, elegir.

<sup>1</sup> TOFFLER, Alvin (1980): *La Tercera Ola*, Orbis, Barcelona.

<sup>2</sup> PISCITELLI, Alejandro (1995): *Ciberculturas. En la era de las máquinas inteligentes*. Paidós.

La multiplicación de herramientas digitales cada vez más “autogestionarias” y que van en este sentido de la libre participación del usuario (foros, blogs, comunidades virtuales...) está produciendo un aumento de la creatividad en la Red, de eso no cabe duda.

En síntesis, D. de Kerkchove<sup>3</sup>, además, propone comprender la cibercultura desde tres grandes ejes: la interactividad, la hipertextualidad y la conectividad. La interactividad, según Kerckhove, es la relación entre la persona y el entorno digital definido por el hardware que los conecta a los dos. Esta interactividad se ha constituido en un campo de investigación muy importante y ha tenido un interesante desarrollo en la esfera del arte.

Así, un nuevo arte desarrollado en función de estrategias de interfaz, parece ganar terreno en la expresión humana debido a que se empieza a explotar la metáfora tecnológica de los sentidos, y esa es una importante condición para la potenciación de la interactividad.

Ahora, hipertextualidad significa acceso interactivo a cualquier cosa desde cualquier parte, es la nueva condición del almacenamiento y la entrega de contenidos.

Esta hipertextualidad está invadiendo los dominios tradicionales del suministro de contenidos en forma de datos, texto, sonido y vídeo, y está sustituyendo, por ejemplo, los métodos más antiguos de entrega de noticias en todos los lugares en donde las redes existen. La hipertextualidad también se convierte en la oportunidad para reconfigurar modos de producción y acceso de medios lineales, debido a una razón que podría sintetizarse así: las tecnologías de la información del pasado son ayudas para la memoria y el almacenamiento, las principales tecnologías

de los medios de información actual son ayudas al procesamiento, es decir, ayudas a la inteligencia.

La conectividad es la necesidad-deseo-posibilidad de lo colaborativo, potenciado hoy por la tecnología que tiene en la red el medio conectado por excelencia. Hoy es evidente que Internet, con su mejora: la world wide web (www), es una tecnología que hace explícita y tangible esta condición natural de la interacción humana, pues se sustenta en el uso del hipertexto, con lo cual se vincula por primera vez el contenido almacenado a su comunicación.

En particular, el movimiento hacia la lectura y la escritura “libres”, gracias a estas nuevas herramientas “colaborativas”, está creando una gran controversia, pero lo cierto es que los internautas no sólo se descargan libros, música o películas, sino que se están lanzando incluso a difundir sus propias ideas en formatos variados de comunicación de igual a igual (aficionados a una temática), ese decir, escritura de cuentos y novelas, así como narración en audio de historias, creación de ilustraciones personalizadas o rodaje de cortometrajes; internautas que, en todo caso, valoran la interactividad.

Todo ello, además del impacto sobre temas como el consumo o temas legales, revela una convergencia entre Humanismo y Cibercultura. Por ejemplo, la Censura o la Exclusión parecen elementos contradictorios con la propia existencia de la Cibercultura, donde en principio todos pueden interactuar hablando de cualquier cosa<sup>4</sup>.

Igualmente, con ocasión de catástrofes, la Red y sus nuevas herramientas han demostrado ser medios eficaces e instantáneos de comunicación entre personas.

---

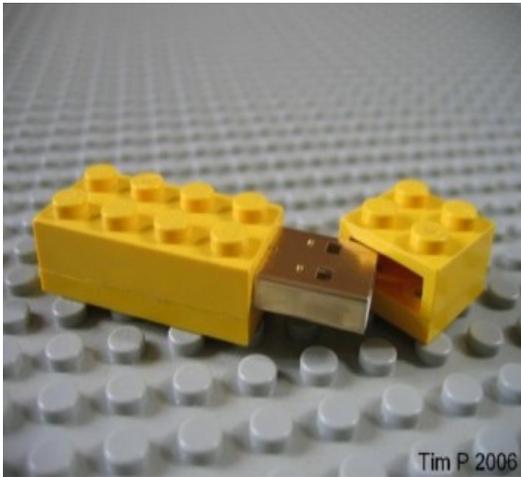
<sup>3</sup> KERCKHOVE, Derrick de, (1999), *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*, Barcelona, Gedisa editorial.

---

<sup>4</sup> Son conocidos algunos episodios puntuales que contradicen este principio, por ejemplo, las limitaciones impuestas por países como China o Cuba a los buscadores más conocidos.

Lo cierto es que, contra todo pronóstico, se ha producido un acercamiento entre comunicación e informática, entre creación y digitalización. El hipertexto, al liberar al mensaje de la de la linealidad, al posibilitar diferentes formas de navegar por el web, ha acentuado el carácter inestable y elástico del texto electrónico, de forma que ha entrenado al usuario en tareas propias de edición: el texto, además de ser leído, puede ser continuado, corregido, modificado, en suma: re-escrito y re-leído (así como redibujado, nuevamente guionizado o versionado en múltiples formatos).

Esta tendencia es incuestionable y conlleva una mayor participación por parte del receptor, que puede, efectivamente, prolongar a su antojo el texto o fuente de partida.



Sin duda, la nueva sociedad de LEGO-LECTORES<sup>5</sup> o **receptores-creadores-continuadores** de mundos, que no aguardan de forma pasiva sino que intervienen en la difusión del mensaje aportando su granito de arena, es una tendencia democratizadora de la comunicación que tendrá una notable repercusión en las creaciones “oficiales” del futuro.

---

<sup>5</sup> Véase [http://www.senda91.com/wp-content/images/\\_lego\\_flash\\_drive\\_-\\_03.jpg](http://www.senda91.com/wp-content/images/_lego_flash_drive_-_03.jpg)