

Alberto Eloy
Martos García

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

Resum

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

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

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

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

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

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

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

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

Com citar aquest article:

Martos García, Alberto Eloy (2015). "Navegant per materials de lectures múltiples: *Pearltrees* com a model de pràctica inclusiva". *Educació Social. Revista d'Intervenció Socioeducativa*, 59, p. 11-23



ISSN 2339-6954

Introducció: cap a un lector multialfabetitzat en la cruïlla cultural de les primeres dècades del segle XXI

Devem a R. Chartier (1992) una de les representacions més lúcides sobre la història d'Occident i, en particular, de la lectura. I, en una dimensió més prospectiva, devem a A. Piscitelli (2009) una mirada interessant sobre el paper dels nadius digitals i la forma en què tot està afectant la lectura com a pràctica social, de la mà igualment dels anomenats nous alfabetismes. Així, es parla de la generació X o de la generació Z, i el mateix Piscitelli (2009) subratlla que cal promoure un tipus de lector híbrid i polialfabetitzat, “amfibi”, això és, capaç de moure's per “les dues vores del riu”, des de la cultura lletrada clàssica de Chartier a la cibercultura en la qual ja ens movem.

Caldria parlar de la necessitat de “conciliació” entre les diferents vies culturals alfabetitzadores

De la mateixa manera que parlem de conciliació familiar com la tendència a harmonitzar les contradiccions que se generen entre els requeriments del món laboral i familiar, caldria parlar de la necessitat de “conciliació” entre les diferents vies culturals alfabetitzadores, entre, per exemple, l'oralitat, el llibre escrit i la lectura digital, en totes les seves variants, des de l'hipertext a l'*ebook*. I només conciliant de manera coherent aquests mons tan heterogenis seria possible practicar una didàctica inclusiva que mení a una participació activa en la cultura escrita en sentit global, perquè no podem oblidar que gràcies a Internet, als xats o als emails, els joves han redescobert l'escriptura en totes les seves potencialitats. Per exemple, els qui practiquen la ficció-mania o el fan-fiction (Martos, 2009) descobreixen l'escriptura com un plaer i no com una tasca escolar, com quelcom creatiu i que comparteix amb “iguals”.

En aquest context, podem estudiar un cas significatiu, que és l'aplicació “Pearltrees”, una eina 2.0 que comença sent una mena de marcadors social però que s'ha anat convertint en una de les eines preferides per a molts joves. El seu producte visible és la generació “d'arbres de perles” sobre qualsevol temàtica que cada usuari pugui crear i compartir, i que a més es puguin igualment reproduir a les xarxes socials, en el compte de Twitter o penjar en un blog.

Així, es pot dir que l'aplicació va més enllà de marcar preferits per a convertir-se en una eina heurística de gran abast, atès que és l'usuari i tots els connectats a aquestes perles els qui desenvolupen l'arquitectura dels diferents camps, creant ramificacions i subcamps que participen dels trets habituals dels diferents productes de la cartografia conceptual, com els mapes de conceptes. Així doncs, es pot resumir de la següent manera: és una eina versàtil, intuïtiva i col·laborativa, i que permet diversos escenaris de producció i comunicació de continguts, basats en la hiperconnectivitat.

El nomadisme de la lectura

Un tret destacat d'aquestes noves formes de llegir i escriure és el caràcter de “nomadisme” (Belén Gache, 2006), que sens dubte té molt a veure amb la influència de l'anomenada postmodernitat, que “reprocessa” els continguts heretats d'una manera molt particular, amb mecanismes com el reciclatge i la hibridació. L'agregació de marcadors o links és una metàfora perfecta d'aquest deambular per les “fonts” de la nostra cultura, revisitant contínuament les unes i les altres segons determinades inclinacions. Un lector nòmada no és necessàriament un lector compulsiu, com el que salta d'un link a un altre en els hipertexts, sinó que precisament perquè “vagabundeja” a partir d'uns temes d'interès, la seva “deriva” (Debord, 1996) té aquest caràcter creatiu de les propostes situacionistes. Es tracta, doncs, de crear passarel·les o itineraris a través d'ambients variats, i això és molt important en l'alfabetització del nostre segle, en què hem d'enfrontar els nostres alumnes a experiències i textos molt variats, que es corresponen justament amb la idea de currículum integral (García Rivera, 1995).



En qualsevol cas, Pearlrees és tota una pràctica molt simptomàtica de *derivatge* en un context actual, i d'ús màxim d'una versatilitat d'instruments que afavoreixen lectures múltiples i personalitzades de cada un dels usuaris, en un clima inclusiu. Per exemple, la cultura lletrada clàssica, com a cultura erudita o *high culture*, té el seu protagonisme en aquests nous formats. Així, en el cas de la mitologia i de les narratives en general, hi ha nombrosos usuaris àvids de cercar informació amb els mites moderns. Per exemple, el mite de Perseu ha donat lloc a una estela de narracions (post)modernes com la saga de Percy Jackson, de l'escriptor Rick Riordan, versionada al cine en successives entregues (*El lladre del llamp*, *El mar dels monstres*), que no només reanomena l'heroi clàssic sinó que suposa una neoelectura de la mitologia de l'Olimp, que encaixa perfectament amb la indústria narrativa més important, les *narratives de marca* com la dels superherois de la factoria Marvel.

La deriva com a metàfora de la lectura contemporània. Els mites revisitats

La deriva no és una pràctica exempta de riscos, i no és un passeig ni un viatge convencional. A la pràctica psicogeogràfica del situacionisme, es promou que el subjecte es deixi influir per les variables espacials immediates, com l'entorn urbà que s'està indagant. Amb les lectures passa alguna cosa semblant: els intangibles o els imaginaris “propers”, això és, amb els quals l'individu està familiaritzat, són el referent primer. Com bé diu la UNESCO, hem de partir d'una alfabetització situada, d'allò local, i les pràctiques de literacitat també han de ser situades (Núñez, 2012), de manera que cal crear

una corrent contínua entre l'entorn i el patrimoni cultural proper, els espais lletrats i els espais de lectura, això és, els punts de referència o ambients més diversos, és a dir, monuments, biblioteques, espais culturals i, per descomptat, Internet.

El més important
d'una deriva és la
intencionalitat i la
brúixola que
sustenta
l'experiència

El més important, doncs, d'una deriva o itinerari és la intencionalitat i la brúixola que sustenta l'experiència, per exemple, la dimensió ecològica i ambiental és fonamental. En qualsevol cas, és importat una proposta lúdico-constructiva, com ho ha de ser una experiència d'aprenentatge que pretengui resignificar la lectura i l'escriptura, és a dir, descobrir altres valors i sentits, a la manera en què el mateix Azorín redescobria els carrers d'un poble espanyol buscant les empremtes dels clàssics (Montero, 1994). Dit de manera breu, l'oferta de la literatura o de les lectures en general no hauria de ser una imposició ni una llista ni un conjunt de pràctiques acadèmiques sinó una "trobada", o fent servir les paraules de Borges, una mena de jardí de senders que es bifurquen, perquè sens dubte crear lectors és crear itineraris, i que el mediador faci el seu treball "d'acompanyant".

L'espai o mapa localitzat és cada vegada més font de ficció. En plena època de la georeferenciació per satèl·lits, trobem que el consum per part dels lectors de ficcions cartogràfiques (això és, on mapes i paisatges que imaginin sobre un territori, com en *El Senyor dels Anells*) s'assembla cada vegada a la forma en què es feien servir els mapes a l'edat mitjana (Eco, 2013). En efecte, en la ficció cartogràfica (García, A. E. M., 2007) trobem no només una lectura multisensorial que converteix el mapa en una mena de brúixola del relat sinó en un motor que uneix allò imaginari al paisatge, que es pobla així de referències mítiques, bé sigui un ésser mitològic que l'habita, un tresor, un enclavament màgic, etc. En certa manera, des de la novel·la negra, les ciutats com a tema de ficció, s'han anat omplint d'aquestes referències mítiques, com es pot veure en èxits com *El Codi da Vinci*, *Millennium*, etc.

Per tant, cal repetir tot fent ressò que aquests mapes, igual que els medievals, no tenen cap funció científica, més aviat es corresponen amb la demanda d'allò fabulós per part del públic, que no ha deixat de créixer amb la postmodernitat. De fet, la remitologització és un vector indubtable de la nostra cultura, fins i tot quan per influx de la postmodernitat se secularitzen els temes, i s'ofereix, com en el cas de Percy Jackson, una versió gairebé realista dels déus de l'Olimp, igual que Dan Simmons reescriu el cicle èpic de *La Ilíada* amb claus de la nostra cultura contemporània, amb elements de la ciència ficció, i on els déus són éssers post-humans que disposen d'una tecnologia quàntica, per tant, alguna cosa semblant a humans evolucionats.

De la mateixa manera, l'anomenada teoria dels *Antics Astronautes* ha suposat, per a milions de telespectadors –a través de Youtube o el Canal Historia de canal+– revisitar els mites clàssics i les creences religioses configuradores de la nostra herència cultural –com ho és la Bíblia– en claus diguem-ne *neoevemeristes*, ja que es tracta de rellegir moltes d'aquestes històries de

manera literal, tot recolzant-se en teories sobre àliens, contactes, abduccions, etc. Aquestes reinterpretacions han creat, per tant, una reescriptura i nous paisatges mítics, com l'Àrea 51 de Nevada, sigui quina sigui la veritat que sustenti aquestes històries d'ovnis.

Certament, la cartografia d'aquestes regions fantàstiques són un gènere molt freqüentat des de l'edat mitjana a través de relats com els de Marco Polo, i en aquests nous mites cartogràfics trobem portals d'accés a aquests mons ignots, com les anomenades boques de l'infern, com una mena de llindar o forat que serveix per passar d'un món a un altre, i que connecten perfectament amb tota la imageria de l'infra-món dels mites clàssics, dracs que engoleixen les seves víctimes, etc.



En aquesta mateixa línia, en el segon lliurament de la saga, Percy i els seus amics han de trobar el Vellocí d'Or per salvar el seu món, i ha d'afrontar una autèntica odissea tot solcant les aigües del Mar dels Monstres (és a dir, el Triangle de les Bermudes) i lluitar amb terribles criatures, com zombis i el mateix diable.

La indústria de la ficció és cada volta un basar, un oceà de textos i discursos, jalonat d'arxipèlags com el d'aquests múltiples mons imaginaris i universos de ficció poblats per fans entusiastes (Martos, A. E., 2009). El problema és crear els mecanismes per a fer-ne una lectura intel·ligent, fet que suposa pensar en aquelles "brúixoles" o cartes de navegació que anomenàvem bitàcoles, cosa lluny de ser possible per a aquells lectors "salvatges" o "caòtics" de Chartier (1992), en braços del mercat i mancats del que sí hi ha a l'aula, la possibilitat d'un mediador, d'una persona que filtri les propostes d'aquests textos, algunes no només són disbarats sinó que a més són tòxiques, per exemple, el culte a la violència que emana de tantes i tantes ficcions procedents de la cultura nord-americana i que suposa una reinterpretació forçada i nociva dels clàssics més coneguts.

A tall d'exemple, podem parlar de la producció de Paramount *Hansel i Gretel: Caçadors de bruixes* (2013), que reprèn el conte clàssic per convertir els nens, encarnats en actors famosos del Star System como Jeremy Renner i Gemma Arteton, en adults ja que exterminen bruixes no per la força de l'enginy o la bondat sinó per armes sofisticades pròpies de la indústria americana, amb una estereotipació de la figura de la bruixa i un èmfasi en tot allò més truculent, és a dir, "triturant" els valors d'un conte clàssic tan iniciàtic com ho és el dels germans Grimm.

No podem desvincular aquesta predilecció pel component fantàstic dels contextos aclaparadors en què es desenvolupen la majoria dels ciutadans, i per això el desig de projectar en aquestes utopies bona part dels conflictes soterrats. Però més que no pas una catarsi, la lectura *ràpida* d'aquests neomits, com va passar amb Star War o Star Trek, està generant certs automatismes de consum, que es tradueixen en modes i en un mercat àvid d'aprofitar aquestes

conductes d'imitació, a través de tota mena de productes: llibres, pel·lícules, jocs, roba, etc., és a dir, tot el que gira al voltant d'un *branding*, d'una marca l'objectiu principal de la qual és la venda i les expectatives de la qual van essent cobertes per un màrqueting cada vegada més agressiu.

Els viatgers romàntics, per exemple, buscaven en allò exòtic, en allò fantàstic o insòlit la imatge de "l'altredat", el món alternatiu a l'entorn materialista i asfixiant en què pensaven viure, com una mena de mirall que els tornava la seva pròpia imatge i els permetia expressar-se de manera personal, d'aquí la gran quantitat de notes, diaris, epistolars i memòries de viatges. Avui els viatgers romàntics no necessiten anar a països llunyans, poden viatjar pels ciberespais o pels ultramons imaginaris instal·lats en la quotidianitat, on habiten els monstres, com va ensenyar no només la ficció fantàstica sinó també la novel·la policíaca.

Internet i el ciberespai en general és avui aquell oceà d'informació, solcat de tota mena de perills, on és difícil arribar a certs "illots d'alfabetització". Els estudis demostren que no n'hi ha prou de tenir competències digitals si no van acompanyades d'una capacitat de lectura crítica, i que la lectura ràpida o el "surfing" no és capaç de desentranyar algunes "trampes" que sovint contenen els hipertextos; igual que amb l'estètica dels videoclip, les imatges més cridaneres poden amagar els continguts més "obscur", i cal, encara que no existeixi habitualment a Internet, la presència, d'alguna manera, d'un mediador que sàpiga filtrar o orientar sobre tot aquest cabdal d'informació als més joves.

Desconstruir estereotips

Les lectures múltiples no depenen només del fet que els adolescents transitin per diferents gèneres o formats, del fet que tinguin, com es fan en algunes experiències, "passaports de lectura" acreditatius d'aquests "viatges", sinó més aviat d'una actitud mental, que té a veure amb el desenvolupament de certs talents personals, atès que només es troba allò que prèviament es busca.

Metàfores com el tresor, en la relectura que fan Lacan (Henrion, 1996) a partir del concepte clàssic d'"agalma", en seria un bon exemple. Efectivament, la noció clàssica del "tresor" en grec s'expressa amb el terme *agalma*, que té diverses accepcions que fan referència a estàtua, però també significa una joia, ornament o ofrena i, per això, quelcom que glorifica, que resplendeix. Per tant, els tresors són manifestacions o irradiacions del déu que impregnen objectes, llocs o animals. El seu poder no és el de la mimesi naturalista de les estàtues gregues: de fet una estàtua sagrada emprada com a agalma, com una ofrena, no ha de ser un *eikon*, és a dir, no es mesura per la seva similitud, sinó per contenir o irradiar aquesta força divina, com passa amb les icones bizantines.

Així doncs, el tresor pres com a *agalma* no és l'estereotip occidental d'un cofre ple d'or, associat fonamentalment a la riquesa individual i a la cobdícia (febre de l'or), sinó que és per damunt de tot una ofrena i un objecte sagrat. La relació dels tresors amb els oracles i amb els objectes sagrats dels rituals místics és pròpia, però no exclusiva, del context grec. El contacte amb els déus –que percebem per exemple en els pous sagrats– requereix sempre una ofrena per part de la persona, que es converteix així en ofrenant. D'aquesta manera, el concepte grec d'*agalma*, en la seva triple dimensió ja esmentada d'estàtua, ornament i regal o ofrena, pot abraçar tots aquests aspectes, i depassar, per descomptat, la visió mercantil del tresor com el cofre ple de monedes d'or. Aquesta ambivalència és evident en la pròpia fantasia moderna: si bé és comuna la visió del drac que custodia una gran quantitat d'or, també veiem que l'anell de la novel·la de Tolkien és un objecte únic, forjat de manera especial i depositari d'una extraordinària energia.



La lectura ràpida i acrítica de totes aquestes narracions de la ficció contemporània nucleades al voltant de tresors porten a imaginar les sales dels tresors més aviat com a caixes fortes d'un banc o fortaleses del capitalisme, com Fort Knox, i no com un espai dotat de bellesa, misteri o espiritualitat, si es vol. A *The Goonies*, *The Mumuy*, *Aladddin*, *Goldfinger*, *The Hobbit*, *Harry Potter*, *Conan Rher Barbarian* i altres ficcions emblemàtiques de la cultura moderna, la sala del tresor ja no és aquell espai conquerit després d'un saber iniciàtic, sinó, com diem, l'espai d'un banquer custodiat per un drac-polícia, igual que els mapes del tresor són senyals dels quals hom pot apoderar-se per la violència.

El que és essencial a les narratives mítiques de tresors és la recerca iniciàtica, de fet, el que és important, més que no pas el tresor en si mateix, és la troballa, atès que acostuma a estar enterrat o ocult, i també és important la seva singularitat, el tresor és quelcom únic, com el Grial o el Velloçí d'Or. La seva naturalesa és, doncs, complexa, pot canviar d'aspecte amb facilitat, de fet, les fades sovint “fan bromes” als camperols tot convertint estelles de fusta en barretes d'or, o la inversa, transformant or que s'enduen del lloc màgic en matèria sense valor o fins i tot en excrements. Sovint, fins i tot, el tresor no és un objecte concret sinó el lloc sagrat en si, com es percep en el mite de l'Oracle de Delfos, tenim drac, oracle, font, pitonissa, etc., però no un objecte concret.

El que és essencial a les narratives mítiques de tresors és la recerca iniciàtica

Es percep, doncs, el valor plurisimbòlic del tresor en la cultura popular, que tant contrasta amb la identificació monetarista, que ve a equiparar el tresor amb el que es guarda en una caixa de seguretat en un banc, diners, accions, joies... És un cas en què la materialitat, la cultura material (entesa sobretot com acumulació capitalista, no com un objecte singular com ho era la copa del Grial, com un objecte o producte material) suplanta la significació, entesa com a producció simbòlica dotada de sentit, on tots poden aportar-hi alguna cosa, que és precisament el que fan els fans.

Sempre hi ha una articulació entre la materialitat i l'espiritualitat

És cert que la cultura mateixa té elements materials (vestuari, mobles, etc.) i simbòlics (creences, valors, axiologies), de manera que sempre hi ha una articulació entre la materialitat i l'espiritualitat, si es vol anomenar així, i per tant una tensió larvada entre aquests dos pols (Martos 2014). Suplantar el símbol per una interpretació empobrida és una manera de fomentar el fetitxisme de la mercaderia (Marx), és a dir, d'atribuir a aquests objectes qualitats màgiques en si mateixos, oblidant que és l'intercanvi simbòlic entre persones el que hi dóna valor.

Intimitat i extimitat

Per entendre el pas de la lectura burgesa a les lectures múltiples actuals, hem de contrastar, igualment, els nous usos amb el sorgiment del concepte de lectura privada (Botrel, 2003) en connexió amb els ritus de la vida privada burgesa (Fugier, 1989), formant part, doncs, d'un escenari en què eren habituals els àlbums, diaris, etc., és a dir, una forma de lectura abstreta, en que afloraven els escrits autobiogràfics dotats d'un afany de sinceritat.

Aquesta concepció de la intimitat no només està ancorada en la vida burgesa, també es veu influenciada per una tradició com ho és la confessió com a gènere literari, amb exponents tan coneguts com Sant Agustí o Rousseau, i que parteixen d'una necessitat vital de qui escriu, normalment des de la soledat.

En canvi, en el món del ciberespai, la identitat no és part d'una indagació o catarsi, sinó més aviat parteix d'una màscara o simulacre, atès que no en va vivim en l'ocàs de l'individualisme a la manera antiga i en la reafirmació de les tribus (Maffesoli, 2004). De fet, la identitat virtual recolza en la ficcionalització o construcció d'un personatge, i el nick i l'avatar en el món virtual són no només pseudònims sinó autèntiques identitats paral·leles, una personalitat construïda, opaca respecte a l'autèntic nom i identitat real del subjecte, i no simplement per una mena de pudor o ocultació sinó perquè en el fons es vol ser una altra persona diferent de la que s'és.

En aquest context, és molt oportú introduir el concepte lacanià d'extimitat (Miller, 2010), de manera que el que s'escriu no seria allò que va cap a la intimitat sinó més aviat cap a la comunitat amb qui precisament es vol compartir la "màscara", la identitat duplicada, sens dubte per aconseguir determinats efectes. Aquesta "exhibició" té efectes performatius. Es tracta d'induir una percepció sobre nosaltres, que forma part dels jocs d'identitat, suplantacions o "fakes" tan propis de la cultura digital.

Tot plegat d'acord amb la lògica de la simulació, fins al punt que es parla de la “precisió dels simulacres” (Baudrillard, 1978) com una forma de subratllar que aquestes identitats ficcionalitzades acostumen a estar percebudes com a més reals que les pròpies identitats fàctiques, és el cas dels fans, per exemple. Baudrillard parla també de la “miniaturització”, és com si l'extimitat fomentés la construcció a partir de tesselles, de mosaics o retalls de memòries, de simulacions, en qualsevol cas, que converteixen el jo en un aparador continu, com en la “irradiació” que donen certs personatges famosos a través dels seus comptes a les xarxes socials. Aquesta “posa” continua condueix clarament a impostures recognoscibles, però el més important és sempre la construcció d'aquesta imatge.



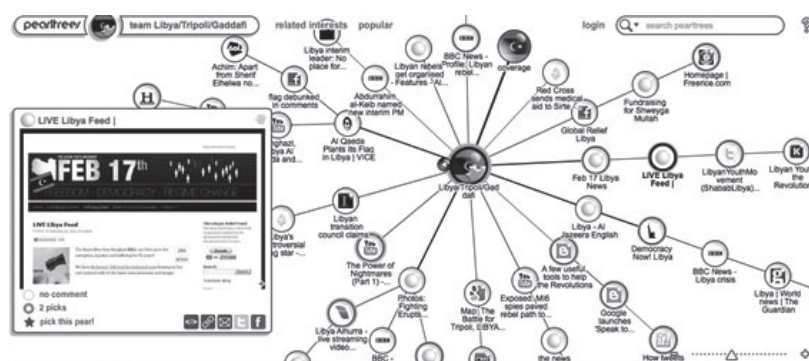
La ficcionalització creixent, és a dir, l'imperi, per dir-ho d'alguna manera, de la indústria de l'entreteniment, ha reforçat aquesta tendència, i avui no només es parla de “gammificació” de les relacions laborals, sinó que estereotips com els superherois –per posar-ne un exemple que serveixi de models als joves– ajuden a construir rols sens dubte delirants i apartats de tota realitat propera. Com els superherois, qui piula o xateja amb l'exposició de la seva “extimitat”, es vesteix un uniforme a mida, que és fruit d'una il·lusió o d'un somiar despert.

En poques paraules, la fantasia i el seu producte, les narratives diverses generades a cada moment, poden ser un mecanisme alienador o alliberador, si generen mons possibles o mons “trucats”. Les narratives de marca amb herois de “cartró” o les visions esmentades abans que redueixen el símbol ancestral dels tresors a càmeres cuirassades dels bancs, n'és un bon exemple. La mateixa manca de profunditat que hi ha en la psicologia d'aquests superherois de Marvel que, tret d'excepcions i en episodis transitoris, mai són herois problemàtics, l'observem en aquestes conductes que revelen l'extimitat virtual, l'externalització del jo segons gustos, modes i tota una sèrie de tics. Sens dubte, el resultat és una mena de “jo líquid” (Bauman, 2003), molt al compàs del temps de la postmodernitat.

La fantasia i el seu producte poden ser un mecanisme alienador o alliberador

Pealtrees com a símptoma

És una eina no només de registre d'informació sinó col·laborativa, per tant enllaça amb la idea d'Internet com a intel·ligència col·lectiva. Esdevé, així, una manera de navegar, que permet una exploració en multitud de camps a través de les eines per compartir i cercar. En conseqüència, té un alt abast heurístic, genera noves idees, connexions i amics, i a més permet una lectura ràpida, però també una lectura més assossegada si s'aprofundeix en algun dels ramals.



<http://www.blog-eformation.com/wp-content/uploads/2011/11/pearltrees3-1024x629.jpg>

La primera forma de presentació era radial, i recordava poderosament les representacions dels mapes conceptuals. Actualment, la interfície escollida és diferent, són panells on la lectura és homòloga a la dels textos tradicionals, és a dir, de dalt a baix i d'esquerra a dreta, com s'aprecia en aquest exemple:



Conclusions

L'èxit d'aplicacions com PearlTrees, el nombre d'usuaris del qual augmenta exponencialment, és un clar indicador del pas de la lectura clàssica “abstracta” (Cordón, 2010) a una lectura connectada i que s'emmarca dins d'un procés ampli de socialització.

De fet, podem concloure amb Simon i Llovet (2013) que Pearltrees no només serveix per organitzar un espai col·laboratiu d'aprenentatge sinó per crear un entorn personal d'acord amb les pròpies inclinacions de cada persona. Així, Pearltrees es presta especialment a la recerca multilateral de temes i de persones, es pot connectar arran d'un ítem comú, però també es poden explorar "les perles" d'una altra persona i incorporar-les al nostre propi compte, i en aquesta mesura es converteix en una mena de lectura connectada, atès que el seguiment en comú o el treball en equip a partir d'una perla donada es veu afavorit per l'aplicació.



La prova que som davant d'una lectura multisensorial i que dóna prioritat als nous alfabetismes és que l'eina de textos no és tan potent com en els wikis, els nexes s'estableixen de manera més aviat visual i la identitat es marca d'acord a la dinàmica que esmentem de nick/avatar que cada usuari estableix. Per tant, Pearltrees és un símptoma de la coexistència entre diverses cultures textuals, des de l'escripta a la digital, i de la incorporació de tota mena d'eines. Els joves de l'anomenada generació Z, nascuts després del mil·lenni, estan sempre connectats, es relacionen a través de comunitats en línia com Facebook, Twitter, Google+, Flickr i Tumblr. i viuen amb naturalitat la tecnologia.

Com dèiem al principi, l'onada de mercantilització i la desvalorització de les formes clàssiques de lectura per part de la postmodernitat, obliga a reorientar algunes d'aquestes estratègies, precisament per salvar tot el millor de l'herència de la cultura lletrada (Chartier, 1992). No es tracta que els alumnes, especialment els de batxillerat i universitat, tornin a fer lectures acadèmiques intensives a partir d'un clàssic, com es feia als anys vuitanta a les universitats espanyoles, amb la "moda", per dir-ho d'alguna manera, dels comentaris de textos i les dissertacions o assajos acadèmics; en canvi, sí seria oportú fer visible el seu paper com a mediadors de lectura, en tant que universitaris integrants d'una elit professional, i per tant potencials líders d'opinió de la societat civil. La desubicació de tots aquests rols ha propiciat el que Chartier anomenava lectura salvatge, i ha deixat en mans del mercat la cultura, equiparant-la al consum. Tanmateix, i aquesta és una de les coses positives de la cibercultura, l'emprenedoria social i altres corrents renovadors fan emergir opinions, tendències i gustos que afortunadament no són els mateixos dels programes groguencs de televisió de consum diari. Com la Borsa, els valors de la cultura en l'era de la postmodernitat apareixen en un clima continu de "volatilitat", fins al punt que no se sap si textos o pràctiques rebutjades avui seran rescatades demà per l'impuls d'altres modes. Per tot plegat, avui més que mai, cal rescatar lectors "armats amb criteris", autèntics lliure-pensadors a la manera del programa de la Il·lustració.

Els valors de la cultura en l'era de la postmodernitat apareixen en un clima continu de "volatilitat"

La cultura *dialogica* (Bajtín, 1974) necessita controvèrsies i debats d'alt nivell. Per citar dos casos extrems, davant les gairebé milers de pàgines de fans i webs que glossen els superherois i tot el seu mercat de pel·lícules, jocs, etc.,

és difícilíssim trobar a Internet uns quants testimonis que siguin crítics amb tota aquesta corrent. Per exemple, una entrevista amb el cineasta Fernando Trueba que qualificava d'“imbecilitat” el cinema de superherois.

L'altre exemple és igualment revelador. El món de les fades i en general la mitologia és un continu “trending topic” d'Internet, i, en l'àmbit educatiu, hi ha fins i tot mètodes que s'anomenen “Escoles de fades” (Festival d'Art de Fades de Bèlgica, www.fairytheatre.com). En les antípodes d'aquesta posició, tenim per exemple el científic darwinista Richard Dawkins (1979), autor del famós llibre *El gen egoista*, que conclou terminantment que no s'ha d'educar els nens en déus ni fades. L'abisme és el que hi ha també entre les ciències socials i les tecnologies, i aquesta divergència tan acusada il·lustra el paper diferent que atorguen les unes i les altres als imaginaris i la necessitat de reconciliar tots dos mons. Probablement un lector informat i crític podrà harmonitzar aquestes postures i aportar llum als neolectors del segle XXI, en la idea que no siguin consumidors submisos –per molt que estiguin polialfabetitzats– sinó ciutadans crítics, ja que el fet de tenir competències digitals no garanteix que siguin lectors intel·ligents. Les pràctiques d'aula i les teories que les sustentin haurien de tenir molt en compte aquest paper central dels itineraris de lectura, com quelcom tant físic com intel·lectual, on els alumnes han de construir connexions rellevants entre aquests oceans d'informació que ens envolten.

Alberto Eloy Martos García
Professor Contractat Doctor - Dept. Didàctica de les Ciències Socials
Universitat d'Extremadura
albertomg@unex.es

Bibliografia

- Bajtín, M. M.; Forcat, J.; Conroy, C.** (1974). *La cultura popular en la Edad Media y Renacimiento*. Barral.
- Bauman, Z.** (2003). *Modernidad líquida*. Fondo de cultura económica.
- Botrel, J. F.** (2003). “Lectura privada y pública”. En: *Historia de la edición y de la lectura en España, 1475-1914* (p. 762-768). Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Braudillard, J.** (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós. (Editions Galilée, París 1978).
- Chartier, R.** (1992). *El mundo como representación: estudios sobre historia cultural*. Gedisa.
- Cordón-García, J. A.** (2010). “De la lectura ensimismada a la lectura colaborativa: nuevas topologías de la lectura en el entorno digital”. En: *Polisemias visuales. Aproximaciones a la alfabetización visual en la sociedad intercultural*, p. 39-84.

- Dawkins, R.; Suárez, J. R.** (1979). *El gen egoísta*. Barcelona: Labor.
- Dawkins, R.; Suárez, J. R.** (1979). *El gen egoísta*. Barcelona: Labor.
- Eco, U.** (2013). *Los límites de la interpretación* (Vol. 19001). Random House Mondadori.
- Fugier, A. M.** (1989). “Los ritos de la vida privada burguesa”. En: *Historia de la vida privada* (p. 199-268). Taurus Ediciones.
- Gache, B.** (2006). *Escrituras nómades*. Gijón: Ed. Trea.
- García, A. E. M.** (2009). “Sagas y ‘fan fiction’, escritura literaria y cultura juvenil”. En: *Lenguaje y textos*, (29), p. 167-175.
- Henrion, J. L.; Pons, H.** (1996). *La causa del deseo: el agalma de Platón a Lacan*. Ediciones Nueva Visión.
- Maffesoli, M.** (2004). *El tiempo de las tribus: el ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas*. Siglo XXI.
- Miller, J. A.** (2010). *Extimidad*. Barcelona: Paidós.
- Montero Padilla, J.** (1994). “Azorín, los clásicos y la literatura como encuentro”. *Separata de la obra Sobre Didáctica de la lengua y la literatura. Homenaje a Arturo Medina*, p. 559-563.
- Núñez, E. M.** (2006). “‘Tunear’ los libros: series, fanfiction, blogs y otras prácticas emergentes de lectura”. En: *Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura*, (2), p. 63-77.
- Simon i Llovet, J.; Alomar Kurz, E.** (2013). *Dels wikis als pearltrees. Organitzar un espai d'ensenyament/aprenentatge col·laboratiu on-line amb noves eines i nous fonaments teòrics*.

