

1º Congreso Internacional de Ciencias Humanas - Humanidades entre pasado y futuro. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, Gral. San Martín, 2019.

El destino de la enseñanza de la lengua y la literatura: una Anagnórisis digital.

Prof/Lic Martinez, Natalia Valeria.

Cita:

Prof/Lic Martinez, Natalia Valeria (2019). *El destino de la enseñanza de la lengua y la literatura: una Anagnórisis digital*. 1º Congreso Internacional de Ciencias Humanas - Humanidades entre pasado y futuro. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, Gral. San Martín.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/1.congreso.internacional.de.ciencias.humanas/913>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eRUe/ezf>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

El destino de la enseñanza de la lengua y la literatura: una Anagnórisis digital

Prof/Lic Martinez, Natalia Valeria
(Universidad Nacional de San Martín)
natyva.mar81@gmail.com

Resumen

El pensamiento computacional, el desarrollo de las redes sociales y su funcionamiento, el acceso más simple a los programas de edición de video, fotografía, audio, etc; las nociones relacionadas con el CopyLeft; una cultura digital que nos invita a pensar la disponibilidad, la posibilidad y el poder de la tecnología, los lenguajes digitales y la información; conforman un devenir complejo al conectarlo con la enseñanza de la lengua y la literatura, tratando, por ejemplo, de evitar simplificar todo desarrollo de materiales educativos en una sencilla patraña estética digitalmente diseñada para tranquilizar las conciencias ostentosas y vanas de la innovación educativa, conducidas por un apuro “remozador” pero poco profundo. Así también, procurando no advertir en los espacios digitales un campo fecundo para la censura gramatical.

Aristóteles explicaba en su Poética la Anagnórisis, el Reconocimiento. Aquel momento de la tragedia implicaba un cambio de la ignorancia al conocimiento. Ese reconocimiento era específicamente una revelación a través de una peripecia que obligaba al protagonista a una profunda transformación, un reconocerse a sí mismo en otro entorno. Una “anagnórisis tecnológica” nos permite indagar y experimentar “otras” formas tanto artísticas, como del lenguaje provenientes y determinadas por “lo digital”. Nos invitan a asimilarlas no en forma de adaptación sino más bien como objeto de estudio y artefacto artístico.

Enseñanza; lengua; literatura; lenguajes; digitales; tecnopoéticas

El destino de la enseñanza de la lengua y la literatura: una Anagnórisis digital

La enseñanza de la lengua y la literatura se ha visto atravesada por un aluvión de lenguajes que la interpelan a correrse del lugar de la palabra escrita... ¿podremos?

Pensar la hegemonía de la palabra escrita no es una discusión reciente, ni mucho menos novedosa. A lo largo de la historia de nuestro campo la enseñanza se ha visto sacudida por “otros lenguajes” como el cine que a principios de siglo que era un enorme problema para algunos pedagogos como menciona Bombini en el texto “Un tema para la didáctica: la cuestión del canon”: Mercante ve la llegada del cine como un problema para el cerebro de los jóvenes que se acostumbrarían a ver imágenes en forma vertiginosa y perderían de esta forma el hábito de la lectura augurando el inevitable apocalipsis. Luego será el momento de los Comic, las novelas gráficas, video clip, el celular, la pantalla y así sucesivamente. Lo interesante de pensar este recorrido es observar la ausencia del tan vaticinado futuro en el que nadie lee; quizá haya algunos cambios en modos de lectura y de escritura, pero ello no es igual a una ausencia.

Lo multimodal, en el plano más general, nos ha llevado a pensar otros objetos de lectura que quizá antes no considerábamos parte de una clase, pero también nos ha llevado a replantearnos qué es la literatura, qué es el autor, entre otras cosas. Esto no quiere decir que antes no lo hubiéramos preguntado, sino que ciertos lenguajes, canales de difusión y circulación, otras narrativas y el estar insertos en una cultura digital nos proponen otras miradas que parecen ir otra dirección con respecto a ciertas prácticas inobjetables de la clase de lengua y literatura.

Algunas ideas por definir

La enseñanza, de nuestro campo en particular, es un terreno en potencia en cuanto a la incorporación de ciertas concepciones que se encuentran fuera de la cultura escrita: otros lenguajes, otros códigos, otras narrativas. Este trabajo pretender mencionar ciertos conceptos que nos podrían permitir una revisita a las prácticas de la lengua y la literatura.

Cultura digital: A simple vista este concepto parece denotar la relación específica con los más jóvenes, sin embargo, es mucho más amplio. La cultura digital es una lógica, un paradigma desde el cual comprendemos el mundo; y este mundo ha dejado de ser analógico en gran parte. Un “like”, compartir un “Meme”, un whatsapp, son las evidencias más perceptibles e inmediatamente cotidianas de este cambio de paradigma, son parte de una cotidianeidad que ha modificado en mayor o menor medida la forma de percibir nuestra realidad. Esta cultura digital nos atraviesa profundamente y nos ha dado una perspectiva distinta del mundo, muy compleja en su estructura y funcionamiento.

Analizar profundamente un meme (parte de la cultura digital) por ejemplo, implica investigar las palabras utilizadas específicamente, su estructura, sus mecanismos semióticos y semánticos en juego constantemente con la imagen. Entendiendo que un meme tiene sus propias normas de producción (Cilento, 2017), no es cualquier imagen, no es cualquier frase. Una síntesis entre una imagen que tiene una connotación particular en juego con unas palabras específicas que a su vez referencian un hecho de actualidad. Estos elementos nos permiten trabajar en el aula el análisis, como la producción: escritura, reescritura, parafraseo, humor, etc.

Multimodalidad: una comprensión de lo multimodal debe llevarnos a pensar que no solo hablaremos de unos lenguajes puramente digitales, que un libro puede ser multimodal entendiendo que el tipo de letra, el color, la estética, el tipo de papel, la ilustración, intervienen en la lectura (Jewit, 2016) (Certeau, 1996). La Materialidad del libro se nos presenta como un objeto multimodal donde convergen diversos lenguajes (Bombini, 2015).

Para abordar este concepto debemos intuir una trama heterogénea, híbrida, donde convergen y coexisten una pintura, una foto, un video, la gráfica, la música y la escritura siendo parte de un mismo objeto. Sin embargo, sería interesante trazar un cierto límite a un “todo es multimodal”. La cualidad de multimodalidad nos debería llevar a aquellos objetos en los que convergen distintos lenguajes que aportan desde su lógica intrínseca un significado que enriquece y/o desborda al otro. “Lo multimodal” en cierta clave de ubicuidad, un objeto expansivo hacia otros lenguajes posibles; libertad, límites permeables.

En este punto deberíamos considerar algunos conceptos muy relacionados entre sí desde la mirada de la enseñanza de la lengua y la literatura: Tecnopoéticas y Narrativas Transmedia. Cada una de ellas es una invitación a transformar prácticas, contenidos y percepciones en el aula.

Las prácticas de lengua y literatura podrían ser un “tangram” que tiene solo dos piezas principales (la palabra escrita y la palabra hablada). Sin embargo ciertas lógicas digitales que adoptando paulatinamente nos pueden permitir un tangram mucho más grande, muchas más piezas: cada una nos permite una nueva imagen y a su vez el movimiento y el ángulo con que las observamos hacen del rompecabezas un objeto en constante cambio, elusivo.

Tecnopoéticas: Claudia Kozac define tecnopoéticas como unas producciones artísticas experimentales, con límites difusos, desde tecnologías que se hacen presentes en constante fluir, difuso, vibrante y en constante degradación al mismo tiempo. En todo caso, salir del poema “papel” y entenderlo en términos de un cambio en la percepción de lo artístico, una percepción de confluencia entre poesía y

tecnologías digitales y otras; una fusión entre diversos lenguajes y paradigmas: un poema con un software y una tabla periódica.

Leemos Becquer y hacemos un video poema; twitteamos una story de un poema de Lugones y le agregamos gifs. ¿Hemos reescrito o hemos generado un nuevo poema? Se ha empapado de otros lenguajes y ha sido conjurado de una forma distinta, un nuevo objeto. La estructura de la story de twitter nos permite jugar con la poesía, la narrativa, la ficción o aquello que no lo es, etc. De alguna forma el quiebre también está dado por la restricción de los 200 caracteres y ampliado la imagen y los gifs. Una narrativa que no es la de la escritura en papel, aunque no necesariamente ella nos la restringe.

Narrativas Transmedia: Este concepto nace hace algunos años inspirado en ciertos cruces entre diversos universos narrativos que se fusionaron y a su vez fueron creciendo y desplegando una nueva narrativa, algo que Wagner pudo haber llamado en 1849 “Gesamtkunstwerk u Obra de Arte Total” (Sosa, 2006) un comic, una película, unos memes, la producción de los espectadores... todo construye sentido y amplía la narrativa, se borran los límites de lo que antes podríamos haber llamado “adaptación” del libro al cine o al comic, etc. Vamos hacia una narrativa más amplia generada a su vez unas narrativas que obedecen a lógicas distintas, que a su vez se superponen, yuxtaponen o redimensionan una nueva historia.

En este sentido, es interesante detenernos en esta situación de consumo cultural y a su vez productores culturales, considerando que las mismas personas que consumen una serie, un comic, una película a su vez producen objetos artísticos (en este sentido podríamos pensar a Walter Benjamin, entendiendo tomar la singularidad de cada objeto en clave de la apropiación de esa singularidad).

Podemos definir entonces la Narrativa Transmedia en palabras de Scolari “De esta manera el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción. Esta dispersión textual que encuentra en lo narrativo su hilo conductor —aunque sería más adecuado hablar de una red de personajes y situaciones que conforman un mundo— es una de las más importantes fuentes de complejidad de la cultura de masas contemporánea” (Scolari, 2013). Por su parte Landow trabaja con el concepto de Hipertexto (Landow, 1995) “Hipertexto, expresión acuñada por Theodor H. Nelson en los años sesenta, se refiere a un tipo de texto electrónico, una tecnología informática radicalmente nueva y, al mismo tiempo, un modo de edición. Como él mismo lo explica: «Con "hipertexto", me refiero a una escritura no secuencial, a un texto que bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto conectados entre sí por nexos, que forman diferentes itinerarios para el usuario»”.

Pensar estos conceptos, entre muchos otros que se podrían mencionar, implica ampliar las prácticas, los contenidos y las perspectivas de la enseñanza de la lengua y la literatura.

Como en aquella Poética, Aristóteles proponía el concepto de Anagnórisis: el reconocimiento. El héroe debía atravesar las peripecias, un cambio en el equilibrio original, una situación nueva y desde el desequilibrio debía lograr el reconocimiento: pasar de ignorar a conocer, reconocerse en otras circunstancias, un descubrimiento de una verdad sobre sí mismo o sobre otros. En este sentido se vuelven interesantes estos conceptos digitales, tomados de otro campo, que podrían generar caos en las formas más tradicionales de la enseñanza de la lengua y la literatura, pero no dejan de ser una oportunidad de reconocer y dar existencia a otra manera de ver las cosas, de enseñar.

Anagnórisis, en definitiva, porque no será una novedad absoluta, si no un reconocimiento de aquello que antes no veíamos, una forma de reinventarnos en un mundo digital en tanto nos permitamos observar estos desbordes artísticos, otros paradigmas, otras lógicas...

Bibliografía

Bombini, G. (1 de Diciembre de 2015). Textos literarios disponibles en materiales impresos y virtuales. Catalejos. Revista sobre lectura, formación de lectores y literatura para niños 21 - 32.

Bruner, J. (1986). Realidad mental y mundos posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia. Barcelona: Gedisa.

Certeau, M. D. (1996). Leer: una cacería furtiva. En M. d. Certeau, La invención de lo cotidiano. I Artes de hacer. México: Universidad Iberoamericana.

Cilento, L. (agosto de 2017). Risas desde la cibercloaca. Boca de Sapo 2-11.

Foulcault, M. (1992). El orden del discurso. Buenos Aires: Tusquest .

Jewit, C. (septiembre de 2016). Multimodalidad, "lectura" y "escritura" para siglo XX. Lulú Coquette Revista de didáctica de la lengua y la literatura, 23-45.

Landow, G. (1995). Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica, contemporánea y la tecnología. Barcelona: Paidós.

Saer, J. J. (2010). El concepto de ficción. Buenos Aires: Seix Barral.

Scolari, C. (2013). Narrativas transmedia. Cuando los medios cuentan . Barcelona: Planeta.

Sosa, A. (2006). Multimedia: un lenguaje en formación. Hacia una caracterización de la multimedia. Revista de investigación multimedia, 34 - 40.