

Más allá del alfabeto

Una conceptualización de la escritura como práctica social

Michele Knobel

Montclair State University, NJ. Estados Unidos de América

Escritura alfabeto-céntrica en las escuelas

A finales del siglo XIX, la enseñanza de la escritura en las escuelas involucraba actividades como copiar poemas ya publicados o pasajes de la Biblia, practicar la caligrafía y recitar reglas gramaticales. En las universidades los ensayos escritos fueron sustituyendo gradualmente a la argumentación oral como evidencia de lo aprendido; las escuelas dieron continuidad a esta tendencia centrándose en los “principios de la buena escritura” que debían estar presentes en un número reducido de formas textuales (descripción, narración, exposición, argumento). Estos principios enfatizan la estructura y el apego a las normas de gramática, ortografía y puntuación, así como a los estándares convencionales de escritura (por ejemplo, el tono formal en los ensayos escritos y la descripción imaginativa de los personajes en la narración). Escribir “bien” estaba ligado al perfeccionamiento de las habilidades cognitivas de orden superior y a la realización de juicios morales sólidos, por ello, los educadores promovían y enfatizaban las que entonces eran consideradas las formas más “poderosas” de escritura, pues eran éstas las que facilitaban el acceso a la educación superior y ayudaban a formar y pulir la mente y el carácter de la persona. Aunque muchas de estas formas (la exégesis, el argumento, la crítica, los estudios comparados, etc.) continúan siendo formas de escritura importantes en ciertas profesiones, las escuelas siguen priorizando una enseñanza convencional de las mismas, con un estricto apego a los criterios formales, desligados de todo contexto o sustancia con respecto al área o disciplina en cuestión, y sin poner atención a su propósito y significado social más amplio.

Pero afuera de la escuela las formas y usos de la escritura son muy distintos: la escritura se está modificando. Algunos ejemplos de prácticas de escritura que ahora son importantes y novedosas son, por ejemplo: la capacidad de expresar una idea en 140 caracteres o menos (Twitter) y de preferencia que ésta sea “contagiosa”, es decir, que por su forma y su contenido se difunda rápidamente entre las personas; la capacidad de comunicarse con otros rápida y eficientemente (usando la escritura para mensajes de texto o *texting*); generar *blogs* o sitios de difusión de contenidos que incluyen fotografías anotadas (Tumblr, Pinterest); relacionarse en las redes sociales publicando actualizaciones personales con regularidad (Facebook); remezclar artefactos culturales existentes con otros nuevos para expresar una idea o convicción, compartir un interés con otros, o

simplemente participar en una “broma compartida”, entre muchas otras cosas. Además, en el mundo del trabajo y las profesiones las prácticas valoradas demandan: producir narraciones complejas que abarquen diferentes tipos de medios digitales y analógicos (por ejemplo la narrativa de “Harry Potter”, que incluye libros, películas y videojuegos); hacer uso de las redes sociales y otras herramientas virtuales para generar equipos de trabajo especializados y trabajo colaborativo a distancia; crear o editar imágenes fijas y animadas para diferentes tipos de publicaciones en línea o en papel, etc.

Al participar en diferentes prácticas sociales (“mantenerse en contacto”, editar videos e imágenes, compartir medios, colaborar a distancia, establecer nuevos contactos sociales, etc.) y en sus nuevas formas de escritura, los jóvenes pueden involucrarse, emular y refinar muchas de estas nuevas maneras de comunicar significados, las cuales tienen un peso y valor significativo fuera del salón de clases. Esto no implica simplemente dominar las convenciones y principios estilísticos de los textos como ejercicios abstractos; es necesario observar atentamente el propósito de los mismos, y las formas en que la escritura, en tanto proceso dinámico, se sitúa y tiene lugar en y a través de diferentes *prácticas sociales* que moldean la naturaleza de los textos utilizados y producidos, así como las decisiones sobre la elaboración de significado tomadas por quienes los producen.

La escritura la y práctica social

La conceptualización de la escritura como “práctica social” enfatiza que la producción de textos es solamente una de las maneras socialmente reconocidas de hacer las cosas en el mundo. Andreas Reckwitz (2002) describe la práctica social como un tipo de actividad transformada en rutina que se compone de varios elementos interconectados, entre ellos: formas de actividad física y mental, diferentes objetos y sus usos, un bagaje de conocimientos y saberes prácticos, así como un cúmulo de emociones y motivaciones. Una práctica no se puede reducir a uno o dos de estos elementos, ya que las diferencias en la manera en que se interconectan constituyen variaciones en la práctica, o incluso, prácticas diferentes. Un ejemplo que retoma Reckwitz es el fútbol: practicar este deporte implica una variedad de movimientos corporales transformados en rutina (maneras de moverse y maniobrar que instantáneamente asociamos a este juego). Estos movimientos corporales están ligados a diversos patrones de actividad mental, es decir, a distintas maneras de hacer e interpretar las jugadas; a las emociones que se ponen en juego, y sus objetivos y propósitos (como ganar, jugar bien, jugar limpio). Estos patrones de actividad mental no son una posesión individual, sino que son parte de la práctica social. Además, jugar fútbol implica la utilización de varios objetos (balones, postes, campo de juego) de una forma particular, así como poner en acción ciertos patrones en el uso del lenguaje, es decir, interacciones discursivas que son parte integral del juego y del propósito de ganar.

En resumen, las prácticas sociales son maneras rutinarias de mover nuestro cuerpo, manipular objetos y usar cosas; entender y describir el mundo; desear y concebir tareas y propósitos, etc. Podemos decir que los seres humanos son portadores de prácticas a través de las cuales pueden hacer, “ser” y conocer. Como portadores de prácticas, y a través de su participación en éstas, los individuos “ponen en acción” su cuerpo y su mente, sus deseos y metas, sus emociones y valores, de maneras específicas; eso les permite lograr

un sentido de identidad y pertenencia, poner en juego roles y relaciones, conocimientos y responsabilidades. Al hacerlo, sus “representaciones” tienen una carga de ese orden social, y de alguna forma, lo soportan y mantienen.

La conceptualización de la *escritura* como práctica social, por tanto, hace imposible separar los textos de las prácticas en las cuales y por las cuales fueron producidos. Para comprender un texto, uno necesita entender cómo fue producido, por quién, con qué propósitos y en qué marcos identitarios o sociales, así como los valores codificados en él y sus posibles contribuciones (mantener las relaciones, difundir bromas, pertenecer a un grupo de seguidores o *fans*) como resultado de su creación, distribución y recepción por parte de otras personas. En otras palabras, cuando los jóvenes escriben usando imágenes, sonido, etc., no están produciendo textos en el vacío, sino que muchas veces están participando y llevando a cabo prácticas sociales bien desarrolladas (muchas de las cuales pueden tener gran impacto); no obstante, rara vez tienen la oportunidad de realizar dichas prácticas en la escuela.

De hecho, muchos jóvenes prefieren expresarse a través de cualquier medio que no sea el alfabeto escrito porque perciben que las fotos y los dibujos, los videos y la música, las pistas de audio y el *software* digital les permiten transmitir un significado más efectiva y satisfactoriamente que el texto. Esto, sin embargo, no quiere decir que ya no utilicen el alfabeto; lejos de ello, muchos siguen utilizando la escritura convencional para expresarse. El incremento del *software* y las computadoras a costos asequibles, así como la disponibilidad de los mismos a través de ciber-cafés o en las casas de amigos, en América Latina y en México, permitirán que probablemente más y más jóvenes prefieran expresar y compartir sus ideas, mantener sus relaciones y participar en la generación de recursos culturales utilizando una amplia variedad de medios digitales y redes de distribución.

Más allá del alfabeto: algunos ejemplos

Hay muchos ejemplos de jóvenes mexicanos involucrados en diferentes prácticas sociales y que escriben “más allá del alfabeto”: con imágenes, sonido, video, etc. Tal es el caso de prácticas como la edición digital de imágenes (con programas como Photoshop), la creación de videos musicales *anime* (VMA) y las producciones artísticas de los fanáticos/admiradores (“fans”) de ciertos personajes de dibujos animados. A continuación se describen brevemente algunos de ellos.

Edición digital de imágenes y “memes”

Con el incremento del *software* barato o gratuito para editar imágenes, así como los servicios en línea que permiten subir imágenes a Internet, la edición digital de imágenes se ha convertido rápidamente en una práctica popular. El *Photoshop* es usado regularmente para producir “memes” a partir de imágenes. Este tipo de memes son conceptos, ideas o bromas contagiosos, materializados en una foto o un dibujo, que pueden personalizarse y transmitirse velozmente por las redes sociales. Las ideas o conceptos contenidos en los memes toman vida propia al ser compartidos, interpretados y compartidos de nuevo (KnowYourMeme.com). En México, uno de los “memes” más populares, modificado con

Photoshop, está basado en la edición de imagen de Don Ramón (<http://knowyourmeme.com/memes/don-ramon>), personaje muy querido de *El chavo del ocho*, una comedia mexicana extremadamente popular y que ha permanecido a través del tiempo. Las características del personaje, sus bromas, su furia explosiva y sus dichos lo han convertido en el protagonista principal de un gran número de imágenes modificadas digitalmente que se valen de otros iconos de la cultura popular para crear una “nueva” imagen que se añade a la mitología de Don Ramón, presentándolo como héroe, celebridad y cosas parecidas. Un ejemplo es Don Ramón como personaje de Pokémon, como el protagonista masculino de la película *Avatar*; y como el Che Guevara.

Para “escribir” o crear estas imágenes se requiere, en primer lugar, conocer el personaje y el contexto en el cual se edita su imagen (además de saber dónde y cómo encontrar las imágenes fuente en Internet). Para contribuir con este “meme” se requiere que el editor tenga la suficiente habilidad para modificar imágenes digitales, además de una buena comprensión de cómo funcionan y se crean los “memes”, es decir, es necesario que trate de encontrar un nuevo punto de vista o una mezcla ingeniosa para añadirla al conjunto existente de “memes”, saber qué es lo que ya se ha hecho (o se ha repetido), ser ingenioso en lo que respecta a las ideas o íconos culturales que se utilizan, saber lo que hará reír a los demás, etc.

Videos musicales anime

Los Videos Musicales Anime (VMA) son videoclips musicales creados por los *fans* que usan el *anime* (animaciones o caricaturas japonesas) como recursos visuales. Los VMA consisten en un gran número de pequeños video clips unidos entre sí y sincronizados cuidadosamente con una canción. Algunas series populares de anime son *Naruto*, *el alquimista de acero* y *Sakura, cazadora de cartas*, entre muchos otros. Los VMA pueden referirse a una serie en particular, o a ciertas dimensiones de la misma, por ejemplo, a las relaciones entre personajes, a valores como la fuerza, la valentía, la lealtad, etc., o a temas arquetípicos como la lucha entre el bien y el mal, entre otros.

LilimChan, que vive en México, creó *Sin ti no soy* cuando tenía 19 años. Subió su video a YouTube en 2007 y actualmente acumula más de 800 mil reproducciones, lo que indica su popularidad. El video se enfoca en la difícil relación romántica entre Sakura y Shaoran, de la serie *Sakura, cazadora de cartas*. Dura tres minutos y 45 segundos (lo mismo que la canción de Alex Syntek que ella añadió), y tiene alrededor de 75 clips diferentes tomados de varios episodios y temporadas de la serie. Casi todos los 213 comentarios que se han publicado en Youtube a propósito del video muestran reconocimiento y apoyo hacia la autora, y la felicitan por la canción que eligió, por su creatividad y por el contenido que se narra.

LilimChan explica que este video fue creado por un “otaku” (fanático del anime) para otros otakus. Si bien es posible entender y disfrutar el video de LilimChan sin conocer a fondo la serie japonesa a la que alude, los comentarios muestran que solamente los fanáticos del anime pueden captar lo que hay más allá de la historia que se narra y muestra en el video.

Arte hecho por fanáticos (fan art)

El arte hecho por jóvenes apasionados por ciertos aspectos de la cultura popular (*fan art*) puede tomar cualquier forma y responder a cualquier tipo de texto creativo, siendo el anime y el manga (historietas y animaciones japonesas) de las más populares, especialmente en Internet. El manga va desde imágenes sencillas, fielmente copiadas del texto original, hasta historias enteras que combinan personajes y tramas existentes de los diferentes mundos del manga y el anime con tramas y dibujos originales. Abundan los espacios en Internet, foros de discusión y listas de correo electrónico que presentan y examinan este tipo de arte.

Nadiezda, un joven mexicano, es popular en DeviantArt.com por sus dibujos de "México", un personaje que se menciona indirectamente en *Hetalia: potencias del eje*, una serie japonesa. En este caso, los personajes son países personificados respecto de los cuales los *fans* han desarrollado personajes menores (como "México"). Las representaciones de "México" por Nadiezda han capturado la imaginación de otros fans que han desarrollado sus propias versiones de ese personaje; en las descripciones de sus bosquejos éstos explican cómo han contribuido al trabajo de Nadiezda en lo que se refiere al estilo y la inspiración del personaje. Sw33t-hobbit incluso inventó la versión femenina de "México" (el género de "México" no se da a conocer claramente en la serie) y ha producido un conjunto de personajes que es estilísticamente acorde con los primeros dibujos de Nadiezda (sw33t-hobbit, 2011). En los comentarios que se han publicado en relación a las representaciones de "México" en DeviantArt.com de ambos autores felicitan a los autores y reconocen el valor de su trabajo; en algunos comentarios incluso se ofrece colaboración para desarrollar aún más el personaje, o bien, se solicita autorización para usar dichas representaciones para inspirar y generar escritura de ficción. La mayor parte de los comentarios dirigidos a ambos artistas hacen referencia a lo bien que el personaje dibujado concuerda con las breves menciones de "México" que aparecen en el manga y en la película *Hetalia*, y su apego a la manera en que los países-personaje son desarrollados y representados dentro del universo de *Hetalia*.

Conclusión

Si bien las escuelas cumplen un importante papel en la enseñanza de textos académicos convencionales y formalizados que son útiles para los estudiantes, relegar las prácticas de escritura que ocurren fuera de la escuela podría dejar a los estudiantes sin la suficiente preparación para participar en una variedad de prácticas valiosas. Muchos jóvenes están conscientes de que el poder de la expresión no necesariamente radica en largos ensayos bien razonados, sino que puede darse en un comentario ocurrente, en una edición ingeniosa en *Photoshop*, en un video musical anime creativo y sensible, en la edición de videos, en las pistas de voz bien terminadas, en una idea que se contagia y atrae a diferentes suscriptores y espectadores, en contribuir, activa y generosamente, en el seguimiento de ciertas series o personajes, etc. Tiene mucho sentido para estos jóvenes emular y desarrollar estas actividades al participar en prácticas sociales auténticas, "maduras" y desarrolladas (muchas de las cuales pueden ser muy influyentes o poderosas), pero que, sin embargo, rara vez son apreciadas y aprovechadas en las escuelas.

Estudiar la “escritura más allá del alfabeto” en los jóvenes requiere que los educadores pongan atención a la variedad y la eficacia de las formas en que los significados están siendo comunicados de manera efectiva más allá de la escuela. El reto para los educadores es encontrar formas de incorporar la “escritura más allá del alfabeto” al salón de clases sin eliminar las actividades mentales y corporales, los objetos y las cosas, el conocimiento contextual y de fondo, el “saber cómo” y las emociones en las cuales estas formas de escritura se encuentran insertas.

Lecturas y sitios web sugeridos

CASSANY, D. (2010), “Leer y escribir literatura al margen de la ley”, *CILELIJ [I Congreso Iberoamericano de Lengua y Literatura Infantil y Juvenil]. Actas y Memoria del Congreso*, Madrid, Fundación SM/Ministerio de Cultura de España, pp. 497-514.

KNOBEL, M. Y C. LANKSHEAR (2011), “Remix: la nueva escritura popular”, *Cuadernos Comillas*, vol. 1, núm. 1, pp. 105-126.

http://www.cuadernoscomillas.es/archivo/pdf/8_Knobel_Lankshear.pdf

LILIMCHAN (2011), *Sin ti no soy* (YouTube).

<http://www.youtube.com/watch?v=igXJBrud3aM>

NADIEZDA (2011), “Hetalia-Mexico”, *DeviantArt.com*

<http://nadiesda.deviantart.com/art/Hetalia-Mexico-125502057?q=boost:popular%20mexico&qo=3>

RECKWITZ, A. (2002), “Toward a Theory of Social Practices: A development in social theorizing”, *European Journal of Social Theory*, vol. 5, núm. 2, pp. 245-265.

SW33T-HOBBIT (2011), “Adelita: Mexico Hetalia Style”, *DeviantArt.com*

<http://sw33t-hobbit.deviantart.com/art/ADELITA-Mexico-Hetalia-Style-136315554?q=boost:popular%20in:fanart%20mexico&qo=13>

WIKIPEDIA (2010a), “Don Ramón”.

http://es.wikipedia.org/wiki/Don_Ramon

Traducción: Camilo Patiño Pérez

“
Una vez un perro le ladró
a una máscara que hice;
ha sido el comentario
más honorable que he
recibido”

Leonora Carrington
Pintora y escritora surrealista mexicana,
de origen inglés, 1917-2011.