ORALIDAD E NOVOS MEDIOS:

Estado de cultura digital: usamos los ordenadores no sólo para trabajar sino para conectarlos con otros ordenadores.

Galaxia Gutenberg de **McLuhan**: Se hacían distinciones entre la era del libro manuscrito y era del libro impreso. Su incidencia ha dominado de manera abrumadora, la cultura y el pensamiento de finales del siglo XV a mediados del siglo XX.

A la galaxia Gutenberg se le puede sumar la galaxia **Marconi**, basada en la tecnología informática y electrónica. Iniciada a partir de los años 50 y calificada por otrxs como “la tardía era de la imprenta”.

Los principales teóricos que abordan la relación del sistema literario con las nuevas tecnologías, convergen en la idea de la aparición de un paradigma informático:

**George P. Landow,** uno de los autores de este paradigma, formuló las dimensiones del cambio a través del abandono de métodos conceptuales basados en las nociones como: centro, margen, jerarquía, linealidad… para sustituirlos por las de multilinealidad (multileanidad), nodos, nexos y redes.

**Landow** hablaba de una especia de metaparadigna que englobaría todos los anteriores potenciando diversos aspectos de cada uno de ellos a través del ordenador digital, entendido como aplicación tecnológica caracterizadora.

La renovación de paradigma marcaría para **Landow,** una revolución en el pensamiento que tendría profundas repercusiones en el pensamiento y la literatura.

**Landow** es uno de los autores inaugurales en poner en relación la teoría del hipertexto con toda la teoría literaria contemporánea.

**Para Jay David Bolter**, la transformación se sustenta en el papel adscrito a las computadoras como instrumentos que ayudan a superar las fronteras aún firmes entre las ciencias y las umanidades. El ordenador proporcionará ese puente sólido entre el mundo de la ciencia y los más clásicos y tradicionales de la filosofía, la historia y el arte. En definitiva, se trata de lo que **Bolter** denomina con “fecundación cruzada” → proceso que puede conducir el pensamiento artístico y filosófico a la comunidad científica, al mismo tiempo que aproxima conceptos de física, matemáticas o lógica al mundo de los humanistas.

Remedación: muy parecido a adaptación. Es un término transcendental en el campo de la literatura digital.

**Gonzalo Abril**, “*Sujetos, interfaces, texturas*” (1998) habla de la teoría de los tres estadios: estadio de la oralidad, de la escritura y de la informática [un yo postmoderno, descentradp, fragmentario y muy caracterizado por la espacialidad]

Interdisciplinariedad: objeto de investigación comparada, de interés para etnólogos, lingüistas, antropólogos, sociólogos, historiadores de la cultura…

Comienza a utilizarse el término de “Literatura Oral” (literatura popular, oralidad).

El fenómeno de la oralidad caracteriza un dominio inmenso de hechos culturales, que pueden ir desde los rituales, las costumbres… Su único rasgo común es formar parte de un legado dejado por las generaciones anteriores y remitir a un pasado comunitario o nacional, de ahí la importancia de los mitos de fundación, las leyendas, crónicas locales...

La oralidad comprende, además del código lingüístico, el código quinésico (o los movimientos rítmicos culturales), proxémico (las relaciones topológicas entre personas y cosas), paralingüístico o prosódico (la entonación, la calidad de voz, la risa o los susurros), el musical. De ahí que se hable de un policódigo (**Aguiar e Silva**, 1988), similar al teatral y que no descuida el estudio, los aspectos de ejecución, de la performance, de la voz, de la actuación, de la acción por la que un mensaje poético es simultáneamente transmitido y escuchado.

Para **Zumthor**, la ejecución o la comunicación vocal sirve para definir los fenómenos de oralidad, que no admiten más que única audición continuada y sin vueltas atrás.

**Paul Zumthor** hay tres tipos de oralidad:

   1. Oralidad primaria o inmediata: no se produce contacto con la escritura.

   2. Oralidad mixta: la influencia del escrito es parcial, externa o con retraso.

   3. Oralidad segunda: debilitada por lo escrito, esta se convierte en algo subsidiario con respecto a la cultura erudita.

   Se puede añadir a estas, la aparición de fenómenos de reoralización de la literatura: desacralización del texto escrito, una exploración del factor fónico rítmico, alteraciones pragmáticas…

El desarrollo de las nuevas tecnologías, la imagen visual al lado del texto escrito, pero también del componente oral y auditivo, entran en funcionamiento de manera simultánea. **Lorenzo Vilches**: emigración hacia el país de la imagen y el surgimiento de una nueva raza de transhumantes comunicativos, que no son, ni el espectador pasivo de los medios tradicionales, ni el usuario de los medios interactivos convencionales. Emigrante de la red, un viajero por el cyberespacio, y un nuevo contingente de habitantes de la red.

ELO [Electronic Literature Organization].

**James O’Donell**, “*Avatares de la palabra. Del papiro al ciberespacio*”(2000), es importante destacar cómo rememora preguntas sobre el futuro del libro, humanidades, bibliotecas…

**Enrique Santos Unamuno (**2002), “*Laberintos de papel: Jorge Luis Borges e Italo Calvino en la era digita*l”, reflexiona sobre la creencia del libro como objeto de culto.

Al describir la transición de las culturas orales a las alfabetizadas, los estudiosos han señalado que durante mucho tiempo siguieron dominando formas y estilos ligados a la oralidad. Incluso después de la aparición del libro, como producto de la ténica alfabética.

La lectura se traspasa poco a poco a un tipo de escritura de recepción de voces fragmentadas y descentralizadas.

Marie-Laure Ryan (1999), “*Cyberspace, Virtuality, and the Text*”:

|  |  |
| --- | --- |
| Texto impreso | Textualidad electrónica |
| Duradero | Efímero |
| Oragnización lineal | Organización espacial |
| Autoridad autorial | Libertad del lector |
| Significado predeterminado | Significado emergente |
| Atención fijada en el mundo textual | Atención centrada en el lenguaje |
| Experiencia del texto en profundidad | Experiencia del texto en su superficie |
| Inmersión | Superficialidad |
| Estructura centrada | Estructura descentrada |
| Estructura arbórea (jerárquica) | Rizoma (crecimiento libre) |
| Diseño de arriba a abajo | Diseño del fondo a la superficie |
| Coherencia global | Coherencia local |
| La lectura cerrada como meta | La lectura como proceso de navegación |
| Aproximación sistemática | Prevalencia de lo heterogéneo |
| Pensamiento lógico | Pensamiento analógico |
| Trabajo | Obra |
| Unidad | Diversidad |
| Monologismo | Heteroglosia, dialogismo, carnavalesco |
| Desarrollo continuado | Discontinuidad, saltos |
| Secuencialidad | Paralelismo |
| Solidez | Fluidez |
| El texto como retórica de persuasión | El texto como fuente instrumental |
| Representación estática (del mundo) | Simulación dinámica (del cerebro) |
| Texto inmersivo | Texto interactivo |

Formas alternativas de entender lo literario.

**Abbe Don**, “*Narrative and the Interface*” (1990): relación que existe entre los multimedia y las características que se han establecido como consustanciales de la narrativa oral.

La convergencia entre informática y literatura supone nuevos esquemas lógicos de almacenamiento de la información, así como la introducción de recursos muy operativos como son los de hipertexto o multimedia.

Surgen por tanto, formas alternativas de entender lo literario como entidad abierta, polisemántica e hipertextual, capaz de generar múltiples significados en cada acto de lectura.

Los receptores se convierten en una figura muy activa en la comunicación literaria y desaparece la figura del escritor cómo único generador de significados.

Prosumidor, productor y consumidor. “Feed-feed” → los lectores son tanto escritores como coautores.

Webness: interactividad, hipertextualidad, conectividad, omnitematismo , a-geografismo, heterodoxia, velocidad de crecimiento.

La aparición de nuevos tipos de creación: ficción interactiva [hipertexto o narrativa digital], hiperpoesía, holopoesía, ciberensayo, ciberdrama, teatro digital, transmedia y arte digital, provocan cambios sustanciales en el futuro del libro (en el de consumidor, productor y en el de mercado).

La nueva realidad literaria conduce a una noción de obra en movimiento, a las nociones de explosión e imprevisibilidad. La nueva idea de lo literario se va a inclinar a una perspectiva de multiformidad, de inmersión, de actuación y de transformación de soportes que nos van a indicar una gran relación con la oralidad.

(Video de literatura electrónica, segundo vídeo).

**Walter J. Ong**, “*Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra*”: “La escritura fue la primera gran revolución en el orden intelectual, permitiendo la ‘**tecnologización’** de la palabra y el establecimiento de una nueva relación con el lenguaje y el pensamiento”.

La oralidad no se limita a un código simítico único, si no que engloba varios: código lingüístico, quinésico, proxémico, paralingüístico o prosódico, el musical → POLICÓDIGO (**Aguiar e Silva**).

¿La oralidad terciaria? **Anxo Abuín González**, “*Espaces acoustiques, textures sonores: oralité tertiaire et langages électroniques*”, en Recherche littéraire/Literary Research 26, 2010 → comparación recursos orales vs electrónicos .

**George P. Landow**: “en Oralidad y escritura [Ong] sostiene que los ordenadores nos han conducido hacia lo que denomina la ‘*oralidad secundaria’*, que tiene parecidos muy notables con la oralidad primaria, la oralidad preliteraria, en su carácter participativo, en su sentido comunitario, en la concentración en el momento presente e, incluso, en el uso de fórmulas. Aunque Ong encuentra paralelismo entre la cultura del ordenador y la literatura oral insiste, equivocadamente: ‘el proceso secuencial y la espacialización de la palabra, iniciada por la escritura y elevada hasta un nuevo orden de intensidad con la imprenta, está intensificada por el ordenador, que maximiza el encuentro de la palabra en el espacio y optimiza la secuencialidad analítica conduciéndola a una instantánea virtualidad’ ”.

COMPARACIÓN DE LAS CARACTERISTICAS DEL DISCURSO ORAL CON LA LITERATURA DIGITAL:

1. Aditivas en vez de subordinadas: no se aleja de las formas electrónicas que se limita a una serie de materiales que los asocian de una forma imprecisa y promisoria, sobre todo a través de la paratextualidady la yuxtaposición.

Lexie/Lexia (**Roland Barthes**) → unidad electrónica fundamental y básica. Unidades mínimas de lectura que pueden ser desde palabras hasta frases. Estarían unidas por enlaces o links o nodo. Permiten la existencia de diferentes niveles conceptuales artísticos, ideológicos, antropológicos culturales… que coexisten en un mismo nivel, uniéndose con estos nodos.

2. Agregativas en vez de analíticas → carácter multilineal/rizomático de la experiencia de lectura del hipertexto y su tendencia a manifestarse con una serie de listas o con un inventario. Se producen en una lectura a tiempo real, performatividad, lectura de navegación.

3. Redundantes o copiosas: el orador/es dentro de la literatura oral y electrónica, repiten una y otra vez su discurso o un discurso equivalente las veces que sea necesario. Hay una gran propensión a la citación, al deambular intertextual… La idea de la autonomía es fundamental en el lenguaje informático: “el hipertexto coloca al texto en el dominio de otros textos, y destruye su aislamiento físico de una manera nueva”. No se producen dos veces la misma lectura, con las mismas condiciones de lectura. La máquina está dispuesta de tal manera que el lector no puede volver sobre sus pasos, aunque quiera. (Prensentación de María Mencía).

4. Conservadoras o tradicionalistas.

Estas 3 van explicadas todas juntas.

5. Cercanas al mundo vital humano.

6. Tono agonístico.

La cultura oral hace enormes esfuerzos para conservar toda la información posible manteniendo la cohesión de la comunidad. En este sentido, podríamos aplicar esta misma idea a Internet, porque no hay duda de la utilidad de las formas electrónicas, que muchas veces adoptan un papel lúdico en el caso de la literatura. La blogosfera, nos explica la proliferación del debate, y controversia que se crea mediante lo blogs, chats, IRC (Internet Relay Chats), redes sociales… Permiten una conversación simultánea entre varios participantes. Combina el desorden de la oralidad y la ausencia de información extra o paralingüística.

7. Empáticas y participativas, en lugar de distanciadas objetivamente. La inmediatez de la situación comunicativa, su presencialidad esencial para los actos comunicativos muy directos, es fundamental para la literatura oral, pero también para la electrónica en donde la interactividad es una condición esencial en la hipertextualidad.

La existencia de comunidades digitales, que se reúnen alrededor de un mismo sujeto, parece confirmar esta característica como **Derrick de Kerchove** (creador del concepto *Webness*).

8. Tendentes a la homeostasis: Las culturas de tradición oral tienden a eliminar o reemplazar aquellas expresiones verbales que se corresponden con una serie de contextos que pierden su funcionalidad y su sentido en la vida cotidiana.

**Robert Kendall** [autor de poesía electrónica], la comunicación oral depende de unas coordenadas espaciotemporales casi inmediatas de la situación comunicativa y de los objetos próximos a ella. Análisis de la obra: el tono, la musicalidad, el ritmo marcado…

Concepto fundamental: TIEMPO REAL → aquel en el que el emisor y el receptor coexisten con una identificación simultanea y única modificando fuertemente el papel que cada uno ejerce; el lector influye en el emisor y el emisor influye en el lector.

Esta existencia de esta forma de oralidad terciaria, es la que **Gregory Ulmer** categorizaba como “*electracy*”.

Importancia de lo rizomático, de la superficialidad, de la enunciación, las opciones de acumulación de la información, lo relacionado con la ejecución y la performación, todo lo que tienen que ver con la navegación y el trabajo del lector, la interactividad, los elementos musicales que acompañan a muchas de las obras de literatura electrónica digital, ciberliteratura.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Era mediática** | **Medio dominante** | **Percepción** | **Espacio** | **Efectos** |
| Etapa pre-alfabética | Lenguaje oral | Audiotáctil y multisensorial | Acústico: sin límites, dirección u horizontes. | Mover la emocionalidad. Provocar la intuición. Crear una sensación de experiencia total. |
| Etapa alfabética | Impreso | Vista | Visual, lineal o sucesivo, homogéneo, idéntico y continuo. | Crear una racionalidad. Abstracción. La idea de análisis y secuencialidad. |
| Etapa electrónica | Televisión | Unisensorial | Acústico, instantáneo y simultaneo, omnipresente. | Creación de aldea global. Retrivalización. Interacción. Emocionalidad. Caos. Experiencia total |
| Internet | Audiotáctil y multisensorial | Esférico. |