



Abril - Mayo  
2004

## Por una Pedagogía de la Informática



Número Actual

Números Anteriores

Editorial

Sitios de Interés

Libros

Ediciones Especiales



Carr. Lago de  
Guadalupe Km. 3.5,  
Atizapán de Zaragoza  
Estado de México.

Tels. (52)(55) 58645613  
Fax. (52)(55) 58645613

Por *Susana Arroyo-Furphy y Charo Lacalle*  
Número 38

Entrevista al Dr. Raúl Dorra<sup>1</sup> para el número especial "Vinculación de la Semiótica y la Informática" de la Revista electrónica *Razón y Palabra*.

1. En "La retórica contra la magdalena", usted señala que: "Los enigmas del cielo y de la tierra conducen a la ciencia. Los enigmas de los libros conducen a otros libros." (*Discurso*, otoño de 1993, pp. 59-83); con base en el anterior axioma, ¿cómo se dilucidarían los enigmas en el vertiginoso y cambiante mundo de la informática?

1. Ese artículo sobre María Magdalena está escrito con una cierta dosis de humor porque trato un tema al cual es difícil acercarse con seguridad y ese humor es una manera de expresar -y tratar de superar- la inhibición. Por lo tanto las afirmaciones ahí expresadas no deben ser tomadas como "axiomas" sino como frases aproximativas. Tampoco "el vertiginoso y cambiante mundo de la informática" permite una actitud axiomática, todo lo contrario, es un tema del que no se puede hablar sin vacilaciones pero del que es imprescindible hablar. Yo respondería dividiendo la pregunta en dos aspectos: la informática como tecnología y la informática como creación de un mundo enigmático.

a) En tanto tecnología, podemos hablar de la informática como cambio y hasta como vértigo. Evidentemente una de las expresiones más características de la tecnología contemporánea es la informática, esto es, la producción y circulación de mensajes según procesos electrónicos cuya forma de expresión simbólica inmediata es la computadora pues es la imagen de la computadora la que para nosotros resume -como si se tratara de una sinécdoque- todo el mundo de la informática. Pero también la informática se expresa en otros medios como los teléfonos celulares, las videograbadoras, los aparatos que producen imágenes sonorizadas con fines publicitarios, los que controlan la marcha de los automóviles, para no hablar de procesos que alcanzan un grado de sofisticación, complejidad y precisión que uno no es capaz de imaginar. Piénsese por ejemplo en todo lo que se pone en actividad para que llegue hasta nosotros desde el planeta Marte una fotografía de impecable enfoque y definición. En cualesquiera de estos medios las transformaciones tecnológicas son tan vertiginosas y nuestra ignorancia de aquello que las produce es tan exhaustiva que, por ejemplo, entre el momento en que yo escribo estas palabras y el momento en que empezarán a circular seguramente habrán ocurrido cambios que no puedo prever. Pero esto no sólo se debe a mi ya declarada ignorancia en la materia sino a que la tecnología de la información ha construido un omnipresente autómatas, una suerte de máquina ubicua y autopoietica cuyos movimientos siguen una deriva imprevisible incluso para quienes la ponen en marcha. Hablo de la *máquina* en su conjunto -cuyo tamaño no sabríamos medir porque su magnitud, que está siempre rebasando nuestros métodos de medición, se expresa en varias dimensiones- y la máquina en cada una de sus partes o sus movimientos. Hablo de la *máquina* como un proceso al mismo tiempo racional e incontrolable que poco a poco nos va incorporando. Por ejemplo,

en estos días circula por las computadoras un virus que, como suele ocurrir, es más poderoso y amenazante que los anteriores. A ese virus sin duda lo ha creado un individuo o un equipo dotado de singular capacidad técnica. Sin embargo, una vez puesto en movimiento, seguramente el virus tiene un comportamiento y cobra dimensiones que aun su propio creador ya no puede controlar. Pensada como tecnología, la informática supone un gasto de inteligencia de tal modo cuantioso y opera transformaciones tan aceleradas que es frecuente escuchar que supera nuestra fantasía. Y sin embargo no creo que sea así; creo que en el fondo de todo esfuerzo tecnológico, para mal o para bien, está el impulso de nuestra fantasía o más precisamente de nuestro deseo, que es igualmente enigmático aun –o sobre todo– para nosotros mismos.

Y con esta observación paso al segundo aspecto: b) el mundo que crea la informática. Se trata de un mundo de características imprecisas al que por afán de simplificación solemos llamar *virtual*. Sin duda la informática responde a la perentoria decisión –diríase instintiva, pulsional, aunque se resuelva con una inteligencia matemática– de dar satisfacción a deseos y necesidades constitutivas de nuestro psiquismo y, en la medida en que va lográndolo, la consecuencia es que tales deseos y necesidades se expanden y multiplican. Cuando abrimos una computadora tenemos la sensación de ingresar a una tierra de nadie, tan prodigiosamente instalada que en ella se puede buscar y encontrar todo lo imaginable y aun lo inimaginable. ¿Quién ha ordenado y establecido la serie de asociaciones con la que podemos encontrarnos cuando le damos a nuestra computadora la orden de buscar una palabra tan intrascendente como “oruga”? He aquí que la palabra “oruga” se expande de tal modo que puede alcanzar los límites de una enciclopedia. ¿Quién es el autor de esta enciclopedia? ¿Una inteligencia autopoietica? Si –para situarnos en nuestro campo– recurrimos a la computadora en busca de conocimientos o de técnicas para hacer más precisa una exposición o resolver un problema, seguramente encontraremos rápidamente –salvo accidente o torpe manejo– la solución a nuestro problema aunque muchas veces la facilidad con que solucionamos el problema hace que lo que hemos adquirido se nos pierda con la misma facilidad y que, obrando de manera sofisticada, todo lo que hayamos conseguido es salir del paso en una determinada circunstancia pero sin aumentar de manera real nuestro saber o nuestro saber-hacer. Estas soluciones se obtienen muchas veces por delegación: la computadora hace el trabajo de uno o, más burdamente, le pedimos a un amigo más competente que resuelva el problema por nosotros, porque no sabemos manejar tal o cual programa. El problema queda resuelto pero yo permanezco tan ignorante como al principio, e incluso más inerme. Pero esta reflexión no invalida el hecho de que las tecnologías de la información pueden ser –y de hecho son– un aliado insuperable en muchos aspectos del desarrollo intelectual o en general de lo que podemos llamar la mente.

Pero pensar en la informática –o en la tecnociencia en general– sólo asociándola con la ayuda que brinda a profesores y estudiantes es dejar de ver otros aspectos más decisivos donde su valor, o por el contrario su contravalor, en el progreso humano se pone en juego. Dado que para ingresar y manejarse en el mundo de la informática se necesita de una inteligencia matemática –que muchos suelen asimilar con la inteligencia a secas– y dado también que el que ingresa a este mundo lo hace llevado algunas veces por una pasión lúdica pero muchas veces más por deseos ciertamente oscuros, este mundo ha definitivamente demostrado lo que desde siempre sabíamos: la inteligencia tiene un fondo de pasión, mejor dicho, está movilizadora por la pasión. Esa pasión puede ser abyecta, muchas veces criminal, insaciablemente perversa. Puede también ser noble, es decir ponerse del lado de la vida en lo que ella tiene de valioso. Así como muchos entran a ese mundo donde todo coexiste y uno puede recorrer impunemente, entran a ese mundo, digo, animados por el sadismo –¿qué sienten los que se dedican a sembrar virus, los que entran a ciertos sitios donde se

puede ver, por ejemplo, la imagen de un niño que está siendo violado o torturado?-, otros lo hacen para encontrarse con voluntades dispuestas como ellos a oponerse al espectáculo de la crueldad o la injusticia. Millones de hombres se adhieren a documentos que circulan para denunciar a un torturador, para oponerse a las guerras de despojo o para evitar que una mujer – lejana y a la que nunca han visto- sea lapidada por una absurda condena dictada en su contra. Este mundo de la informática –que no es sólo virtual porque tiene consecuencias en la vida real de los hombres- reproduce pues lo que ocurre en el mundo de todos los días. El mundo de la informática está lleno de promesas y también lleno de peligros, incluso quizá de los peligros más difíciles de erradicar. Empleando términos tomados al psicoanálisis, se trata de un mundo en el que también luchan las pulsiones eróticas con las pulsiones tanáticas, el deseo de la vida con la atracción de la muerte. Creo que, aunque nosotros los investigadores o educadores recurramos a las computadoras con fines constructivos y, diríamos, hasta inocentemente constructivos, debemos ser conscientes de que nos movemos en un mundo que se dilata mucho más allá y que ante él tenemos un deber que excede nuestro deber como académicos.

2. Si consideramos el lugar del discurso retórico en la actualidad, ¿dónde colocaríamos, en su opinión, los términos *web*, *Internet*, *e-mail*, *site* y tantos otros vocablos diseñados para la comunicación denominada “virtual”?

Esta pregunta es interesante porque invita a responderla en un sentido general. ¿Cómo se procede a incorporar dentro de la lengua, así como dentro del conjunto de universos conocidos y formados, otros que están en proceso de formación? Por ser un sistema, debemos pensar que la lengua está completamente estructurada en sus distintos niveles. De esos niveles el más flexible es el léxico aunque de alguna manera damos por cierto que el léxico de un idioma es un listado completo de palabras y por eso se confeccionan los diccionarios. Eso explica que, ante una palabra dudosa, alguien pueda decir: “esa palabra no existe porque no está en el diccionario” Claro que esa afirmación es refutable porque el diccionario va recogiendo las palabras que el uso progresivamente incorpora a la lengua. Sin embargo, en términos generales, podemos aceptar que una lengua es, entre otras cosas, un repertorio de términos con los cuales damos nombre a los objetos del mundo (real, posible o imaginario) sobre el cual ejercemos nuestro dominio. Ahora bien, ¿qué hacemos cuando estamos frente a aspectos de la realidad que apenas vislumbramos porque no tienen, para nosotros, una forma o una consistencia definida, como muchas veces le ocurre al científico cuando se siente confuso frente a un comportamiento inesperado de su objeto de estudio? Para que algo tenga existencia necesitamos darle un nombre: si yo digo “esa cosa”, el objeto que trato de señalar con tal fórmula permanece indefinido. Así, cuando estamos frente a un aspecto –o a una dimensión- de la realidad que apenas hemos comenzado a explorar o a transformar (por ejemplo una ciencia que inicia su desarrollo para estudiar nuevos estados de la materia, enfermedades desconocidas o especies surgidas de procedimientos artificiales), necesitamos de los nombres. Y como no podemos inventarlos –es decir, sacarlos de la nada- recurrimos o bien a préstamos lingüísticos (adaptación de un léxico proveniente de otra lengua: griego, latín, inglés) o bien a la resemantización de las propias palabras de la lengua para darles, mediante procedimientos retóricos (metáforas, metonimias, catacrexis, etc) un sentido que hasta ese momento no tenían. Entonces hablamos de “sitios”, de “navegación” dándole a esos términos un sentido nuevo por un efecto de semejanza. En realidad, con toda frecuencia, incluso en nuestras conversaciones cotidianas estamos usando viejos términos con un nuevo sentido. En el caso de los términos mencionados en la pregunta, obviamente se trata de préstamos tomados del inglés que están asociados a la informática. Sin embargo en este caso, la mayor parte de los términos tienen sus equivalentes en español (red, correo electrónico, sitio) a los

cuales también recurrimos. Pero tales términos –en inglés o español- son frutos de una resemantización: ¿por qué hablamos de red, de sitio y, siguiendo por este camino, de navegación, de mapa, de instalación, etc? La informática ha abierto una dimensión desconocida para el procesamiento y la circulación de los mensajes. Sentados frente a la pantalla, el movimiento de nuestros dedos sobre el teclado hace aparecer sobre su superficie, diríase prodigiosamente, imágenes y palabras que son objeto de nuestra manipulación. No entendemos los procesos tecnológicos que dan por resultado esa aparición y esas transformaciones pero como nuestra mente tiene horror al vacío debemos proveernos de recursos mentales que nos permitan imaginar que estamos ante un espacio tridimensional que se asemeja –o que es una réplica- de éste en que nos movemos. Dado, pues, que se trata de mensajes sobre todo escritos – mensajes que antes escribíamos tecleando en un máquina de escribir y antes aun con una simple pluma- imaginamos un escritorio con archivos y carpetas donde tales mensajes se ordenan y almacenan. Y así tenemos el despliegue de un “menú” (otra palabra reciclada) donde se nos ofrecen distintos accesos que tienen nombres familiares e incluso están duplicados por un dibujito que tiene el mismo propósito: hacernos pensar que transitamos un espacio de objetos cotidianos, manejables. Ese método para dar nombre a lo que no lo tiene es conocido en retórica como catacresis. Una *catacresis* es una figura llamada “obligatoria” porque no reemplaza a un término propio -aunque use generalmente recursos analógicos- sino que da nombre a algo que no lo tiene. Si yo digo “Sus manos eran de nieve” para significar que eran muy blancas estoy construyendo una metáfora. Pero si hablo de las “alas” del avión estoy recurriendo a una catacresis porque si bien esas piezas metálicas se llaman “alas” por similitud con las de los pájaros, esas piezas no tienen un nombre como tales de modo que no hay reemplazo de un término propio por otro figurado sino una suerte de bautismo analógico. En el mundo de la informática (¿pero se trata de un *mundo* en realidad?) prácticamente todo es catacrético: no sólo los nombres sino las cosas que imaginamos con tales nombres. ¿Por qué decimos que *subimos* información a la *red* o que *bajamos* información de la *red*? Por una necesidad de imaginar un espacio ordenado que nuestra mente pueda concebir como si se tratara de un espacio *real* con puntos de orientación y pautas de recorrido. En la antigüedad se confeccionaban *mapas* de la memoria (era un ejercicio programado por la retórica) por la misma necesidad de organizarla como si se tratara de un espacio, un espacio que deviene mundo porque deja de ser abstracto para volverse –imaginariamente- concreto. Uno de los aspectos más interesantes de la informática –al menos para mí- es cómo a partir de herramientas y procedimientos tecnológicos construimos un universo, un universo que llamamos *virtual* pero que ciertamente es bastante más complejo que los universos virtuales. *Virtual* se opone a *actual*. Decimos que *algo* es virtual cuando ese algo tiene una existencia posible pero aun no realizada. En ese sentido el mundo de la informática no sería un mundo *virtual* porque se trata de un modo de ser que no está en tránsito hacia una realización sino que está ya realizado de ese específico modo. La palabra *virtual* significaría aquí algo así como intangible, un mundo al que llegamos con los ojos y la mente pero al que no podemos llegar con las manos. Y hasta ahora para nosotros lo real era aquello que podíamos tocar –incluso imaginariamente- con las manos. Nuestra filosofía de *lo real* era la del apóstol Tomás: “si no pongo mis dedos sobre los agujeros dejados por los clavos, no creeré”. He aquí que la informática nos sitúa ante una nueva ontología.

3. ¿De qué manera actuaría la informática en el discurso retórico? O, mejor dicho, ¿cómo se explica la informática desde la retórica?

Creo que en parte he contestado esta pregunta. También la retórica –sobre todo en la antigüedad- era una máquina para producir y poner en circulación discursos de diferentes géneros. Pero creo que cuando ustedes se refieren a la retórica están

pensando en la retórica como el arte de la persuasión por medio del discurso, es decir en el efecto del discurso retórico, más que en su construcción. Es lógico que se piense de ese modo cuando se observa por ejemplo el poder persuasivo que han adquirido las imágenes o los diversos procedimientos para construir o poner en circulación mensajes que significan no sólo por lo que dicen sino por su dinamismo, su plasticidad, su capacidad interactiva, etc. Evidentemente, en la actualidad, lo que nos llega por la pantalla (del televisor o de la computadora), nos moviliza y nos encuentra en una situación de mayor entrega (¿acaso porque anula o suspende con cierta eficacia nuestra capacidad crítica?) que aquello que nos llega a través de un libro, o de la palabra que alguien pronuncia antes nosotros. Es como si esos mensajes fueran más poderosos porque movilizan varios sentidos al mismo tiempo y sobre todo porque todavía no nos hemos familiarizado con ellos, porque nos siguen maravillando, como cuando escuchamos una vieja canción grabada con un sistema de altísima fidelidad y entonces ese avance tecnológico que significa la forma de grabación nos maravilla de tal modo que más que a la canción –que ya conocíamos- a lo que atendemos es a la novedad del sistema de grabación que nos hace imaginar que estamos en el mismo lugar en que se está ejecutando la canción y es más, que estamos en un sitio privilegiado que nos permite oír todos los matices del sonido. Esos factores crean –al menos en gran parte- el poder de que gozan los mensajes (no sólo palabras, sino imágenes y estímulos diversos) que provienen del mundo de la informática. Este poder persuasivo –en general programado- de la informática suele ser asociado con la retórica y por ello se habla de una retórica de la imagen, una retórica de la publicidad, etc. Yo entiendo esa asociación pero no estoy seguro de que sea correcta. Para que haya una retórica necesitamos previamente que haya una gramática (pues la retórica es una transformación, un uso especial, que se mantiene en el borde de lo transgresivo, de las reglas gramaticales); y para que haya gramática debemos tener un lenguaje –o mejor dicho una lengua- en sentido estricto. No creo que las imágenes por sí mismas sean un lenguaje, ni que haya, en sentido estricto, otro lenguaje que el verbal. Creo que el lenguaje verbal es la matriz semiótica del que derivan todas las otras formas de comunicación que llamamos lenguajes pero ya en un sentido laxo. Creo que cuando hablamos de una retórica de la imagen, por ejemplo, estamos hablando en sentido figurado porque no hay una gramática de la imagen. Con estas afirmaciones retomo una idea original de Roland Barthes, que él no ha desarrollado (él mismo habló de la retórica de la imagen) y con la que, por otra parte, parece no haber con vencido a nadie o a casi nadie. Yo soy consciente de que cuando digo esto voy en contra de una opinión tan establecida que ni siquiera parece digna de discutirse. Pero me mantengo en ella.

3. Si la informática persuade desde su nicho virtual, ¿la información electrónica contiene entonces otra cara del discurso suasorio?

Sí, creo que podemos hablar de “otra cara del discurso suasorio”, puesto que la retórica es –aunque no solamente- un conjunto de prácticas significantes destinadas a la persuasión. Y podemos hablar de discurso porque –en mi opinión- la información electrónica no puede ser sino discursiva. Pero algo que tenga forma discursiva no necesariamente forma un sistema en sentido estricto. Se trata de “otra cara” no sólo porque estamos frente a prácticas informativas diferentes sino porque nosotros mismos ponemos ante ellas una cara diferente. La informática, en muchos sentidos, ha hecho cambiar nuestra perspectiva acerca del contenido y la forma de la información. Esto es, nos proporciona otro modo de la in-formación y en ese sentido nos trans-forma.

4. En alusión al título de su libro más reciente *Con el afán de la página*, ¿en qué lugar colocaría usted la página electrónica?, ¿se trata de un objeto sucesor de la página de papel?

Otra pregunta importante y de difícil respuesta; mejor dicho, se trata de una pregunta que sólo admite –al menos por ahora- una respuesta conjetural. Hay dos modos de pensar en la página, un modo que alude al aspecto material y otro que alude al aspecto formal de lo que llamamos página. Lo primero en que pensamos al hablar de página es en el soporte material de la escritura: una tablilla encerada, un rectángulo de cuero, una hoja de papel. Siendo así tendríamos que preguntarnos si la pantalla es en este caso el soporte material de la escritura electrónica. Difícilmente podríamos responder afirmativamente porque la pantalla es siempre la misma y más que una *cosa*, un objeto sobre el que trazamos signos, es un espacio materialmente inconsistente en el que los signos aparecen. La pantalla es espacio sin tiempo, diría incluso sin presente: está ahí, no transcurre. Justamente, debido a que la pantalla es siempre la misma y que desde ese punto de vista no podemos hablar de soporte material es que Roger Chartier ha afirmado que la escritura electrónica va a terminar por homogeneizar a todos los géneros discursivos –es decir por borrar la distinción que existe entre ellos- hasta hacer de la escritura una suerte de discurso único y amorfo. Es decir, la falta de soporte material para la escritura tendría en este caso un efecto entrópico. Yo no coincido con la opinión de Chartier pero la cito porque él es actualmente uno de los mayores especialistas en la historia –es decir, en las sucesivas transformaciones- del soporte material de la escritura y por lo tanto en la historia de la lectura. La pantalla crearía la ilusión de la página –una ilusión de cualquier modo eficaz- pero no sería estrictamente una página. Tal vez esto tenga que ver con esa perspectiva ontológica ya citada, la que acuerda realidad a aquello que es tangible. Lo intangible no tiene materialidad y lo que no tiene materialidad carecería de realidad. No habría entonces página electrónica sino simulacro –dicho en un sentido no peyorativo- de página. El mundo de la informática sería en este caso, más que un mundo virtual, un mundo simulado. Esto me parece más aproximado a la realidad pero no creo que lo sea totalmente. Ocurre que aun – insisto- nos resulta difícil, si no imposible, absorber en toda su magnitud esta dimensión que se ha abierto ante nuestros ojos.

En cuanto a la página en sentido formal, ella sería el resultado de una relación entre un signo y una superficie de inscripción. Subrayo: resultado de la relación de dos factores. Una corteza de árbol en la que escribo unas letras, un nombre, un pequeño mensaje, o una pared donde pinto una consigna política se convertirían en página por dejar de ser, en cierto sentido, corteza o pared, para convertirse en espacio de inscripción de una escritura. Así, desde este punto de vista podríamos decir que la pantalla permite esa relación entre el signo, o las grafías, y el espacio en que se distribuye(n). Pensadas las cosas de esta manera, la pantalla incluso nos haría más conscientes de la existencia de la página porque la computadora nos da mayores recursos para el “formateo”. Emilia Ferreiro ha observado que los niños que desde temprano aprenden a trabajar con una computadora adquieren rápidamente conciencia de que la página tiene una forma e incluso de que esta forma tiene un alto poder significativo y por eso es necesario –y atractivo- aprender a “formatear”. Los niños que aprenden a escribir sin el auxilio de la computadora tardan más –o no advierten porque ni siquiera el maestro se lo hace ver- en reconocer el valor significativo que tiene un mensaje centrado o tirado hacia la izquierda o puesto en columnas, así como el tamaño y la forma de las letras, etc. Y que esas diferencias tienen que ver con el género discursivo. No se “formatea” de la misma manera una página en la que hay un relato u otra en la que se escribe una carta o se hace la descripción de un árbol. Esto indicaría que formalmente la computadora –y antes de la computadora la imprenta- nos ha dotado de una mayor sensibilidad para la página. Por eso también hablamos de “edición” de la página. Pero eso mismo nos plantea este interrogante: cuando “formateamos” –los impresores hablan, más correctamente, de “formar”- la página, ¿estamos pensando que esa página se quedará ahí en la pantalla o que será “editada”, es decir impresa? Siempre junto a una computadora hay una impresora y eso indicaría que para

nuestros hábitos sensibles y mentales el destino de lo que se “formatea” es la impresión sobre una hoja de papel. El “formateo” sería un anticipo de la hoja impresa de papel. Tal vez por el momento nuestros hábitos no nos permiten pensar que algo que está en un disco es una escritura en sentido terminal. Quizá eso ocurra con las futuras generaciones. Por mi parte cuando hablo del “afán de la página”, me refiero a letras sobre una hoja de papel y más exactamente a la página del libro. Pero no sé decir con seguridad si más adelante se hablará de la página sin pensar en el libro. Creo que el libro no desaparecerá fácilmente pero que puede convivir con la computadora.

5. ¿En qué sentido repercute el término “página” virtual o electrónica en el escritor?

La respuesta es también aquí necesariamente imprecisa y quizá en eso consista su posible riqueza. Abundan los escritores –quizá son mayoría- a los que no les interesa la página electrónica y recurren a la computadora por una razón práctica. Yo empecé a utilizar la computadora para librarme del dolor de cuello, de las tensiones y del esfuerzo muscular que me costaba el escribir sobre esas antiguas máquinas. Era para mí la ventaja más evidente de ese cambio, una medida higiénica: podía corregir una y otra vez el texto sin caer en la desesperación de volver a escribir toda la página o a veces todo el capítulo. Para muchos, pues, la computadora es simplemente una máquina procesadora de textos. Los escritores son, somos, gente más bien nostálgica. Sin embargo poco a poco, sobre todo entre los poetas, comienza a desarrollarse el interés por participar de revistas electrónicas, o *redvistas*. En este caso no se trata de revistas que se conciben como para ser impresas pero que en lugar de imprimirse se suben a la red, como *Razón y Palabra* por lo menos en lo que hace a esta entrevista. Yo estoy respondiendo como lo haría para una revista de las que circulan impresas. Tal vez exagero pero creo que básicamente es así y por eso tenemos que hablar, en este caso, más que de una composición –o concepción- especial de la revista, de una especial forma de circulación. Pero en el caso de las *redvistas*, se trata de textos concebidos para la pantalla y que no podrían existir sin los recursos de la informática: textos donde se juega con la forma, con el movimiento, con la interactividad y donde la noción de autor, de lector, o de texto mismo se transforman. El texto está siempre en transformación y no sólo admite sino que pide la intervención del que lo hace venir a la pantalla. Por el momento este tipo de prácticas textuales no dan por resultado obras importantes desde el punto de vista de su calidad literaria pues son textos experimentales y hasta juegos. Pero potencialmente son no sólo ricos en posibilidades sino incluso perturbadores porque transforman las nociones y los roles de quienes intervienen a un punto en que se pone en juego la identidad misma del texto y sus autores o actores.

6. Finalmente nos gustaría que enviara un mensaje a los lectores de la *Revista Razón y Palabra*.

En primer lugar, me parece que en este tema no habría que caer en actitudes absolutistas y, mucho menos, dogmáticas, en bendecir o satanizar. La informática está llena de posibilidades enriquecedoras así como también de seducciones y peligros. El peligro mayor, creo, es dejar que la máquina, el robot, nos absorba y nos utilice para sus propios fines que no sabemos cuáles son pero de los que sabemos que no están al servicio del hombre. La ventaja mayor es poder hacer de los textos –y los mensajes en general, verbales, visuales o sonoros- experiencias que nos hagan avanzar en la búsqueda del conocimiento, en la sensibilidad intelectual y estética, y en la posibilidad de comunicarnos de manera más completa y creativa. Si logramos una transformación humanizadora, si logramos transformar nuestros hábitos no sólo para enriquecernos sino para reafirmar, bajo formas diversas, los ideales humanistas -la conquista de la verdad, del bien y de la belleza- la comunicación electrónica se convertirán en un hito de nuestra evolución. Si sucumbimos ante

sus seducciones, si no advertimos sus peligros, si nos hacemos más frívolos o más perezosos, si no vemos que el espacio de la pantalla es un espacio donde se escenifica la lucha entre los que van tras las falsas promesas de la tecnocracia y los que se esfuerzan por la conquista de la libertad y el desarrollo de la inteligencia, la informática será una cárcel para el espíritu. La apuesta es real y no podemos librarnos de ella. A los educadores nos corresponde pensar –y practicar- una pedagogía de las nuevas formas de la comunicación humana.

Muchas gracias.

---

**Notas:**

<sup>1</sup> Dr. Raúl Dorra: Doctorado en Letras (UNAM, 1982), con Mención de Honor y Medalla Gabino Barreda. Es autor de unos 60 artículos científicos que aparecieron en publicaciones especializadas de México, Argentina, Estados Unidos, Francia, España, Cuba, Italia, Venezuela y Perú.

---

*Susana Arroyo-Furphy y Charo Lacalle*  
Coordinadoras.