

ARTÍCULO DE REFLEXIÓN

Transmedia y nuevas narrativas en la formación en humanidades

Transmedia and new narratives in humanities training

Transmídia e novas narrativas na educação em humanidades

*CARLOS MARIO FISGATIVA 
 **JORGE ELIECER MOLINA 
 ***ANA MARÍA ARRIETA 
 **** JUAN MANUEL ACEVEDO 

* Docentes Investigadores. Universidad del Quindío

OPEN ACCESS 

DOI: <http://dx.doi.org/10.18634/sophiaj.18v.1i.1171>

Información del artículo

Recibido: marzo de 2022
 Revisado: marzo de 2022
 Aceptado: junio de 2022
 Publicado: enero - junio 2022

Artículo derivado del proyecto de investigación "Exploración de estrategias narrativas para la creación literaria en forma Transmedia".

Palabras clave: Educación, humanidades contemporáneas, mediaciones tecnológicas, narrativas transmedia, tecnologías digitales.

Keywords: Contemporary Humanities, Digital Technologies, Education, Technological Mediations, Transmedia Narratives.

Palavras-chave: Educação, humanidades contemporâneas, mediações tecnológicas, narrativas transmídia, tecnologias digitais.

Cómo citar: /how to cite:
 Fisgativa, C. Molina, J. Arrieta, A. & Acevedo, J.(2022). Transmedia y nuevas narrativas en la formación en humanidades. Sophia, 18(1) e1171. <https://doi.org/10.18634/sophiaj.18v.1i.1171>

Sophia-Educación, volumen 18 número 1. Enero/junio 2022. Versión español.

RESUMEN

Ante el actual contexto cultural y tecnológico, las disciplinas y la formación universitaria enfrentan retos inéditos relativos a las prácticas de enseñanza y aprendizaje, puesto que las mediaciones tecnológicas, nuevos soportes y archivos han transformado dichos procesos. En este artículo exploramos las alternativas que las narrativas transmedia ofrecen a las humanidades, en particular, a la literatura y la filosofía. Enfatizamos en la necesidad de incorporar otros soportes y otras narrativas en el quehacer de estas áreas, incluyendo y aprovechando las mediaciones tecnológicas. Por lo tanto, en lugar de brechas entre educación y tecnología, se identifican los retos que implican las transformaciones de actores, roles y procesos formativos, así como la emergencia de metodologías y plataformas "informales". Con tal propósito, empezamos con la caracterización conceptual del entorno tecnológicamente mediado al que crecientemente se enfrenta la educación universitaria. En segundo lugar, identificamos algunas prácticas literarias contemporáneas y, se hace un recuento de algunas obras latinoamericanas que se pueden analizar desde la categoría de literatura transmedia. Consiguientemente, se aborda la convergencia entre la ecología de los medios y la expansión transmedia como alternativa emergente para la producción narrativa. Por último, problematizamos los registros escritos y visuales que se transforman y se condicionan por los flujos de información en internet, en la televisión y en otras pantallas de circuitos eléctricamente soportados. La discusión sobre las mediaciones tecnológicas nos pone en un contexto problematizador de los lugares y usos habituales del discurso literario, filosófico y educativo.

ABSTRACT

In the current cultural and technological context, disciplines and academic education face new challenges related to teaching and learning practices, due to the fact that technological mediations, advanced supports and archives have transformed these processes. In this paper we explore the alternatives that transmedia narratives offer for the Humanities, in particular, for Literature and Philosophy. We emphasize the need to incorporate other

Copyright 2022. Universidad La Gran Colombia



Conflicto de interés:

Los autores declaran no tener ningún conflicto de interés.

Correspondencia de autor:

*carlosmfisgativa@hotmail.com

supports and other narratives in the work of these areas, including and taking advantage of technological mediations. Therefore, instead of having gaps between education and technology, we identify the challenges caused by the transformation of actors, roles and training processes, as well as the emergence of “informal” methodologies and platforms. To this end, we begin with the conceptual characterization of the technologically mediated environment that university education is increasingly facing. Secondly, we identified some contemporary literary practices and we make a historical account of some Latin American works that can be analyzed from the category of Transmedia Literature. Finally, will be problematized the written and visual registers that are transformed and conditioned by information flows on the Internet, television and other screens in electrically supported circuits. The discussion on technological mediations puts us in a problematizing context of the places and habitual uses of literary, philosophical and educational discourse.

RESUMO

Diante do atual contexto cultural e tecnológico, as disciplinas e a formação universitária enfrentam desafios inéditos relacionados às práticas de ensino e aprendizagem, uma vez que as mediações tecnológicas, as novas mídias e os arquivos transformaram esses processos. Neste artigo exploramos as alternativas que as narrativas transmídia oferecem às humanidades, em particular, à literatura e à filosofia. Ressaltamos a necessidade de incorporar outros suportes e outras narrativas no trabalho dessas áreas, incluindo e aproveitando as mediações tecnológicas. Assim, ao invés de lacunas entre educação e tecnologia, identificam-se os desafios envolvidos na transformação de atores, papéis e processos de formação, bem como o surgimento de metodologias e plataformas “informais”. Para tanto, partimos da caracterização conceitual do ambiente tecnologicamente mediado que a educação universitária enfrenta cada vez mais. Em segundo lugar, identificamos algumas práticas literárias contemporâneas e recontamos algumas obras latino-americanas que podem ser analisadas a partir da categoria de literatura transmídia. Consequentemente, a convergência entre ecologia midiática e expansão transmídia é abordada como uma alternativa emergente para a produção narrativa. Por fim, problematizamos os registros escritos e visuais que são transformados e condicionados pelos fluxos de informação na internet, na televisão e em outras telas de circuitos elétricos. A discussão sobre mediações tecnológicas nos coloca em um contexto problematizador dos lugares e usos habituais do discurso literário, filosófico e educacional.

La educación ante los nuevos soportes y narrativas

La sociedad de la información, sociedad del conocimiento, las redes sociales, espacios digitales de aprendizaje y entornos virtuales son solo algunas de las nociones desarrolladas con el advenimiento de las TIC y la emergencia del mundo digital. Este nuevo mundo expone un poder creciente sobre las personas y sus modos de vivir, pensar y expresarse, configurando una mutación cultural y cognitiva. Por esta razón, en las últimas tres décadas las mediaciones tecnológicas han llamado la atención de científicos, políticos, ciudadanos e incluso filósofos. Entre los diferentes dominios en que se ha reflexionado sobre estas cuestiones, es notable el de la educación universitaria; esto tiene que ver no solo con transformaciones pedagógicas, sino también con los diferentes soportes, medios y estrategias narrativas para la enseñanza, producción y difusión de saberes disciplinares.

En efecto, como lo señala Roger Chartier, “Nos hallamos ante la nueva revolución de la cultura escrita, la del texto electrónico, que aproxima aún más la humanidad a su antiguo anhelo de universalidad e interactividad” (2000, p. 82). En palabras de Walter J. Ong (1987), se trata de una nueva “tecnología de la palabra”, ante la cual se impone una pregunta: ¿cómo aquella ha transformado la enseñanza y el aprendizaje?, teniendo en cuenta que “la pedagogía cambió al menos tres veces: con la escritura, los griegos inventaron la *paideia*; con la imprenta, los tratados de pedagogía empezaron a pulular ¿Y hoy?” (Serres, 2013, págs. 30-31). Hoy el entrelazamiento de dispositivos tecnológicos que operan en la pareja (soporte-mensaje) cambia la forma de ver la enseñanza y la manera de reformarnos con ella. Según lo anterior, resultan acertadas las observaciones de Manuel Castells (2007) cuando señala que hay una brecha cultural y tecnológica entre la juventud y el sistema escolar, esto es lo que se denomina “disonancia digital” (Black, Castro y Lin, 2015). Es por ello que, según nuestra propuesta, desde

las narrativas transmedia se ofrecen posibilidades para repensar las prácticas de enseñanza y la comprensión de dimensiones sociales y culturales que exigen serias transformaciones de la formación universitaria en humanidades.

Algunos de los interrogantes que las teletecnologías plantean a los escenarios educativos requieren de una revisión a la luz de conceptos y teorías que no se limiten a desdeñar toda mediación tecnológica como una forma de alienación y manipulación. Promover la investigación sobre la relación entre los nuevos medios de comunicación y las humanidades, en particular, con la filosofía, la literatura, las reflexiones estéticas o sobre los fenómenos de *cibercultura* (Dery, 1998), permite comprender las nuevas manifestaciones literarias y audiovisuales de gran auge en años recientes. Además, nos insta a replantear los marcos teóricos que orientan la enseñanza de las humanidades en las universidades. Surgen así interrogantes cruciales para los docentes y las instituciones educativas con relación a las mediaciones y soportes que llegan a alterar las prácticas de enseñanza y exigen nuevas consideraciones acerca de la relación entre los dispositivos tecnológicos, la cultura, la ciudadanía, la participación política e incluso el mercado; confirmando que son muchos los agentes y elementos en juego. Dichas alteraciones se incrementaron con el acontecimiento mundial de la Pandemia, fenómeno que obligó a una mayor mediatización tecnológica de la vida cotidiana y a reforzar la consolidación de la industria de las TIC que proporciona y desarrolla los dispositivos para el teletrabajo y la teleeducación.

Si bien, algunas de las sociedades contemporáneas cuentan con una infraestructura tecnológica potente, a nivel educativo y laboral se generaron profundas crisis al momento de su incorporación, pues “toca aprender haciendo” debido a la urgencia de continuar con los procesos educativos y las actividades laborales. A pesar de la necesidad de habitar los escenarios generados por la pandemia y el confinamiento, el fantasma del pasado hace su aparición exigiendo el retorno a la presencialidad (Spence, 2021).

En vez de ubicarnos en una posición fatalista o en el discurso de la alienación tecnoeconómica, nos concentramos en el surgimiento de otras necesidades que respondan a entornos de aprendizajes emergentes. Entre estos se destacan algunas estrategias de aprendizaje informal por parte de jóvenes que crean su propio entorno para el aprendizaje, evidenciando la tensión entre la Universidad y la formación virtual, así como un cúmulo de posibilidades. Todo esto supone grandes desafíos para la Universidad frente a servicios educativos dedicados al desarrollo de competencias. Manuel Castells (2007) también resalta la importancia del aprendizaje informal, aquel que sucede por fuera de la institución educativa, con mediación tecnológica, de forma lúdica y de naturaleza participativa. Al respecto, Scolari (2018) observa e identifica una serie de estrategias de aprendizaje informal utilizadas por los jóvenes que responden a la pregunta de cómo aprendieron y desarrollaron las habilidades y competencias transmedia (Scolari y Guerrero, 2016). De allí la necesidad de indagar en ese entorno informal de prácticas y saberes que tienen la potencia de transformar e innovar en el ámbito de la educación formalizada. Esto lleva a la alfabetización transmedia (*Transmedia Literacy*) en contextos formales de educación.

En correspondencia con esta necesidad, es indispensable crear espacios de reflexión e investigación sobre las formas de producción y creación en las humanidades, así como las nuevas manifestaciones audiovisuales, las cuales no se reducen a lo cinematográfico o lo televisivo, sino que se presentan en diversos formatos y configuraciones generadas en torno a las tecnologías digitales y las plataformas de distribución de contenidos bajo demanda. Precisamente, las relaciones mediadas por las tecnologías digitales en tecnoentornos educativos o culturales, por ejemplo, suponen nuevos tipos de interrogantes como consecuencia de nuestra convivencia con *dispositivos tecnológicos*. Con relación a este tipo de dispositivos, conviene entender la especificidad de la tecnociencia. La composición de este neologismo es sugerente. Al respecto, Bensaude-Vincent (2009, p.7) señala que este término evoca, a primera vista, una mutación de relaciones entre ciencia y técnica. La técnica no sería más dependiente de la ciencia ni subordinada a ella en el sistema de valores. Esta prioridad de lo técnico se traduce por el lugar que ocupan los dispositivos en el quehacer tecnocientífico. Según este autor,

El dispositivo se distingue del instrumento tradicional en el sentido en que él realiza operaciones, *interviene* activamente sobre el mundo [...] El dispositivo no tiene como objetivo representar la realidad objetiva. Él interviene activamente sobre esta realidad y en retorno entrega el resultado de esta intervención (Bensaude-Vincent, 2009, págs. 117-118).

Es así como, en función de los dispositivos tecnológicos, *hacer* y *consumir* se fusionan. Esto es así porque los dispositivos responden a dinámicas de autogestión y organización de los lectores, fans o consumidores en torno a la producción de contenidos por parte de quienes en otras circunstancias hubieran permanecido siendo solo espectadores. Aquí resulta adecuada la contraposición entre estética y poética que propone Boris Groys

(2014), cuando señala que frecuentemente se piensan las manifestaciones culturales desde la perspectiva de un espectador pasivo, dejando de lado el aspecto productivo o *poiético* determinante de las prácticas culturales y artísticas contemporáneas, que están permeadas por las mediaciones tecnológicas, el internet, Google y los medios de comunicación masiva.

Por otra parte, resulta útil la distinción hecha por Javier Echeverría (1999, págs. 27-185) sobre *los tres entornos de la humanidad*. El primer entorno (E1) hace alusión al ambiente natural al que el ser humano, como cualquier otro ser vivo en la tierra, se ha adaptado a lo largo de un proceso de evolución. El segundo entorno (E2) se refiere al espacio cultural y social denominado entorno urbano y cuyas formas más conocidas son los pueblos y las ciudades. El tercer entorno (E3) está conformado por un espacio social altamente artificial posibilitado por desarrollos científicos y tecnológicos recientes que han dado lugar a sociedades informatizadas e hiperconectadas. En este entorno (E3), resultado de la tecnociencia, surgen diversos tecnoentornos: laborales, educativos, científicos, culturales, artísticos, entre otros, dinamizados por «tecnolenguajes» y agenciados notablemente por «tecnopersonas» (Echeverría y Almendros, 2020).

Ahora bien, las manifestaciones culturales en el “tercer entorno” ofrecen escenarios para la investigación que involucran la estética, las artes visuales, la comunicación y la producción narrativa y de contenidos. Estos son aspectos que generan interrogantes y desafíos para los programas de formación universitaria relacionados con las humanidades, dado que ya es tendencia en sus planes de estudio la implementación de mediación tecnológica para la modalidad virtual (sincrónica o asincrónica) de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Entre estos programas de formación se destacan la literatura, la filosofía, las artes visuales y la comunicación social, pues al investigar acerca de diferentes medios expresivos y de narrativas digitales se extiende su rango de búsqueda hacia otras disciplinas, hacia problemas transdisciplinarios y respecto a contextos concretos.

Constelaciones de las prácticas literarias contemporáneas

Entre la proliferación de dispositivos tecnológicos para la producción y difusión de contenidos escritos y audiovisuales, tanto la literatura, la filosofía como las humanidades en general han transformado sus modos de hacer, sus soportes, sus narrativas y que su poética, en el sentido de las maneras de utilizar y reutilizar sus elementos específicos con vistas a la creación de una obra, un texto o de comunicar conceptos (Bourriaud, 2006a, 2006b).

La desterritorialización de medios y de temas, el desbordamiento de las fronteras (discursivas, epistémicas y de género), el desplazamiento de la especificidad del campo literario, su expansión por medio de nuevos soportes y el cuestionamiento y relectura del canon, nos permiten señalar que las prácticas literarias contemporáneas juegan en el umbral entre las nuevas mediaciones tecnológicas y los usos análogos de antaño (Vouillamoz, 2000). El análisis de estas maneras del hacer arroja luces sobre dinámicas de producción artística y literaria en contextos no institucionalizados o formalizados. No obstante, podrían orientar alternativas en la capacitación universitaria si se convierten en objeto de análisis y se incorporan sus soportes y procedimientos compositivos en los espacios de aprendizaje institucionalizados. A continuación, rastreamos algunas obras literarias que nos aportan referentes para la cuestión que estamos planteando, ya que en ellas encontramos la producción narrativa que tiene como soporte y condición la mediación de teletecnologías, del internet y de diversos registros que expanden la textualidad. Con esta selección y breve comentario de producciones literarias, identificamos prácticas narrativas que ya han empezado a expandir sus discursos y estructuras, así como a explorar otros formatos, aunque no puedan asimilarse completamente a la producción transmedia que abordaremos desde los teóricos de las interfaces y la ecología de los medios.

Debemos aclarar que cuando empleamos aquí la denominación de literatura transmedia no nos referimos a aquella literatura cuya presencia en la red se limita a ser una versión digitalizada del formato impreso. Tampoco nos referimos a obras que simplemente tratan el tema de la cultura digital. Es por ello que nuestro análisis no se circunscribe exclusivamente al de las denominadas humanidades digitales, si se entiende por ello solamente el recurso a herramientas digitales para la investigación, el archivo y la difusión de los mismos saberes disciplinares (Vilariño, 2016). Al contrario, nos interesa pensar en las transformaciones culturales, epistemológicas y disciplinares que se derivan de la presencia de mediaciones tecnológicas y digitales para que la enseñanza, el aprendizaje y la investigación que estén entretejidas con otros medios y agentes que no se restringen a las instituciones o tradiciones involucradas en los currículos universitarios. La literatura transmedia experimenta en diversas formas con las nuevas tecnologías, resignificando a través de la experimentación, de la construcción

de imaginarios tecnológico-culturales, de la creación de nuevos circuitos de distribución y circulación, de nuevos formatos de lectura y escritura; estableciendo puentes entre lo impreso y lo digital, entre la industria cultura y la producción de conocimiento.

La literatura transmedia se refiere a aquella literatura concebida en diversos formatos, para ser leída en la pantalla de un dispositivo electrónico interactivo o en algunos formatos análogos, pero disruptivos, como lo son: el cómic, la historieta, el fanzine. En ella interactúan y se entrecruzan diferentes textualidades intermediales, reticularmente dispuestas: códigos informáticos, oralidad, escritura alfabética e imágenes, así como también diversas “artes”: música, video, literatura, artes visuales, programación, diseño, fotografía, entre otras (Ludmer, 2009). Como se señaló anteriormente, asistimos a un constante desplazamiento de las nociones de pertenencia y especificidad, tanto en lo que se refiere a los soportes, géneros y formatos de la literatura (Garramuño, 2016), como a la repartición del *sensorium*, los conocimientos y las experiencias que allí se ponen en escena.

A partir del debate sobre la errancia y apertura de la literatura y las humanidades podemos abordar algunos proyectos de las narrativas digitales latinoamericanas. ¿Cómo construimos el corpus? Trazando una constelación y en acuerdo con la teoría de los polisistemas, es decir: trabajamos la selección en distintos niveles compositivos y en redes de relaciones. Lo que supone una lectura diacrónica de sobrecargas de sentido y sincrónica de problemas y series. La metáfora de la constelación abre la posibilidad de una sistematización no cronológica e inestable y permite favorecer vínculos no cristalizados.

¿Qué tienen en común: *Escrito con un nictógrafo* de Arturo Carrera y *Keres cojer = GUAN TU FAK* de Alejandro López? Nuestra propuesta consiste en una constelación cuyo trazado remite a un procedimiento fundamental: la creación mediada por un dispositivo tecnológico y/o por un programa informático. Entendiendo esta mediación como una forma de experimentación más que como una mera instrumentalización. La literatura transmedia, de acuerdo con estas premisas, es aquella que pone en crisis las técnicas con las que es construida y, que le son inherentes desde el modelo análogo de la imprenta. Así, por citar algunos ejemplos, la miniaturización de *Mucho Trabajo*, de Pablo Katchadjian (la reducción de una novela a la fuente Times New Roman 2.1) o la supresión en *Supr Tzara*, de Luis Espinosa, son el resultado de las posibilidades que ofrecen las herramientas de los procesadores de texto. A estas propuestas se les puede objetar la necesidad de un instrumento tecnológico en toda escritura contemporánea. Rubén Gallo (2005) y Fredrich Kittler (1999) han estudiado las implicaciones de los artefactos técnicos sobre las obras literarias y, han demostrado que ya no hay literatura posible sin un instrumento electrónico.

Por otro lado, en su *dossier de Literatura electrónica de américa latina*, Carolina Gainza señala la heterogeneidad transmedial de algunas obras de la narrativa latinoamericana contemporánea, las cuales potencian la lectura digresiva, confiriendo a las narrativas digitales todo su potencial constelativo a partir del uso de las tecnologías digitales en la creación literaria. Presentamos algunas de las obras señaladas en el *dossier*, las cuales usan internet como forma de distribución, y cuestionan el control de la industria editorial tradicional, al igual que la apropiación del capital cultural de algunos autores.

Empecemos por *Golpe de Gracia* (2006) de Jaime Alejandro Rodríguez, que fue publicada en internet en el año 2006 y pertenece a lo que se denomina narrativas *Flash*, pues se soporta en este programa que permite desarrollar animaciones:

“*Golpe de Gracia*” posee la forma de un juego de video, donde el lector debe explorar tres mundos con el fin de descubrir quién intentó matar al sacerdote Amaury. Además de estos tres mundos, la obra contiene cuatro “salas” donde el lector puede leer la novela de forma tradicional (en formato PDF), jugar, estudiar y contribuir a la construcción de conocimiento en relación con la cibercultura (Gainza, 2018).

Continuando con los textos del *dossier*, encontramos (Wordtoys - Belén Gache, s. f.), una de las obras técnicamente más complejas, pues se trata una antología de ciberpoemas que puede considerarse una experiencia poética de interacción hipertextual. Cuando damos clic en cualquier parte de la pantalla aparece un libro titulado *Wordtoys* y el nombre de la autora, Belén Gache (Restaurado en 2021). Si damos clic en el libro, se abre la primera página, anterior al índice, en donde las letras del alfabeto cambian a gran velocidad. *Wordtoys* es una excelente muestra de diferentes experiencias poéticas interactivas a la luz de la ciberpoesía transmedial. Cada uno de los ciberpoemas que integran la obra es diferente y ofrece algo distinto al lector-espectador. En todos estos ciberpoemas se muestra una noción de tiempo veloz. Todo cambia en un instante con solo oprimir un botón.

Por otra parte, tenemos *Bacterias argentinas* de Santiago Ortiz. Las obras del autor son producto de una combinación multidisciplinaria. Es una creación que incorpora conocimientos de áreas como la biología, ciencias de la computación y matemáticas a la creación literaria. Esta combinación la vemos mucho más frecuentemente en poesía, existiendo en América Latina variadas producciones de este tipo. El trabajo de Ortiz se relaciona con modelos interactivos generadores de narrativas a partir de combinaciones algorítmicas basadas en códigos informáticos. La información que recibe el sistema son frases o palabras sugeridas por los lectores, y en algunos casos el mismo sistema produce las combinaciones o pueden ser los mismos lectores quienes unen diferentes modos para producir significancia (Fernández, 2007).

Como se puede ver en los ejemplos anteriores, la literatura transmedia pone énfasis en la interacción con el lector-espectador en las experiencias poéticas que se producen e intervienen en nuevos sentidos, que hacen que la obra esté dada por la suma de lo que leemos, vemos, escuchamos, sentimos y tocamos. La incorporación del movimiento (de las formas, de las letras y del perceptor mismo) contribuye a la generación de una nueva poética. Luego, la literatura transmedia produce experiencias estéticas interactivas de muy diversa índole a partir de capitalizar elementos heterogéneos. Sus innovadores procedimientos de configuración y las múltiples relaciones que se establecen entre el perceptor y las obras están generando nuevas concepciones sobre lo que se ha considerado literatura hasta este momento y sobre lo que se concibe como el acto de leer, de esta manera se resalta la importancia de la actualización de estos nuevos códigos en la formación en artes y humanidades.

Desde la estética literaria la crisis de la experiencia es clave para los proyectos de la escritura contemporánea, pues desde Benjamin se propone la imposibilidad y la futilidad de la narración y la lírica como vehículos. En este sentido, toda escritura es signo y síntoma del *Shock*. Las narrativas digitales, en particular la literatura transmedia, se alojan en la vasta e imprecisa zona de las poéticas de la post-experiencia, las cuales evidencian el devenir de la literatura y la transformación del campo literario tal y como lo conocemos, como lo leemos y como nos lo enseñaron. En consecuencia, se trata de poéticas experimentales que se desentienden de las convenciones clásicas de los géneros ligados a lo real y a la originalidad autoral, para así dar paso a la inespecificidad del campo literario (Garramuño, 2016; Ludmer, 2009) y su indeterminación y errancia hacia otras formas de ser del lenguaje, mediante las cuales se activa el *sensorium* y se supera la lectura mental de la modernidad.

Expansión textual en contextos transmedia

Dado el contexto cultural, literario y tecnológico que acabamos de presentar, es posible adentrarnos en comprensiones de la interacción entre medios, soportes y usos de las tecnologías que permea tanto el ámbito educativo como el de la producción y consumo de contenidos. Los estudios acerca de las interfaces, de la ecología de medios y de la narrativa transmedia aportan análisis y conceptos que se ocupan de procesos tecnológicamente mediados, de los tecno-entornos, así como de dinámicas de producción, difusión y consumo de narrativas transmedias que exceden la manera en que se han pensado las humanidades y la educación universitaria recientemente (Vilariño, 2016). Por lo cual, nos incitan a pensar con nuevos paradigmas estas problemáticas sin desligarse de las dinámicas de la tecnología y de los medios, sino desde la hibridación y la no especificidad genérica (Garramuño 2016).

Nos ubicamos en la ecología de los medios como forma de interpretación de la comunicación contemporánea, al respecto, Scolari (2009) hace las siguientes precisiones: 1. Los medios constituyen un *entorno medium* que modifica nuestra percepción y cognición. 2. Los medios son como “especies” que viven en un ecosistema y establecen relaciones entre sí (y con los sujetos que también forman parte de ese ecosistema). 3. El concepto de “interfaz” se podría convertir en la mínima unidad de análisis de la *Media Ecology* (como el “signo” para la Lingüística o el “texto” para los semióticos). 4. Es en las interfaces donde se pone en juego la evolución de todo el ecosistema mediático. 5. Todos los medios convienen en la misma ecología, algunos llegaron antes y otros después, pero nunca hay que olvidar que los “nuevos” medios de hoy serán los “viejos” de mañana.

En otras palabras, la ecología mediática permite observar los medios en un entorno que: potencia la aparición de nuevas especies (*Snapchat*, por ejemplo), posibilita la coexistencia entre nuevas y viejas especies (*web*/periódico, chat/audio, computador/texto), pone en riesgo especies poco eficientes (carta, telegrama, fax) y propicia su mutación e hibridación (teléfonos, relojes y televisores inteligentes, tabletas, *streaming*); de estas convergencias emerge otra forma de contar, narrar, relatar que se denomina transmedia, caracterizada por ser un cruce de medios, de soportes y estrategias discursivas divergentes. Una de sus condiciones es la intertextualidad que se materializa con la hipertextualidad y la hipermedialidad, y como si fuera poco, lo transmedia tiene la capacidad de desplazarse entre lo físico y lo digital. Precisamente, con la denominación de transmedia aludimos a la

forma que adquiere el relato en la contemporaneidad, y en la que la infraestructura tecnológica genera una convergencia mediática, dicha convergencia sucede en un entorno global soportado por diferentes servicios de internet, entre ellos, la web que ofrece infinidad de modos para la conexión de variedad de dispositivos electrónicos con capacidad de recibir, producir, reenviar y hacer navegar por información digital en diferentes formatos; técnicamente una obra transmedia está constituida por mínimo tres soportes. Ahora bien, para nuestro interés en las prácticas discursivas con las que se relacionan las humanidades, esto implica la articulación de diferentes medios en la estructuración de un universo narrativo y en la construcción del sentido de la narración (cine, libro, imagen, obra de teatro); de esta manera se configura el concepto de texto expandido, según el cual al relato ya no le basta el libro y se amplía en el videojuego, en el cómic o en cualquier otro medio, como los juegos de rol (Grande de Prado, 2010; Rodríguez, 2016; Palomeque, 2016). Con respecto al concepto de transmedia, Jenkins (2006) presenta la siguiente definición:

Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad.

En la forma ideal de narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la TV, las novelas y el cómic, su mundo puede experimentarse en los videojuegos o en un parque de atracciones.

Cada entrada a la franquicia ha de ser independiente, de forma que no haya sido preciso ver la película para disfrutar con el videojuego y viceversa (p. 106).

Dentro de este sistema, el lector sufre dos transformaciones; una primera lo convierte en fan, lo cual lo lleva a vincularse emocionalmente con la narración, lo que motiva acciones creativas y lo pone dentro del dominio del *fandom*, esa parte del universo transmedia construida espontáneamente por los seguidores, la cual se complementa con el *canon* que es esa otra cara del transmedia constituida por los productores de la obra. La segunda transformación es que su rol pasivo de lector-espectador pasa a la de prosumidor en la que además de consumir contenidos, los produce, pues tiene a mano los dispositivos (*hardware* y *software*) para la producción de contenidos y la web como plataforma abierta para la publicación y distribución de dichos contenidos (Lastra, 2016). Además, el fan (vinculado emocionalmente al contenido narrativo), está dispuesto a adelantar rigurosas investigaciones para construir significados de forma no lineal y multilineal, yendo de un medio a otro (*crossmedia*). Mientras que las prácticas, las plataformas, los roles que van asumiendo escritor y lector, conviven con otros modos de interacción con contenidos, ya no solo textuales, sino audiovisuales, la recepción se expande hasta llegar a lo sensorial, a lo inmersivo.

Un fuerte antecedente transmedia se encuentra en la publicidad y el *marketing*, estas disciplinas influyen el transmedia de dos formas: 1. Desde lo narrativo, ya que el mensaje publicitario se construye en la articulación de variedad de medios: comerciales, cuñas radiales, impresos (piezas gráficas en periódicos y revistas), piezas de gran formato (vallas), estrategias de activación de marca (impulsadores en supermercados, concursos en centros comerciales), correo directo tanto físico como digital (*mailing* con catálogos digitales, correo físico con catálogos impresos), sitios web e infinidad de tácticas que tienen como propósito la persuasión constante al posible consumidor; estas lógicas del comunicar en el mercadeo se trasladan a la industria norteamericana del entretenimiento y son el cine y la televisión los primeros medios en expansión, aparecen así los primeros y exitosos proyectos transmedia: *Matrix*, *The Blair Witch Project*, *Lost*. 2. Desde la concepción de “narrativa inteligente”, el relato se hace inteligente en términos de mercado con el objetivo de enganchar más consumidores desde diferentes dimensiones, ya no solo en el consumo del contenido como tal, sino en el consumo de artículos y servicios en los que se expande la franquicia. Cabe destacar, la incomodidad que estas cuestiones generan en paradigmas filosóficos que no consideran aún las mediaciones tecnológicas como determinantes de su quehacer. En contraste, nuestra apuesta se acerca más a los planteamientos de Gregory Ulmer, quien señala:

Vista desde el punto de vista de la teoría de los aparatos, sin embargo, la industria del entretenimiento en todas sus formas está inventando las prácticas de electricidad. El desafío para los educadores es reconocer, apropiarse y rediseñar estas prácticas como equivalentes electráticos de la lógica, la retórica y la poética (Sung-Do y Ulmer, 2005, p. 141).

Se debe tener en cuenta que una narrativa transmedia es una forma de contar en la que se concibe el texto de forma amplia, ya no solo como un escrito, sino como imagen, video, sonido y juego, este tipo de narrativas articulan diferentes medios a través de los cuales se expresa un universo narrativo. Se entiende entonces como universo narrativo un sistema semiótico en el que el lector se encuentra inmerso, construyendo el significado de la obra, gracias al recorrido que hace por los diferentes medios que adopta el texto.

El elemento fundamental para la producción narrativa transmedia es el *universo narrativo* que debe ser suficiente para contener un grupo de personajes y proveer contexto para el desarrollo y solución de sus conflictos que además permitan una profundización de líneas narrativas. Es por esta razón, que la narrativa transmedia es *enciclopédica*, pues debe proveer suficiente información que permita, por un lado, la profundización de las líneas narrativas y, por otro, la expansión mediática. Se conoce como *franquicia* al universo narrativo que articula el canon y el *fandom*. Del lado del canon están las corporaciones detrás de los contenidos (películas, videojuegos), objetos (ropa, juguetes, figuras de acción) como todos los medios en los que se expresa la obra. Del lado del *fandom*, se encuentran los *fans* o seguidores quienes aportan en la expansión del universo.

Canon y *fandom* son elementos en juego constante. El *canon*, relacionado con las tendencias dominantes de la producción de entretenimiento en la industria cultural, es esa parte del universo narrativo propuesto por productoras de cine, TV y series. Como un ejemplo, tenemos el de *Dungeons & Dragons*, el cual inició como un *libro de juego*,¹ cuya expansión posibilitó el desarrollo de variedad de medios y productos. Al poco tiempo del lanzamiento del primer libro, a mediados de la década de 1970 se publicó una primera revista *Dungeon* dedicada al estudio y profundización del universo, ofreciendo la descripción de escenarios, profundización de personajes y situaciones, la inclusión de textos creados por los jugadores y la promoción de productos, miniaturas, tableros de juegos, juegos de cartas y variedad de *merchandising*. La revista evolucionó al sitio web *Dungeons & Dragons* (<https://dnd.wizards.com/>). Se han producido tres películas: *Dungeons & Dragons* (2000), *Dungeons & Dragons: Wrath of the Dragon God* (2005), *Dungeons & Dragons: The Book of Vile Darkness* (2011). También una serie de dibujos animados en 1983, libros de *Dungeon & Dragons* dentro de la colección *Aventuras sin fin* (1985) y ocho videojuegos entre 1998 y 2013. A la par de esta expansión se dio a nivel corporativo la compra de TSR (*Tactical Studies Rules*, editorial estadounidense que existió en la década de 1970) por parte de *Wizards of the Coast* en 1996, editorial especializada en juegos de rol, cartas y tablero que a su vez fue comprada por Hasbro Inc. en 1999.

Además de la función del *canon*, se debe tener en cuenta el poder creativo de los *fans* al que corresponde el *fandom* constituido por los seguidores del contenido: los *fans*, en palabras de Jenkins, son los responsables de “transformar la cultura de masa en cultura popular” (Jenkins, 2009, p. 54). Los *fans* se vinculan emocionalmente e identifican con el universo propuesto desde el *canon*; consumen todo tipo de contenido como películas, libros, videojuegos, ropa, juguetes, alimentos, eventos, parques temáticos. Pero la acción del *fan* supera el simple consumo y lo transforma en acción creativa que amplía el universo narrativo, puesto que “para los fans el consumo suscita espontáneamente producción, la lectura genera escritura, hasta que los términos parecen lógicamente inseparables” (Jenkins, 2009, p. 54).

En suma, vimos cómo la proliferación e interacción de medios lleva a la comprensión de una ecología de los medios en la cual coexisten soportes, medios, formas y estéticas. Asimismo, se indicó que en esos contextos hipermediados se dan las narrativas transmedia que recurren a la traducción entre formatos. Como consecuencia del desarrollo del universo narrativo y de la capacidad enciclopédica del transmedia, se evidencia que las nuevas narrativas están estrechamente ligadas a la *relación consumo-creación*. Es por ello que, la expansión del universo narrativo surge de la tensión creativa entre *canon* y *fandom*.

Las pantallas y la escritura digital

Al día de hoy podemos indagar por los modos en que la conjunción entre fotografía, cine, televisión, redes sociales configuran el escenario contemporáneo de interacción con contenidos audiovisuales. Asimismo, es necesario interrogarnos por los archivos y saberes de disciplinas como la literatura y la filosofía que han sido estandartes de las humanidades y que tienen en la universidad su centro, en tanto espacio de producción, reproducción y gestión del conocimiento. Puesto que, allí “se gestan buena parte de las modificaciones aceleradas que sufre nuestra vida por medio de la tecnología. Estas modificaciones están referidas al aumento de aquello que como consumidores y consumidoras tenemos a disposición” (López, 2020, pp. 13-14). También cabe pensar en las configuraciones epistemológicas que corresponden con nuestras sociedades crecientemente mediadas por lo digital, por las telecomunicaciones que asumen diferentes formas y soportes. Antecedentes de estos interrogantes se encuentran en el programa de investigación de Jacques Derrida, para el cual es indispensable conjugar las indagaciones por el lenguaje y la técnica (2005, p. 13). Lo que, en el caso de la formación universitaria implica pensar en la dependencia frente a las tecnologías de la información, ya que no se trata de rechazar la mediación técnica o el artefacto tecnológico, ni de suponer instancias pre-tecnicas, originariamente poéticas y no

1. Libro de juego: delimita el universo narrativo, describe las tipologías de los personajes y las hojas de personajes a partir de los cuales se construyen los mismos, presenta y actualiza las reglas (en cada nueva edición o en revisiones de la edición).

instrumentales, pues esto puede “servir para proteger algo de lo que, en filosofía y en las humanidades, siempre ha opuesto resistencia a la tecnologización” (Derrida, 1997, págs. 131-132).

Esto nos invita a pensar la relación entre las técnicas, en este caso del archivo y del mensaje, los modos de la escritura y de trabajo con diversos tipos de imágenes y las condiciones que hacen posibles los saberes o disciplinas, pues los ejercicios de lectura-escritura, las técnicas y soportes que implican no son un vehículo pasivo del sentido, del saber o la información, sino que son condiciones epistemológicas. Entre los referentes teóricos, se destaca Walter Benjamin y su teoría de la cultura y de los medios ópticos, dado que motiva debates relevantes sobre la cultura, la subjetividad y la historia teniendo en cuenta la técnica y la reproducibilidad. Precisamente, en *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica* (2008) se trata ampliamente sobre las condiciones técnicas que hacen posible el cine y la fotografía, así como las condiciones sociales que responden a ellas. Además, en el pensamiento benjaminiano encontramos una tesis determinante para el enfoque de esta investigación, a saber, que los modos de percibir e interpretar cambian en la interacción con los medios.

Las mediaciones teletecnológicas son condiciones prácticas y epistemológicas de nuestras maneras de escribir, de compartir imágenes, contenidos audiovisuales, de la producción artística en general o al menos de su difusión por los medios masivos. Es por ello que los relatos de nuestra tecnicidad, de la antropotécnica contemporánea no remiten solo al fuego que es controlado y manipulado, sino, también al impulso eléctrico que posibilita el internet. Las figuras del *cyborg* y las utopías sobre la inteligencia artificial también asedian nuestros imaginarios. En este aspecto, la propuesta de Ulmer acerca de una “electricidad” que conjugue la literalidad con la electricidad nos resulta útil, dado que remite a las discusiones de los teóricos de la escritura y del libro, en tanto, artefactos y desafíos genera para el pensar y la formación filosófica: “en mi investigación usó la historia de la literacidad para investigar los aparatos digitales, esto lo he denominado con el neologismo de electricidad. El término alude a la electricidad y a la ‘traza’ derridiana, y resulta útil para señalar el objetivo de mi indagación, que incluye la relación entre la tecnología, prácticas institucionales y formaciones identitarias emergentes actualmente en nuestra era de nuevos medios (Sung-Do y Ulmer, 2005, págs. 138-139).

Desde otra corriente filosófica, la de la tecnociencia, los planteamientos de Javier Echeverría, esclarecen el campo en el que estamos incursionando al abordar la problemática del impacto de las mediaciones digitales y tecnológicas propias del tercer entorno, así como sus efectos en la enseñanza y en la producción literaria y filosófica. Este filósofo discute acerca de la relación entre las pantallas virtuales y la electricidad, acerca de la mezcla entre electrónica, microelectrónica, con nuestras formas de ver, oír, olfatear, sentir, escribir e interactuar políticamente, pues implican otras maneras de transmitir, almacenar y producir la información siempre ligadas a la interacción social, así como a configuraciones del saber y el hacer respecto a ellas. En su texto “Cavernas virtuales y cavernas reales” señala que las cavernas virtuales proliferantes en la actualidad requieren de un análisis (en nuestro caso, desde espacios de formación universitaria que incluyen el campo literario, filosófico y estético), dado que al igual que la platónica (Platón, 1993), dichas cavernas nos aportan comprensiones de lo filosófico, de las interacciones entre humanos y otros. En la actualidad, las cavernas no tendrían como correlato el mundo de las ideas, por lo cual tendríamos como tareas de nuestro tiempo “investigar los objetos artificiales que hay en la boca de la caverna y su relación con las sombras que generan, no el mundo de las ideas” (Echeverría, 2008, p. 82). Así como las relaciones entre objetos artificiales, sus sombras y entre aquellos que construyen y reciben esos destellos y sombras.

Según Echeverría, las cavernas tienen variantes tanto colectivas como individuales. Pero, se debe atender a la especificidad de estas cuevas y los medios o soportes a los que se asocian, puesto que la casa o el cuarto de estudio resultaron ser cuevas que cuentan con diversos artefactos. Ahora bien, durante el siglo XX, se dio un gran impacto por parte de la cueva cinematográfica, posteriormente, la televisión tomó gran relevancia en la cotidianidad. Por ello, al intentar pensar en las mejores cavernas posibles, se debe distinguir entre la caverna televisiva y la del internet. Al respecto, es clarificadora esta aseveración de Echeverría:

En la televisión vemos lo que les sucede a los demás prisioneros, en particular lo que hacen los *grandes de la caverna*: políticos, deportistas, modelos, personajes famosos, tertulianos, etc. El actual espectáculo de la *dóxa* es fascinante, su éxito mundial. Los filósofos no suelen aparecer en esos escenarios, y cuando salen, salen malparados. El sitio del filósofo en la telecaverna es *la boca de la televisión*, es decir, el borde de la pantalla, que sirve de frontera entre lo real y lo virtual. Su tarea consiste en investigar cómo se construyen esos objetos y sujetos artificiales que luego son admirados o criticados por los tele-prisioneros (Echeverría, 2008, págs. 83-84).

Ahora bien, en el marco de la Pandemia, se puede objetar que la televisión se ha transformado enormemente, tanto que ha resurgido inmensa sobre el cine, el cual en su forma tradicional padece de salas vacías, taquillas en

quiebra, estrenos indefinidamente aplazados y, peor aún, contenidos adaptados y realizados para TV por demanda. Entonces, las situaciones recientes nos llevan a interactuar de otro modo con dispositivos y redes de circulación de contenido ya existentes, pero re-ordenadas por las exigencias laborales, comerciales y sanitarias. Tal y como ha ocurrido con las rutinas y espacios de la enseñanza universitaria. La nueva industria se vio consolidada con en el confinamiento del *lector - usuario - consumidor - fan*, quien se involucra en un ciclo de observación, análisis y sistematización de reacciones a través de algoritmos con el fin de producir “contenidos inteligentes” que sacan el mejor provecho de sus sesgos y lo fidelizan.

Frente a modos emergentes de producción, recepción, circulación de imágenes, discursos y de contenidos en diversos soportes y formatos, se requiere de otras comprensiones de los medios y de sus interacciones, otros modos de producir contenidos, de interactuar con imágenes y escrituras híbridas, electrificadas y traducibles a los códigos digitales. Entonces, la escritura digital implica otras formas de codificación y almacenamiento de información,

la más significativa consiste en que los objetos artificiales son producto de la *escritura digital*, que luego se disemina a través de las redes (...) permite poner en pantalla cualquier texto de cualquier lengua, así como digitalizar la voz. Una vez digitalizada nuestra voz y nuestra imagen, cualquier titiritero puede editar nuestros discursos y acciones, componiéndolos a su antojo (Echeverría, 2008, p. 85).

Desde este punto de vista, la *escritura digital*, en tanto principal novedad de internet, exige la indagación continua, notablemente en lo que concierne a las maneras en que los procesos educativos se ven alterados por las condiciones que ofrecen las redes sociales y los dispositivos tecnológicos. Lo anterior sin limitarse a una cuestión pedagógica o procedimental. Precisamente, es a esto que nos oponemos, ya que una consideración irreflexiva, netamente instrumental de los medios audiovisuales, de los dispositivos tecnológicos y de las imágenes del cine, la televisión o las redes sociales, ofrecen una perspectiva insuficiente frente al dominio de las tecnologías en nuestros modos de vida actuales. Una situación paralela se configura con las consideraciones del lenguaje como algo netamente instrumental, como simple vehículo para la comunicación y herramienta para la diversión y la fruición estilizada, sin considerar su carácter transformador de nuestras visiones del mundo y el modo de habitarlo. Es por ello que, como se enuncia en “*The grammatology of the future*”:

La tarea inmediata es inventar prácticas específicas para el internet, un híbrido de algunos aspectos de la literacidad con algunas de las nuevas posibilidades aportadas por los medios digitales. Por ejemplo, el internet abre un nuevo canal de comunicación mucho más allá de las existentes redes de las instituciones orales y literales, las cuales por ahora están fijadas, vueltas convencionales y cerradas a conocimientos alternativos. El internet sobrepasa estos canales fijos y crea oportunidades de contactos atravesando discursos institucionales y disciplinares (Sung-Do y Ulmer, 2005, p. 159).

Estas cuestiones dan lugar a controversias en las cuales la Universidad y los académicos están convocados a deliberar con la pluralidad de agentes concernidos, dada la necesidad de otras competencias, de modos de alfabetización audiovisuales y digitales que correspondan a nuevas sensibilidades, a nuevos modos de comunicación y de percepción. Para abordar estos asuntos, la ecología de los medios y las teorías acerca de lo transmedia orientan nuestra reflexión. Abordando estas problemáticas, respondemos a un área de investigación actual y pertinente, dada la profusión de nuevos productos audiovisuales, la gran accesibilidad y el uso masificado del internet y de soportes digitales, tanto en la vida cotidiana como en escenarios académicos.

Conclusiones

La discusión acerca de los tecnoentornos, el lectoespectador, las prácticas literarias contemporáneas, la ecología de los medios y la variación en los soportes, nos llevó a preguntarnos por los modos en que impactan la concepción actual de las humanidades y, en particular, los espacios de formación en literatura y en filosofía. Los enfoques de la reflexión en torno a la tecnología se han caracterizado por un matiz notablemente pesimista respecto a su desarrollo alienante. En la percepción pública de la tecnología encontramos esta misma visión, vinculada a la desconfianza frente a peligros y consecuencias indeseadas. No obstante, encontramos que en el tecnoentorno educativo vinculado a las humanidades y las artes, las tecnologías digitales ofrecen potenciales de creatividad que inspiran el desarrollo de múltiples trayectorias tecnológicas. De hecho, los dispositivos tecnológicos intervienen recogiendo información sobre las decisiones que toman las personas al operar con ellos, también generan otras

maneras de investigar y otros objetos de estudio que requieren replantear los marcos epistemológicos en los entornos formativos.

Las resistencias a las mediaciones tecnológicas tienen muchos niveles. Una de ellas, ya la hemos mencionado, tiene que ver con considerar que los dispositivos tecnológicos son solo instrumentos o medios para otra cosa que les resulta externa, lo cual va de la mano con la actitud iconoclasta, con el desprecio y desconfianza ante la imagen y los artefactos (Derrida y Stiegler, 1998), en contraposición con otros registros que se consideran más fiables, como la oralidad en la que la voz del saber docente parece tener un lugar privilegiado (Ávila Cañamares, 2021), o en contraste con la supuesta calidad superior de la educación cuando los agentes involucrados comparten un mismo espacio físico.

Aunque no se proponga la aceptación indiscutida de cualquier estrategia mediada tecnológicamente, ni la aceptación de todo tipo de soporte como panacea a las dificultades recurrentes en los escenarios educativos y, en particular, universitarios, es indispensable ver cómo se reconfiguran prácticas, conceptos e incluso sensibilidades, para tratar de entender esos fenómenos dinamizados por las tecnologías digitales en red (Amaya Velasco, 2022), y para hacer el balance crítico de los aciertos o infortunios que puedan generarse para unos u otros agentes implicados. Por otra parte, reconocemos la multiplicación de las desigualdades que acompaña a los nuevos escenarios educativos altamente mediados tecnológicamente, pues es limitada la inclusión de quienes no participan en la educación superior, de quienes no dominan las prácticas mediatizadas o no tienen acceso a los dispositivos, redes y dinámicas de las teletecnológicas (López, 2020 pp. 13-14).

Aunque los fenómenos transmedia datan de años recientes, en la revisión bibliográfica se encontró que desde las primeras décadas del siglo XX, con el advenimiento de la radio, el fonógrafo, el cine y el auge de la fotografía (Benjamin, 2008; Malraux, 1965; Horkheimer y Adorno, 2007; Crary, 2008), se realizaron análisis teóricos que atienden a las nuevas condiciones aportadas por los medios, los fenómenos y prácticas que giran en torno a ellos, y que nos llevan a replantear el debate en el contexto de mediación y reproducción digital (Amaya Velasco, 2022). Por ello, conviene analizar dichas problemáticas en el contexto de debates acerca de los medios y las artes, relacionados con la reproductibilidad digital y las redes informáticas, lo que va de la mano con los cambios en la sensibilidad, con las transformaciones de las prácticas de lectura y escritura, de la alfabetización para la codificación y decodificación de los lenguajes, formatos y signos en los nuevos medios, lo que da pie a las formas narrativas transmedia.

Se identificó la necesidad de incluir diferentes soportes en los procesos de enseñanza, así como la incorporación de estrategias de investigación creación. Las prácticas artísticas y literarias ya han incluido diversos medios y soportes, cuestionando las distinciones genéricas, los discursos de la especificidad, también alterando las distinciones entre productores y consumidores, debate que en lo literario tiene que ver con los límites del lenguaje, con su capacidad de ampliarse hacia lo audiovisual, lo sonoro y las mediaciones electrónicas (Vouillamoz, 2000; Sabogal Patiño, 2021; Fernández, 2007). En el caso de las prácticas literarias contemporáneas, los textos están conectados de diversas maneras, de tal forma que la experiencia de lectura se ve favorecida y genera reflexiones estéticas de la interactividad, pues estas dimensiones multimediales crean algunos correlatos del texto y articulan las artes para la producción de ciertas convergencias discursivas. Todo esto ha ocurrido en espacios e instituciones que no son solo académicas o universitarias, pero que pueden aportar para pensar en prácticas de formación en las universidades, asumiendo la hibridación disciplinar y metodológica.

En suma, con los argumentos aquí presentados, mostramos la necesidad de problematizar la relación entre las humanidades y las mediaciones tecnológicas, los nuevos soportes y las interacciones que generan. De allí, la urgencia por indagar acerca de las prácticas de enseñanza, difusión y encuentro de saberes, sin dejar de lado las mediaciones que las hacen posibles, en tanto parte fundamental del pensamiento y la civilización humana. Por lo cual, no se puede reducir el lenguaje, los medios de comunicación y los diversos soportes a la consideración instrumental o ilustrativa. Estas reflexiones han de aportar para la resignificación de las instituciones educativas universitarias en su interacción con nuevas tecnologías, escrituras digitales y los desafíos que los tecnoentornos generan para los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Referencias bibliográficas

- Amaya Velasco, H. (2022). La obra de arte en la época de su reproducción digital. *Sincronía*. Año XXVI, N°81, enero-junio 2022. 780-792. [10.32870/sincronia.axxvi.n81.36a22](https://doi.org/10.32870/sincronia.axxvi.n81.36a22).
- Ávila Cañamares, I. (2021). La clase virtual. Notas para una fenomenología de la presencia. *Ideas y Valores*, 70(176), 157–175. <https://doi.org/10.15446/ideasyvalores.v70n176.94174>
- Benjamin, W. (2008). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. En *Obras*, libro I/Vol. II. (pp. 49-85) Abada.
- Bensaude-Vincent, B. (2009). *Les vertiges de la technoscience. Façonner le monde atome par atome*. La Découverte.
- Black, J., Castro, J., y Lin, C. (2015). *Youth Practices in Digital Arts and New Media: Learning in Formal and Informal Settings*. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Bourriaud, N. (2006a). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo Editora.
- Bourriaud, N. (2006b). *Postproducción*. Adriana Hidalgo Editora.
- Castells, M. (2007). ‘Estudiar, ¿para qué?’. *La Vanguardia*. <http://egym.bligoo.com/content/view/134411/Manuel-Castells-estudiar-para-que.html>
- Chartier, R. (2000). *Las revoluciones de la cultura escrita. Diálogo e intervenciones*. Gedisa.
- Crary, J. (2008). *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*. Cendeac
- Echeverría, J. (1999). *Los señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno*. Ediciones Destino.
- Echeverría, J. (2008). Cavernas virtuales y cavernas reales. *Ontology Studies* 8, pp. 8-92. <https://raco.cat/index.php/Ontology/article/view/245044/328199>
- Echeverría, J., y Almendros, L. (2020). *Tecnopersonas. Cómo las tecnologías nos transforman*. Trea.
- Derrida, J. (1997). “Las pupilas de la universidad. El principio de razón y la idea de Universidad”. En: *Cómo no hablar y otros textos*. Proyecto A Ediciones. pp. 112-138.
- Derrida, J. (2005a). *De la gramatología*. Siglo Veintiuno.
- Derrida, J. y Stiegler, B. (1998). *Ecografías de la televisión. Entrevistas filmadas*. Editorial Eudeba.
- Dery, M. (1998). *Velocidad de escape: la cibercultura en el final del siglo*. Siruela.
- Fernández, P. (2007). *After Pop, La literatura de la implosión mediática*. Editorial Berenice.
- Gache, B. (Restaurado 2021). <http://belengache.net/wordtoys/>
- Gainza, C. (2018). <https://laboratoriodeescrituras.udp.cl/dossier-literatura-electronica-en-america-latina>
- Gallo, R. (2005) *Mexican Modernity. The Avant-Garde and the Technological Revolution*. MIT Press.
- Garramuño, F. (2016). Especie, especificidad, pertenencia. En: Corro, P.; Robles, C.; Ayala, M. (Eds.) *Estética, medios masivos y subjetividades* (pp. 15-29). Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Grande de Prado, M. (2010). Los juegos de rol en el aula, en Orejudo González, J.P. (Coord.) *Perspectiva educativa y cultural de “juego de rol”*. *Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. 11(3), 56-84. http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/7450/7466
- Groys, B. (2014). *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires: Editorial Caja Negra.

- Horkheimer, M. y Adorno, T. W. (2018). *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*. Trotta.
- Jenkins, H. (2006). *Converge Culture, La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Universidad de Nueva York. Paidós.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, blogueros y videojuegos, La cultura de la colaboración*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Kittler, F. (1999). *Gramophone, film, typewriter*. Stanford Press.
- Sung-Do, K. y Ulmer, G. (2005). "The Grammatology of the Future" (entrevista). En: Trifonas, P. y Peters, M. (Eds.) (2005). *"Deconstructing Derrida. Tasks for the New Humanities"*. Palgrave Macmillan: New York. pp. 137-164.
- Lastra, A. (2016). El poder del prosumidor. Identificación de sus necesidades y repercusión en la producción audiovisual transmedia. *Icono 14*, 14 (1), 71-94. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5334098>
- López, C. A. (2020). *Pensar la incertidumbre. Ciencias humanas y sociales en la universidad colombiana*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Ludmer, J. (2009). Literaturas postautónomas 2.01. *Propuesta Educativa*, (32), 41- 45.
- Mora-Fernández, J. (2017). Elementos Narrativos que Sirven para Generar Convergencias e Inteligibilidad en Narrativas Transmediáticas o Narrativas Interactivas Lineales. *Icono 14*, 15 (1), 186-210. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5819256>
- Malraux, A. (1965). *Le musée imaginaire*, Gallimard, Paris.
- Ong, W. (1987). *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. Fondo de Cultura Económica.
- Palomeque, L. (2016). El juego de rol: aportes de la educación universitaria a la cultura de la paz. *Revista Mutis*, 6(1), 64-72. <https://revistas.utadeo.edu.co/index.php/mutis/article/view/1113>
- Platón, (1993) *La República*. Altaya: Barcelona.
- Rodríguez, J. (2006) *Golpe de Gracia*. Universidad Javeriana.
- Rodríguez R. (2016). Filosofía política en acción. El juego de rol como estrategia de enseñanza. *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 15(29), 165- 174. <http://www.rexe.cl/ojournal/index.php/rexe/article/view/325/0>
- Sabogal, Patiño, A. (2021). "Mayra: La viñeta poética de Martha Elena Hoyos". En: Vargas Bonilla, E. (Comp.) *Marginalia IV. Conjeturas sobre la literatura colombiana*. Universidad del Quindío.
- Scolari, C. (Ed.) (2018). *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Universidad Pompeu Fabra-Barcelona.
- Scolari, C. (2009). Alrededor de la(s) convergencia(s). Conversaciones teóricas, divergencias conceptuales y transformaciones en el ecosistema de medios. *Signo Y Pensamiento*, 28(54), 44–55. Recuperado a partir de <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/4527>
- Scolari, C. y Guerrero, M. (2016). Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: el caso de los crossovers. *Cuadernos.info*, (38), 183-200.
- Serres, M. (2013). *Pulgarcita*. Editorial Gedisa.
- Spence, P. (2021). Las humanidades digitales en 2021. *Alcance*, 10(25), 370-386. Epub 01 de abril de 2021. Recuperado en 20 de agosto de 2022, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2411-99702021000100370&lng=es&tlng=es.
- Vilariño, M. (2016). Intermedia/Transmedia (lidad) como modelos de un método de investigación literario y cultural. *Artnodes: Revista de arte, ciencia y tecnología*, (18), 73-80. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5851120>
- Vouillamoz, N. (2000). *Literatura e Hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*. Editorial Paidós.