



## La literatura para la lectura crítica de la realidad

Este semestre, nuestro semillero continua sus labores en formación investigativa con el fin de que sus participantes puedan consolidar marcos conceptuales y metodológicos para el trabajo de análisis literario y su relación con las propuestas pedagógicas que ellos desarrollan como futuros maestros. Los ejes temáticos de las discusiones han girado en torno a la clausura de los relatos hegemónicos de la Modernidad y la apertura de reflexiones que incluyen lo diverso en términos de códigos (relación entre videojuegos y lectura de textos multimodales; la literatura digital), de género (las narraciones en torno a la feminidad infantil y adolescente), de condición racial (literatura afrocolombiana) o en los cruces interseccionales. Invitamos a la comunidad académica nacional e internacional a acompañarnos en nuestras actividades y a conocer nuestros productos y avances.

Síguenos en:



**PolifoníaUGC**

### BOLETÍN SEMESTRAL POLIFONÍA

#### Universidad La Gran Colombia

Marco Tulio Calderón Peñaloza  
*Rector*

Mario Camilo Torres Suárez  
*Vicerrector académico*

María Gaby Boshell Villamarín  
*Decana Facultad de Ciencias de la Educación*

Víctor Alfonso Escobar Ramírez  
*Coordinador de Investigaciones, Docencia y Calidad*

Andrea Paola Romero Ramos  
*Directora de programas*

Juliana del Pilar Santamaría Vargas  
*Coordinadora Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana*

#### Semillero Polifonía (Lenguajes viajeros)

Andrea Milena Guardia Hernández  
*Líder del semillero*

Diana Milena Guerrero Pérez  
Natalia Bernal Rondón  
*Practicantes en Investigación*

Yuliana Barragán Cháves  
Andrés Felipe Díaz Velandia  
Luis David García Alfaro  
Lina Fernanda González Pulli  
*Semilleristas*



## ACTIVIDADES DEL SEMILLERO



Asistencia al lanzamiento de la Biblioteca de escritoras colombianas del Ministerio de Cultura.



Organización del Tercer Encuentro de semilleros de investigación en Literatura, con la participación de tres universidades de Colombia.



Reuniones quincenales de discusión conceptual. Los resultados los difundimos con nuestros seguidores en Facebook.



Socialización de avances de un proyecto en la semana de la "Diversidad cultural desde el lenguaje" de la Universidad La Gran Colombia.

## Proyectos de investigación

Este primer semestre del 2022, el semillero contó con 13 estudiantes, cinco de ellos son integrantes antiguos ya egresados o cercanos a su fecha de grado. Dimos la bienvenida a ocho estudiantes nuevos que inician su proceso en el grupo y que esperamos que tengan aprendizajes significativos que se materialicen en diferentes productos. A continuación, algunos de nuestros avances.



## Perspectiva afro desde los imaginarios religiosos en “Mi Cristo negro” de Teresa de Jesús Martínez de Varela

*Proyecto en fase consolidación*

*Mi Cristo negro* es una obra biográfica e investigativa que retrata en los límites de la ficción las vivencias de Manuel Saturio Valencia, un dirigente afrodescendiente de la región del Chocó ejecutado el 7 de mayo de 1907. Él fue el último hombre fusilado en Colombia, quien luchó contra la pobreza y la ignorancia y fue reconocido por su compromiso con el Chocó; no obstante, fue acusado de anarquista e incendiario en el pueblo que siempre tuvo en consideración y condenado a muerte. El título de la obra, como lo señala de manera explícita la autora en el prólogo, refiere al “vía-crucis tan semejante al del Mártir del Gólgota” (Martínez de Valera, 1983 p.6). Esta obra ha sido reeditada en la *Biblioteca de Escritoras Colombianas*, colección del Ministerio de Cultura de Colombia, junto con otros 17 títulos, con el fin de darle visibilidad a escritoras colombianas fuera del canon y cuya obra ya estaba descatalogada.

Teresa de Jesús Martínez de Valera, también conocida bajo el seudónimo de Luisa de Andráfueda, fue profesora, poeta y escritora afrocolombiana del Chocó. Es una de las primeras mujeres afrodescendientes en publicar obras literarias y se ha establecido como una de las voces pioneras de la identidad afrocolombiana.

Su hijo, Jairo Varela, es un reconocido músico y compositor en el ámbito de la salsa de América Latina. Úrsula Mena Lozano, escritora e investigadora colombiana, afirma en la biografía titulada *En honor a la verdad*:

La vida de la maestra Teresita, dedicada al arte y las letras, deja un legado valioso de piezas literarias entre dramas, elegías, poemas y sonetos que al leerlas no sólo alimentan el espíritu sino, también, motivan a aquellos que, por placer, deseo o profesión se ocupan del estudio de la literatura; un libro de esta naturaleza amplía la base de obras de escritores chocoanos para ser trabajado en los diferentes cursos de Lengua Castellana (Mena, 2009, pág. 11).

La obra puede leerse desde el punto de vista del imaginario religioso. La vida y obra del protagonista fue atravesada por las creencias y tradiciones propias de su herencia cultural y tejido social consolidado desde la Colonia. La influencia religiosa que acompañó a Saturio desde la infancia fue determinante en sus acciones políticas y en la construcción de una postura conservadora. No obstante, las arbitrariedades cometidas contra su pueblo lo animaron a insubordinarse ante la élite blanca de su tiempo.



Como sujeto perteneciente a una población racializada, segregada y sometida, experimentó la injusticia y el despotismo de los blancos contra los negros dentro de la historia de Colombia, en especial de la región del Chocó, tal como lo sugiere Rozo (2013).

El tema de los imaginarios religiosos permite comparar esta novela con “*Las estrellas son negras*” de Arnoldo Palacios, la cual presenta situaciones de subyugaciones similares en esta región del país. No obstante, en la novela de Palacios, el personaje principal de esta obra, en las mismas condiciones de Saturio, parece resignarse a los designios divinos de su desdicha y la de su comunidad. En cambio, en la narración de Valera, su protagonista es alimentado por una fuerza espiritual y, con ayuda de los misioneros capuchinos, logra establecerse como un intelectual dirigente popular pese a las condiciones de opresión. En los dos textos se perciben claramente las doctrinas del catolicismo tanto en las acciones como en los diálogos de los personajes, las cuales repercuten en las construcciones socioculturales de las comunidades establecidas en el Chocó tanto en la raza blanca como en la afrodescendiente. En ese sentido, el lugar de enunciación de la voz narrativa traza un paralelismo entre los modos de vida y las creencias que puede analizarse y profundizarse.

## REFERENCIAS

- Martínez de Valera, T. (1983). *Mi Cristo negro*. Fondo Rotatorio de la Policía Nacional.
- Mena, U. (2009). *En honor a la verdad. Teresa Martínez de Varela (1913-1998)*. M&H Consultar.
- Rozo, O. M. (2013, 12 de septiembre). *Mi Cristo negro*. *Leer literatura colombiana*. <http://leerliteraturacolombiana.blogspot.com/2013/09/mi-cristo-negro-no-es-muda-la-muerte.html#:~:text=Mi%20Cristo%20Negro%20publicada%20en,Colombia%2C%20en%20especial%20de%20la>

Diana Milena Guerrero Pérez



## La representación de la feminidad infantil y adolescente en el cine

### *Proyecto en fase consolidación*

La teoría cinematográfica feminista se ha centrado en desarrollar investigaciones y procesos críticos sobre la representación de la mujer en el cine; en ese marco, el presente proyecto busca centrarse en la representación de la feminidad infantil y adolescente, la cual se ha visto ridiculizada o hipersexualizada en las últimas décadas. Esto se debe, principalmente, a que estos filmes se realizan desde una postura o perspectiva masculina, es decir, el hombre o personaje masculino retrata estos eventos tal cual los imagina, sin adentrarse en la realidad misma de las niñas y adolescentes.

Esto ha generado una repercusión en la sociedad, donde muchos hombres y mujeres crean falsas expectativas; se idealiza a la mujer hasta el punto de despojarse de toda personalidad, se normaliza la sexualización de menores de edad, entre otros. Es por ello que los estudios de género se encargaron de exponer este fenómeno que denominaría como *male gaze* o mirada masculina. Este concepto se aborda desde el psicoanálisis, donde el psiquiatra Jacques Lacan (1984) da cuenta de la otredad de un sujeto, es decir, el hombre se percibe a sí mismo en el momento en que la corporalidad se encuentra con el lenguaje, dándose así una identidad, que se denomina como sujeto, pero el hombre posee otras dimensiones que Lacan lo nombra como

“objeto a”. Es aquí donde se nombra el objeto escópico (mirada) (Lutereau, 2012). Esta teoría se nutre además con estudios realizados por Freud, quien habla sobre la escopofilia, la cual se conoce como el deseo de mirar, un aspecto fundamental para el desarrollo infantil y para el acto sexual. Hecha esta salvedad, se quiere dar cuenta del impacto psicológico que tiene la representación reducida de un sujeto femenino en el cine. Ante esta problemática, los diferentes grupos feministas crean un contra-cine que desea criticar y responder a este cine machista y patriarcal.

En este proceso, la industria se ha abierto hacia la inclusión, donde las nuevas productoras nutren su equipo creativo de mujeres escritoras, directoras, productoras, etc., para que así, se instaure la *female gaze* o la mirada femenina, que ayuda a dar nuevas perspectivas sobre la realidad y ficción, y los personajes femeninos puedan ser capaces de romper los estereotipos que se les instaura.

Es así que se busca crear un contraste entre la *male gaze* y la *female gaze* que se aprecian en las películas *Las vírgenes suicidas* de Sofía Coppola (1999) y *Booksmart* de Olivia Wilde (2019) para entender la representación que se le da a la feminidad infantil y adolescente.



## REFERENCIAS

- Lutereau, L. (2012) El Objeto, A. cómo mirada: La “función cuadro”. IV Congreso internacional de investigación y práctica profesional en Psicología. *XIX Jornadas de Investigación. VIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR*. Buenos Aires: Facultad de Psicología. Universidad de Buenos Aires: 450-453.  
<https://www.academica.org/000-072/828.pdf>
- Ontaneda, N. A. (2010). Mujeres irrepresentables: La crítica feminista a la narratividad cinematográfica clásica. *Bajo palabra. Revista de filosofía*, (5), 131-140.
- Peñafiel, M. G. (2012). La mirada, el goce y el encuentro con los invisibles. A propósito de la enfermedad del Susto o Espanto en la cultura popular chilena. *Actualidades en psicología*, 26(113), 15-31.

Natalia Bernal Rondón



## La pedagogía y la literatura como medio de emancipación: Estética para la resistencia ante problemáticas socioculturales en la educación

### *Proyecto en fase de diseño*

El proyecto se enmarca en el problema del abordaje de la educación y el quehacer docente desde una postura crítica y fuertemente debatida, no para generar un discurso en contra de su naturaleza en pleno siglo XXI, sino para replantearlo y aportar a un bien colectivo e individualidad. La educación en la actualidad se ha convertido en un sistema de certificación del sujeto para tener mayor participación en su sociedad, más que en un medio para la búsqueda de conocimientos teóricos y pensamiento crítico sobre el contexto sociocultural que rodea a los educandos.

Pero la certificación en sí no significa que logren apropiarse ciertos saberes, competencias y habilidades que aporten acciones resolutivas a las problemáticas del siglo XXI, ni mucho menos se ha asegurado que esos saberes sean significativos. En otras palabras, no se le brinda un capital cultural, crítico, sensible y artístico al estudiante, sino que se centra en promoverlo para que aporte como una pieza más en la cotidianidad del sistema social.

Es decir, la educación en la actualidad ha sido un medio para la reproducibilidad de las desigualdades, los ideales y los grupos dominantes. ¿Pero cómo contrarrestar estas deficiencias de la educación desde los mismos espacios

educativos? Para ello es necesario reconsiderar los objetivos a partir de una reestructuración de plan de estudios, el currículo y los contenidos (qué se va a enseñar). Así como los modelos y metodologías de la enseñanza aprendizaje (cómo se va a enseñar). Además, el concepto y proceso de evaluación más que un fin sumativo, es un medio para retroalimentar y mejorar ese saber que se lleva a una práctica con ese contexto (fin pragmático del conocimiento).

Es por ello que el fin de este proyecto surge de la necesidad de repensar la educación desde sus procesos de enseñanza aprendizaje, basándose en el modelo pedagógico emancipador y en algunos exponentes de este mismo. Este modelo se basa en desarrollar el carácter autónomo, crítico, sensible del estudiante sobre su entorno y en ofrecerle un saber que le permita hacer frente a estas complejas realidades a través de esa capacidad creadora. Lo que en palabras de Freire no se logra por la educación bancaria que se ha dado: "En la medida que esta visión "bancaria" anula el poder creador de los educandos o lo minimiza, estimulando así su ingenuidad y no su criticidad, satisface los intereses de los opresores" (1968, p. 52).



Sin embargo, para desarrollar esas habilidades, interés, dudas y juicios sobre su entorno, se pretende como fin u objetivo del proyecto generar estrategias para que el docente lo guíe en el desarrollo de las mismas. Esto integrando la pedagogía emancipadora y la literatura como elemento estético, artístico para que el estudiante exponga y haga representación de su realidad. Así mismo, para que los docentes desarrollen a través de la literatura, lo artístico y lo estético, la interdisciplinariedad, la crítica, la sensibilidad, la autonomía y la conciencia de su propio proceso de aprendizaje.

Por tanto, lo estético va a ser ese elemento que integre la pedagogía y la literatura para la emancipación, la crítica y el pragmatismo para hacer frente a esas problemáticas socioculturales que se puedan dar tanto en la escolaridad como fuera de ella. Por lo que el concepto de lo estético se abordará desde la teoría de G. Lukács, quien propone el arte como ese medio homogéneo que permite resistir soportar la existencia (1963, p. 320). En este caso se propone que la literatura a través de ese enfoque emancipador, más que un acto de resistencia se convierta en un medio transformador de algunas realidades de los estudiantes, lo que y quienes los rodean.

## REFERENCIAS

- Freire, P. (1968). *Pedagogía del oprimido*. Editorial Tierra Nueva.
- Lukács, G. (1963). *Estética. La peculiaridad de lo estético* (vol. 1). Ediciones Grijalbo.
- Scott, C.L. (2015). *El futuro del aprendizaje 2 ¿Qué tipo de aprendizaje se necesita para el siglo XXI?* Investigación y Prospectiva en Educación. UNESCO. [Documentos de Trabajo ERF, No. 14].

Lina Fernanda González Pulli



## Voces interseccionales en la literatura colombiana

### *Proyecto en fase de diseño*

El ser humano está compuesto por una gruesa capa de identidades las cuales, a su vez, están formadas a partir de relaciones sociales, contextuales, históricas, así como de estructuras de poder. Las personas pertenecemos a más de un colectivo a la vez, pudiendo, por ejemplo, experimentar privilegios y opresiones de manera simultánea. Es así que componemos nuestra identidad en una múltiple cantidad de aprehensiones, las cuales poseemos y practicamos, muchas veces sin siquiera notarlo.

Lo que pretende la interseccionalidad es, entonces, el resaltar objetivamente que las variaciones identitarias que existen ejercen acciones y perspectivas volubles. Este enfoque se opone al interpretar social sesgado, según el cual se cree erróneamente que por el hecho de ser o pertenecer a un grupo, se adhiere estáticamente en ello; o que al empalmar o cruzar variaciones identitarias se procede de manera es confusa e irracional.

Para ejemplificar, se reconoce que dentro de la posición social del género masculino se atribuyen ciertos tipos de privilegios; sin embargo, estos privilegios varían dependiendo de si es un hombre racializado o no, con un alto capital cultural o no, si es un hombre transgénero o cisgénero, entre otro sinfín de posibilidades que configuran al o la individuo en específico.

Teniendo esto en claro se genera la incógnita que promueve la línea investigativa de esta propuesta: ¿en qué contribuye la literatura en la interseccionalidad? Lo que el presente anteproyecto postula es que la literatura como expresión artística ejecuta voces netamente humanas, es decir que manifiesta algo, y es su análisis el que permite comprender las voces de aquellos y aquellas que realizan arte y de aquellos y aquellas que alcanzan a ser permeados por el mismo. Es entonces que la literatura siendo un arte de alcance cercano y regularmente frecuente se presta para su libre manifestación, es decir que es maleable para generar conciencia crítica hacia la interseccionalidad

Como objetivos específicos se pretende, grosso modo, estudiar algunas de las variaciones interseccionales desde voces literarias provenientes o escritas en Colombia. Se escogió dicha ubicación geográfica para partir de un punto contextual cercano y, desde allí, poder analizar detenidamente las múltiples variaciones identitarias que un país no demasiado extenso posee y con esto, poder comparar temáticas simultáneas escritas por diversas voces, como lo son el género, la raza, la etnia, y evidentemente, la ubicación y relación social con un lugar preciso.



Por último, permitir esclarecer un objetivo general: promover la divulgación de literatura colombiana impregnada de significancia de ser desde la apatía a la otredad, mutar al reconocer la discriminación que desde el privilegio se ignora.

## REFERENCIAS

- Fernández Labbé, J., Díaz Allendes, V., Aguirre Sanhuesa, T., y Cortinez O’Ryan, V. (2020). Mujeres colombianas en Chile: discursos y experiencia migratoria desde la interseccionalidad. *Revista Colombiana de Sociología*, 43(1), 17-36.
- Hernández, F. (2008). Racismo homofobia y sexismo: reflexiones teóricas y políticas sobre interseccionalidad. En P. Wade, F. Urrea Giraldo y M. Viveros Vigoya (eds.). *Raza, etnicidad y sexualidades: ciudadanía y multiculturalismo en América Latina*. Universidad Nacional de Colombia; Universidad del Valle; Centro Latinoamericano de Sexualidad y Derechos Humanos (485-512).
- Jussila, S. (2016). *¿Qué cuentos contamos? ¿Qué mundo creamos?: El género, la interseccionalidad y el poder transformador de la literatura infantil* [Trabajo de grado de maestría]. Universidad de Helsinki. [https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/163282/Jussila Susanna Progradu 2016.pdf](https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/163282/Jussila_Susanna_Progradu_2016.pdf)
- Viveros Vigoya, M. V. (2016). La interseccionalidad: una aproximación situada a la dominación. *Debate feminista*, 52, 1-17.

Luis David García Alfaro



## Los videojuegos y la nueva literacidad

### *Proyecto en fase de diseño*

Según la Real Academia Española de la Lengua (RAE), un videojuego es un juego electrónico que se visualiza en una pantalla; o también se puede definir como un dispositivo electrónico que permite simular juegos en una pantalla de un dispositivo electrónico, cuyo fin va enfocado al entretenimiento (casi siempre de los niños). Sin embargo, hoy por hoy, con los avances electrónicos y tecnológicos, definir qué es un videojuego se ha convertido un proceso muchísimo más complejo, puesto que hacen parte de un colectivo cultural que los ha acogido.

No obstante, es necesario dejar de ver hoy a los videojuegos únicamente como meras formas de entretenimiento. Hoy se consideran fuente de un nuevo tipo de literacidad, e incluso algunos más osados, los ven como una nueva forma de arte. Para el presente escrito nos centraremos únicamente en el primer concepto (si es que se puede separar del segundo, claro está). Pero antes es necesario definir qué es una “nueva literacidad”; estas se pueden definir como: “los procesos de significado basados en la lectura y escritura, sino también aquellos que se producen utilizando otras formas de comunicación, como las visuales, auditivas, kinésicas y la combinación de ellas, como las multimodales” (Kalantzis et al., 2016).

Los videojuegos promueven un nuevo tipo de literacidad en sí mismo, no solo por su capacidad de comunicación visual y sonora, sino por la complejidad que tienen como texto multimodal. Al igual que el cine parece ser una fusión entre el teatro y la orquesta, los videojuegos tienen elementos propios de otras artes (lenguaje visual, sonoro), pero su complejidad no radica necesariamente en esto sino, más bien, en el elemento clave que los distingue de otros formatos: La experiencia inmersiva.

La inmersión permite a los videojuegos no solo dar su propia voz por medio de elementos visuales y sonoros, sino que también dicha voz es compartida y, en ocasiones, potenciada por los jugadores, a través de comandos e interacción con el medio (el mundo dentro del videojuego). Los *gamers* o videojugadores tienen un control del entorno virtual en el que juegan<sup>1</sup>, pero dicho control es parcial o limitado; y ese límite lo proporciona el programador del videojuego, el autor o desarrollador por un proceso denominado proceduralidad.

<sup>1</sup> Se puede considerar que este control que tienen los jugadores es una especie de “ruptura de la cuarta pared” dentro del medio, ya que el jugador está consciente de que juega un videojuego en un entorno virtual.



Al igual que un director de cine que escoge ciertos ángulos para dar el mensaje de su película o el músico que determina un acorde específico para su composición, el desarrollador utiliza mecánicas asociadas al *Game Designer*, (es decir, las reglas que gobiernan dentro del videojuego). Estas mecánicas son delimitadas por la proceduralidad que son sistemas cerrados y controlados en los que el diseñador pone los límites de qué puede y qué no puede hacer el jugador. Cuando estas mecánicas, además de cumplir un objetivo netamente de interacción dentro del entorno virtual, se utilizan como potenciador del mensaje que se quiere brindar, dejan entrever a los videojuegos como manifestaciones multimodales con el potencial de promover nuevas literacidades. Tomemos como ejemplo a *Undertale*, del desarrollador independiente Toby Fox. *Undertale* es un pequeño título que combina diferentes estilos y tipos de videojuegos, cuya mecánica principal es la toma de decisiones por medio de opciones.<sup>2</sup> La historia de *Undertale* toca diferentes temas relacionados con la moralidad y la ética, pero principalmente se centra en la ética de las decisiones, y en cómo cada una conlleva sus propias consecuencias. La jugabilidad no solo refuerza el mensaje que Toby desea

2 El concepto es sencillo: Se presenta una situación ante el jugador, y éste deberá escoger entre A, B, C o D, y cada decisión tendrá un peso en el futuro.

brindar, sino que la potencia con otros aspectos relacionado a las mecánicas que usa. Por ejemplo, si durante las batallas con los enemigos el jugador es compasivo, los NPC's (habitantes dentro del juego) le tratarán de manera cordial y amable; pero si, por el contrario, decide destruir a sus enemigos y actuar con crueldad, con el paso del tiempo los NPC'S le tendrán miedo. Las decisiones que tome el jugador tienen peso dentro del mundo del videojuego, y esto se evidencia en *Undertale* al finalizar la historia, puesto que, una vez terminada, no es posible iniciar una nueva partida (volver a jugar el juego como si fuera la primera vez). Si se logra reiniciar, las acciones y decisiones que haya realizado el jugador lo perseguirán, por ejemplo, a través de mensajes en las pantallas de carga, letreros que aparecen esporádicamente durante el juego, en los que se retrata al jugador como un monstruo, etc. Estas mecánicas potencian el mensaje que se intenta transmitir: Nuestras decisiones y acciones tienen un peso real en nuestras vidas.

Tanto *Undertale* como muchos otros videojuegos utilizan el medio como una verdadera forma de expresión. Por ello ponerle la lupa a estos títulos y a las posibilidades que tienen gracias a su capacidad inmersiva, ayudan a desarrollar la idea de los videojuegos como base para un nuevo tipo de literacidad, y no sólo productos de entretenimiento. Los videojuegos son nuevas maneras de comunicación; nuevas maneras de leer más allá de las convencionales.



## REFERENCIAS

DayoScript (2012, noviembre 13). Post Script - Los videojuegos son arte [Opinión] [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=tfNyhtNc8rY&t=480s>

Pereira-Henríquez, F., & Alonzo-Zúñiga, T. (2017). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas. Rumbos y sentidos de la comunicación*, 15(30), 51-64.

Rowell, J., Walsh, M., & Castañeda, H. (2015). Repensar la lectoescritura para nuevos tiempos: multimodalidad, multiliteracidades y nuevas alfabetizaciones. *Enunciación*, 20(1), 141-150.

Andrés Felipe Díaz Velandia



## La literatura y la mediación: Internet, hipertextos y los cánones

### *Proyecto en fase de diseño*

El Internet desde la década de los 60 y 70 ha venido en un proceso evolutivo importante; el mundo se ha enfrentado a varias revoluciones. No obstante, una de las que ha marcado un antes y un después es sin duda la denominada cuarta revolución digital. Desde la Revolución Industrial a finales del siglo XVII llegan las nuevas invenciones de la época, como la máquina de vapor, nueva maquinaria con la capacidad de optimizar la producción, las nuevas organizaciones en el trabajo, pero también se evidenció el desarrollo de las comunicaciones como el telégrafo y la radio.

Luego, el mundo vivenció dos guerras mundiales que trajeron consigo la necesidad de crear armamento bélico para la defensa y ataque del “enemigo”. Acabada la Segunda Guerra Mundial llegó la Guerra Fría que generó un marco donde la tecnología sería la nueva mediación y método de poder para las grandes potencias del momento. Es aquí donde evidenciamos la creación y reforma de armas nucleares más potentes, la primera llegada del hombre a la luna, la creación de las primeras computadoras que años más adelante marcarían la revolución digital y la era de la internet y de una sociedad hiperconectada.

Los cambios históricos implican siempre transformaciones en las

herramientas de las que se ha servido la humanidad. Desde los años 70 en adelante, el personal de ciencia e investigación contemplaban la llegada de nuevas tecnologías para el futuro: la nanotecnología, la robótica y los sistemas ciber-físicos, entre otros; los que están revolucionando el mundo con una velocidad, amplitud y profundidad nunca antes vista. Estos nuevos sistemas nos conectan de una manera accesible e ilimitada a la sociedad y al mundo.

El tema que nos convoca corresponde al efecto que se ha venido produciendo con la llegada del internet dentro del campo de la literatura. Quienes estudian estos cambios (Romero, 2011) mencionan varios retos que deben ser motivo de reflexión: soportes informáticos para preservar y para editar textos literarios; el desarrollo de literatura multimedia o las nuevas formas de realizar la lectura; y las nuevas didácticas de la literatura, encaminadas a la docencia con el uso de herramientas digitales.



Así que nos encontramos con una gran variedad de temas importantes y que han tenido una relevancia creciente en los últimos años. De allí la intención de indagar sobre cómo se ha desarrollado la literatura a partir de estos cambios y el impacto que ha tenido en la forma en que leemos, interpretamos y hacemos uso de la literatura para recibirla o producirla. Me interesa indagar sobre cómo el uso de hipertextos permite conservar o fragmentar textos que son importantes dentro de una tradición o dentro de los cánones marcados en cierta época y que ahora son usados como inspiración para otros. Esto se relaciona con lo que Goldsmith denomina escritura creativa o no creativa.

## REFERENCIAS

- Norton. W. (2010). Superficiales ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes? (P. Cifuentes. Trad.). Santillana ediciones generales S.L.
- Rodríguez, J. A. (2021). La expresividad es más democrática que la originalidad. Acerca de las ideas de Kenneth Goldsmith. 14 tesis (de inspiración goldsmithiana) para una literatura en la era digital. *La Palabra*, (41), 1–21. <https://doi.org/10.19053/01218530.n41.2021.12234>
- Romero, D. (2011). Retos de la literatura en la era digital. *Revista TELOS (Revista de Pensamiento, Sociedad y Tecnología)* 86, 1-8.

Yuliana Barragán Chaves