



En la ruta de la investigación formativa

La investigación formativa es un proceso fundamental para la consolidación de procesos académicos y el desarrollo de competencias científicas en la comunidad estudiantil de los programas de nuestra facultad. Es uno de los eslabones necesarios para crear una cultura de la investigación que vincule a docentes, estudiantes, administrativos y directivos. Los y las semilleristas de Polifonía han desarrollado discusiones teóricas, metodológicas y pedagógicas en torno a la literatura y sus hallazgos los han socializado en eventos con sus pares. Este semestre participamos en coloquios nacionales (UJaveriana) y en encuentros institucionales (EISI) y nacionales (REDCOLSI) de semilleros. Además, organizamos el IV Encuentro de semilleros de investigación en Literatura, un espacio que pretende visibilizar los avances y productos de investigación de semilleristas a nivel nacional y que permite la creación de redes para la difusión de la ciencia. Invitamos a la comunidad a conocer algunos de nuestros proyectos.

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

Patricia Cecilia Ruíz Perdomo
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

Lina Fernanda González Pulli
Nathally Sabogal Vacca
Practicantes en Investigación

Yuliana Barragán Cháves
Santiago Barragán Moreno
Andrés Felipe Díaz Velandia
Luis David García Alfaro
Semilleristas



Diferenciación social y otredad. Apuntes conceptuales respecto del proyecto “Voces interseccionales en la literatura colombiana”

Proyecto en fase consolidación

Cuando se habla de diferenciación social, es esencial abarcar los puntos emergentes de las categorías que la componen, como son, entre otros, aspectos y elementos caracteres adquisitivos, culturales, comunicativos. Es desde allí que se logra reconocer que estas mismas categorías constituyen las alternancias sociales, pues lo que diferencia a algún grupo en específico le otorga privilegios o desventajas con lo que, inmediatamente, se establece una brecha que les cualifica socialmente.

Es necesario, entonces, preguntarnos, ¿qué permite que este tipo de tensiones sociales se mantengan, aunque se reconozca que no son provechosas para la mayoría? Se identifican, por ejemplo, las estructuras e imaginarios sociales que desde la individualidad constituye cómo cada quien ve el mundo y lo que en él se sitúa. Estas particularidades son la base de la construcción identitaria; se parte desde una identidad social, la cual varía y muta, y, luego, en la existencia del individuo se convierte en identidad personal, se apropia. Aquí surge un eje medular: el punto específico en la temporalidad y la espacialidad geográfica en la que se ubica el sujeto es determinante de la

percepción identitaria. Esta se constituye a partir de su entorno, haciendo de la identidad un construir que favorece la consolidación de jerarquías sociales. Es decir, el lugar social en el que me sitúo me favorece y me brinda cierta cantidad de privilegios; al mismo tiempo, conservar este espacio implica hacer prevalentes creencias y prácticas que me proporcionan dichos privilegios, aunque estas mismas violentan a otros.

Con esto, la otredad se revela como fundamento conceptual de la reflexión. Las creencias y prácticas de los sujetos sociales son conflictivos en cuanto a la concepción que se tiene del “otro” diferente y alejado de mí, pues dicho referente de ajenidad se convierte en un motor causal de las tensiones. Es entonces que la otredad pretende romper esa barrera que divide y estratifica piramidalmente la sociedad, aterrizando en un reconocimiento de igualdad, esto a pesar de la gran complejidad que existe en la multiplicidad de categorías de diferenciación, pues engloba la proporción de ser un “todos”, como humanidad.



A su vez, aquel o aquella que por diferentes y múltiples posibles categorías es diferente y segregado o violentado de algún modo, identitariamente corresponde a dichas dinámicas; esto no quiere decir que las apruebe o las rechace, sino que su identidad y su lugar social se ven afectados por estas dinámicas. Un ejemplo significativo es la racialización y la etnización; la sociología ve en ellas una serie de tensiones políticas, económicas y culturales supuestas desde el interactuar social, donde un eje dominante (aquellos que no comparten las mismas categorías específicas de diferenciación), ejercen subyugación con el fin de beneficiarse de esa jerarquía. Es así que para concebir un alcance resiliente de la percepción de tensiones sociales, como si de física de un cuerpo se tratase, se deben producir ejercicios de reconocimiento como lo son el análisis interseccional, pues este, concibe la conciencia de heterogeneidad social. Somos diferentes por múltiples razones; sin embargo, esto no es suficiente para seguir manteniendo prácticas que conserven y hagan progresiva la violencia sistémica y, por ende, social.

REFERENCIAS

- Bourdieu, P. (1999). El espacio para los puntos de vista. *Revista Propositiones*, 29, 2-14.
- Falcón, M. I. (2008). Anotaciones sobre identidad y 'otredad'. *Revista electrónica Psicología Política*, 6(16), 1-9.
- Hill Collins, P. & Bilge, S. (2019). *Interseccionalidad*. Ediciones Morata.
- Simmel, G. (2017). *Sobre la diferenciación social: Investigaciones sociológicas y psicológicas*. Editorial Gedisa.
- Taylor, C. (1996). Identidad y reconocimiento. *Revista internacional de filosofía política*, 7, 10-19.

Luis David García Alfaro



Undertale, saga *The Last of us* y *Hellblade: Senua's Sacrifice*: nuevas literacidades y una nueva forma de leer los videojuegos

Proyecto en fase consolidación

“Cuando trabajo en una novela son solo mis ideas. En un videojuego tienes que pensar en la jugabilidad y la técnica.”

Stéphane Beauverger, guionista de “Remember me” y “Life is strange”

¿Cómo deberían leerse los videojuegos? De esta pregunta parte toda la investigación en curso que se ha llevado hasta ahora. Se ha ido complementando con los aspectos técnicos y propios de cómo se juegan los videojuegos, las reglas internas de estos, su capacidad de inmersión e interacción y cómo esto se relaciona con la experiencia de quien lo juega. La pregunta inicial lleva a la afirmación de que los videojuegos van más allá de lo filológico y que son medios interactivos que se leen (o deberían leerse) de manera diferente a otros formatos. Partiendo de la teoría de la experiencia estética de Robert Jauss (2002), se establece que la percepción, y por ende la experiencia que tiene el receptor de una obra artística, depende de diferentes factores, no solo los intelectuales y emocionales. Por ello, la experiencia que se tiene sobre lo jugado variará con cada jugador y con cada título.

Ahora bien, los videojuegos por su naturaleza y formato multimodal requieren ser leídos de un modo distinto; requieren un nuevo tipo de literacidad. Se trataría de “procesos de comunicación que se dan más allá de la lectura y escritura, sino que usan otras formas de comunicación como las visuales, auditivas, kinésicas y la combinación de ellas, como las multimodales” (Thibaut, 2020, s.p.). Sin

embargo, los videojuegos se destacan por un detalle, su capacidad de inmersión e interacción. Por ello, y gracias a estas capacidades que ofrecen, los videojuegos no son textos pasivos. Para el periodista y youtuber de videojuegos Dayo (DayoScript, 2012), un videojuego es un sistema que permite una interacción reglamentada. Los gamers o videojugadores tienen un control parcial del entorno virtual en el que se desenvuelven, pero su interacción con el mundo (virtual) es totalmente diferente. Por ello, cada jugador tendrá una experiencia particular del videojuego y según cómo lo experimente. Por ende, el rol del jugador tampoco es pasivo.

¿Cómo logran esto los videojuegos? Se hace de diferentes modos, pero la investigación aborda dos conceptos importantes: Proceduralidad y gameplay. El primero se define como las limitantes que establece el desarrollador (quien diseña el juego) al jugador; así mismo, son las reglas internas del entorno virtual. El segundo se refiere a cómo se juega y cómo el jugador interactúa con el mundo virtual. También se le puede llamar “jugabilidad”. Para ejemplificar estos conceptos se han tomado tres títulos: *Undertale*, la saga *The Last of Us* y *Hellblade: Senua's Sacrifice*.



En primer lugar, *Undertale* habla sobre el peso y la ética de las decisiones mediante su jugabilidad y sistema de combate. La misma está centrada en la toma de decisiones, que es un eje central del título, pues solo hay dos: Misericordia o Luchar (Dejar vivir-Asesinar). Las decisiones tienen un verdadero peso en el juego, puesto que no se puede simplemente obviar lo que se hace o lo que no se hace (Salas Arellano, 2020).

En los dos títulos de *The Last of Us* el mundo interactúa con el jugador, con su ambientación y personajes. Tanto en la primera como en la segunda entrega, el gameplay, la ambientación y la historia “golpean” la cara del jugador diciéndole: “No eres especial” (Plano de juego, 2020). Esto se logra gracias a tres elementos distintivos de la saga: su violencia gráfica, su sistema de armas y el hacer sentir vulnerable al jugador.

En *Hellblade* se intenta poner al jugador en los zapatos de alguien con esquizofrenia, enfermedad que padece su protagonista. El juego lo intenta mediante tres formas: Senua es el eje central; no hay inventario en la pantalla y se utilizan elementos sensoriales como interacción con el jugador. Además, el juego hace un énfasis en lo multimodal: el gameplay le indica al jugador qué debe hacer mediante la vibración del mando, o el sonido mediante “voces” que indican por dónde ir o qué hacer (voces que pretenden hacer evidente la esquizofrenia).

Durante el proceso de investigación se ha llegado a algunas conclusiones parciales. Entre las más relevantes destaca el hecho de que la lectura de los videojuegos como texto multimodal es todavía un terreno inexplorado debido a que no se les toma como un tipo de

texto serio o se pretende leer con parámetros de otros formatos. Estos tienen su propio tipo de lectura, la cual debe ser explorada y conceptualizada.

REFERENCIAS

- DayoScript. (13 de noviembre del 2012). *Post Script - Los videojuegos son arte [Opinión]* (Video). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=tfNyhtNc8rY&t=480s>
- Jauss, H. R. (2002). *Pequeña apología de la experiencia estética*. Grupo Planeta (GBS).
- Marín Zavala, J. G. (2019). Enseñanza de la literacidad en secundaria desde la percepción de los estudiantes. CPU-e. *Revista de Investigación Educativa*, (28), 31-57.
- 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.
- Plano de juego. (31 de agosto del 2022). *The Last of Us 1 fue Tan Perfecto que No Debería Existir | PLANO DE JUEGO* (Video). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=4HeOBw6QDiU&t=1815s>
- Plano de juego (27 de julio del 2020). *The Last of Us 2: La Subversión del Juego Perfecto [ANÁLISIS POST-MORTEM]* (Video). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=59qIZtsRJe0>
- Plano de juego. (25 de junio del 2019). *El Videojuego que Perfeccionó Zelda (Sin ser el Mejor) - Breath of the Wild | PLANO DE JUEGO* (Video). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ym84rKp8rNO>
- Restrepo, J. C. L. (2018). *Avatares y videojuegos: identidad y prácticas sociales en el ciberespacio* [Tesis doctoral]. Universidad de Caldas.
- Rowell, J., Walsh, M., & Castañeda, H. (2015). Repensar la lectoescritura para nuevos tiempos: multimodal, multiliteracidades y nuevas alfabetizaciones. *Enunciación*, 20(1), 141-150.
- Thibaut, P. (2020). El nexo entre literacidad y cultura digital: una mirada docente en Chile. *Revista electrónica de investigación educativa* 22, s.p.
- Salas Arellano, A. (2020). *Cuentos y crónicas sobre la tolerancia y la paz en los videojuegos. Análisis de valores y actitudes en dos videojuegos caso: Undertale y Xenoblade Chronicles* [Trabajo de grado]. Universidad de Cádiz.
- Soto Chumpitaz, J. A. (2018). *El lenguaje audiovisual cinematográfico aplicado a los videojuegos: el caso de "The last of us"* [Trabajo de grado]. Pontificia Universidad católica del Perú.

Andrés Felipe Díaz Velandia



La estética rancieriana en el piedracielismo y el nadaísmo

Proyecto en fase de fundamentación

El proyecto busca analizar el fundamento y la presencia de la estética rancieriana en dos movimientos poéticos colombianos, el piedracielismo y el nadaísmo colombiano, con el fin de reconocer el proceso de subjetivación y la repartición de lo sensible que se pueda desarrollar en los sujetos por sus características y por el papel liberador que pueda provocar en los lectores. La repartición de lo sensible propuesta por Rancière consiste en la reorganización de lo sensible, es decir, todo lo que se puede percibir con los sentidos, en un espacio común compartido por unos sujetos que interactúan y se mueven en él. Para comprender este proceso de repartición debemos reconocer los elementos que hacen parte del mismo: “El reparto de lo sensible hace ver quien puede tener parte en lo común en función de lo que hace, del tiempo y el espacio en los cuales esta actividad se ejerce, Tener tal o cual “ocupación” define competencias o incompetencias respecto a lo común” (Rancière, 2009, p. 9-10).

Lo político se asocia al espacio o topos común del que los sujetos hacen o no parte, ya que no todos tienen la oportunidad de moverse en este espacio. Hay quienes han sido silenciados y ocultados por la policía, entendida como el orden establecido para mantener un

cierto régimen de repartición de lo sensible, de manera que la política es una fractura que desestabiliza quienes sobresalen en lo común. Los sujetos acallados buscan ser partícipes en la política, lo que implica una reorganización de los espacios. Cuando esos sujetos ocultos, silenciados o reprimidos intentan alzar su voz, es por medio de la política que se reivindican a través de su capacidad de actuar, decidir por sí mismo y relacionarse activamente con su entorno. La subjetivación, o liberación, es la ruptura del orden sobre el espacio y sobre los sujetos que interactúan en él. La ruptura se provoca a través de la reorganización de lo sensible en la política. Esta reorganización se produce a partir de la liberación del sujeto en la distribución de lo sensible, es decir, por medio de lo que se puede percibir a través de los sentidos como el arte, el vestir, las acciones, los discursos o enunciados, entre otros.

“Es a partir de esta estética primera que podemos plantear la cuestión de las “prácticas estéticas”, en el sentido en que nosotros las entendemos, es decir formas de visibilidad de prácticas del arte, del lugar que ellas ocupan, de lo que “hacen” a la mirada del común” (Rancière, 2009, p. 10).



El reparto de lo sensible involucra prácticas estéticas como el arte para llegar a la subjetivación o ruptura de lo común. De allí, surge el interés por entablar una relación con los movimientos literarios del piedracielismo y el nadaismo para analizar esos fundamentos de la estética rancieriana y llegar a la noción de subjetivación en estas propuestas literarias. La estética rancieriana o estética de lo político deja de lado la función del arte por el arte o la estética politizada, es decir el arte ajeno al entorno y al ser humano. Paredes afirma que el arte debe estar a la disposición del entorno; “Rancière es claro en afirmar que el arte tiene una función ‘comunitaria’” (Paredes, 2009, p. 96). En otras palabras, el arte es un medio también llamado “práctica estética” para la liberación o proceso de subjetivación en la repartición de lo sensible.

REFERENCIAS

- Paredes, D. (2009). De la estetización de la política a la política de la estética. *Revista de Estudios Sociales*, 34, 72-80. <https://doi.org/10.7440/res34.2009.06>
- Rancière, J. (2009). *El reparto de lo sensible*. Santiago: LOM Ediciones.

Lina Fernanda González Pulli



La literatura y la mediación: Internet y los hipertextos

Proyecto en fase de diseño

Mucho se ha hablado de tecnología, en todos sus formatos y presentaciones; en el caso de las tecnologías digitales, la cuestión ha estado vigente desde inicios de los años 60 - 70 aproximadamente. Por ejemplo, Ted Nelson (1965) y Bush (1945) fundamentaron durante la época álgida de la posguerra un campo de reflexión que ahora marca nuestro presente de usuarios hiperconectados. La hipertextualidad es el concepto eje de esta investigación, el define a una serie de bloques de texto que se unen por medio de nodos o enlaces, un conjunto al cual un sujeto, o usuario como lo denomina Nelson, se conecta por medio de un dispositivo, como el computador, tablet o celular. Aquí, el usuario realiza procesos de recolección de la información (textos) a partir de una búsqueda inicial, el cual termina por desarrollarse al indagar o averiguar en red, para finalizar con lo que necesita. Esta manera de proceder puede entenderse a partir de la teoría de la información que establece un flujo en el que el sujeto realiza un proceso de entrada (input), a través de un computador, por ejemplo, y un output en el que desecha lo que no le sirve y se desconecta, dejando en su memoria lo que realmente necesita y usará.

El concepto de hipertextualidad ha sido

parte de investigaciones en el área de la educación donde destaca como una herramienta muy útil y usada en productos transmedia y crossmedia, entre otros. En el proceso formativo, se plantea la importancia de que el estudiante desarrolle ciertas habilidades asociadas a la tecnología a las que pueda integrar competencias como lo son la escritura, lectura, comprensión y crítica literaria. Estos aprendizajes le evitarán perderse en sus procesos de búsqueda en la red, dado que la hipertextualidad puede generar dispersión en el aula, pues la gran cantidad de información accesible para todos puede interrumpir los procesos de aprendizaje por la facilidad que la red tiene para todos.

En línea con esta premisa, es importante formar a los estudiantes para abordar críticamente los nuevos productos verbales que ofrece el entorno digital. En el área de la literatura se han evidenciado cambios marcados por las nuevas formas de crear y acceder a la información. Actualmente, existe una revolución que está cambiando los procesos “tradicionales” a los que un sujeto estaba acostumbrado. Por ejemplo, la disminución de la lectura de libros físicos; las nuevas formas literarias como las fanfiction, novela tweek, novelas podcast;



las app para escribir en cierto tiempo un libro con publicación libre, entre muchos otros. No podemos pensar que esto sea un problema sino, más bien, podemos decir que sería una nueva oportunidad en la formación de los docentes, en su trabajo dentro del aula. Es una invitación a pensar en la forma que es entendida la literatura y bajo qué conceptos; pensar de qué manera puede ser aprovechada, pues esto nos serviría para reflexionar en la distinción entre literatura novedosa o creativa frente a la copia de la copia.

Doménico (2009), en este sentido, afirma que “este novedoso soporte serán suficientes [sic] para producir una nueva retórica, afectar el proceso creativo, modificar la estructura del mercado e, incluso, cambiar la idea que tenemos del concepto de «autor»”(s.p.). Dimensiones como la cultura o la literatura son permeadas por nuevas estrategias, modelos o conceptos que van llegando con las nuevas épocas. Así mismo, estas invenciones van cambiando la forma en cómo el sujeto ve el mundo y cómo se ajusta de acuerdo a sus necesidades, incluso cómo el mismo mundo ahora ve al sujeto como una estrategia dentro del contexto del marketing.

Atendiendo lo anterior, surge la idea de proponer unas líneas conceptuales que orienten la labor docente en el aula y en el que se puedan consolidar unas bases de interacción desde la didáctica, a partir de fundamentos frente a cómo se comprende la literatura digital y el hipertexto. Luego, con un caso de estudio,

identificar el tipo o nuevos tipos de géneros literarios, para de esa manera proponer unas estrategias al servicio de los docentes que impliquen la literatura digital.

REFERENCIAS

- Adell, J. (1995). La navegación hipertextual en el World-Wide Web: implicaciones para el diseño de materiales educativos. *Comunicación presentada a EDUTEC'95, II Congreso de Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación para la Educación*, Universitat de les Illes Balears, Palma de Mallorca, 22, 23 y 24 de Noviembre de 1995. <https://nti.uji.es/docs/nti/edutec95.html>
- Bush, V. (1945). As we may think. *The Atlantic monthly*, 176(1), 101-108.
- Dómenico. Ch. (2009). *Hipermedismo, narrativa para la virtualidad*. Biblioteca virtual Miguel de Cervantes: <https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmch4274>
- García. E. (2016). Lectura y escritura en la universidad, el cambio de prácticas lectoras en el marco de la era digital. En A. Reyes, J. Buj e I. Lonna (cords). *Im/previsto. Narrativas digitales*, pp. 137-148. Fundación Telefónica México; Ediciones culturales Paidós.
- Nelson. T. (1965). A File Structure for The Complex, The Changing and the Indeterminate. *ACM 20th National Conference*. Vassar College: <https://archive.org/details/nelson-file-structure/mode/2up>

Yuliana Barragán Chaves



La narrativa heroica de occidente: simbología y cultura

Proyecto en fase de diseño

Desde décadas atrás, la acción heroica de “súper humanos” ha sido más que visible. Estas grandes narrativas de occidente nos han regalado hombres y mujeres con habilidades increíbles, disfraces vistosos y, en ocasiones, excedidos en lo llamativo. Esta estética ha continuado por un tiempo y, así mismo, nos ha abierto a un “universo” -como ellos llaman- en donde el mundo es atacado innumerables veces por seres de otros planetas que buscan el dominio y apropiamiento de la tierra. Coincidentalmente, estas invasiones, cuyo propósito es el dominio y esclavitud de la raza humana, solo llega a suceder dentro de territorio estadounidense o en ciertas ciudades de dicho país. Esta narrativa se ha vuelto bastante repetitiva, llegados al punto que estos “súper humanos” usualmente visten colores ‘patrióticos’ para representar a la nación y a sus intereses.

Esta simbología se ha convertido en algo bastante común, pero se toma muy a la ligera y pasa casi desapercibida a no ser que nos tomemos un momento para pensarlo y preguntarnos el porqué. Hemos llegado a pensar que, si viajamos hacia territorio norteamericano, quizá tengamos la posibilidad de encontrarnos a Tony Stark o ver a Hawkeye patrullando las calles de Nueva York, mientras sobrevuelan los rascacielos de la ciudad en ostentosas naves casi alienígenas que llevan a toda la pandilla de “Los Vengadores” dentro. La fantasía que poco a poco trastorna la realidad está mucho

más cerca de lo que pensamos. Eso sin tomar en cuenta que los mercados producen vestimentas y objetos de juguete imitando el armamento y accesorios de estos individuos, haciendo que quienes los usan actúen bajo el papel de alguno de estos personajes heroicos de ficción, creyendo ser ellos e imitando manías, frases o movimientos hollywoodenses.

Adicionalmente, resulta importante mencionar que estas narrativas incluyen a un héroe multimillonario que pone sus intereses e ideas por sobre cualquier cosa. Actualmente, existen dos empresas pioneras en la ilustración y libreto de personajes afines: Marvel Comics y DC Comics, con Iron Man y Batman respectivamente. Ambos personajes tienen un pasado trágico que hace que su forma de ver el mundo cambie bruscamente y, en un arrebato de ira o autosatisfacción, su concepto de justicia se ve trastornado y se adjudican un papel que nadie les brindó jamás: ser héroes, a su modo.

Así, la idea de base de este proyecto de investigación se centra en dos detalles específicos de esta situación: la reproducción de los símbolos y su comprensión dependiendo de su audiencia. El objetivo es analizar y triangular reacciones y comportamientos al pasar de los años y cómo estos símbolos han impactado la cultura occidental.



REFERENCIAS

Barthes, R. (2010). *Mitologías*. (H. Schmucker, Trad.). Siglo Veintiuno.

Barthes, R. (1986). Retórica de la Imagen. En *Lo obvio y lo obtuso*. Imágenes, gestos voces. Paidós.

Bolaño Pérez, L. V. (2012). *Los superhéroes, el deber moral y la obligación: El caso de Spider-Man y de los X-Men*. Editorial Universidad del Rosario.

Santiago Barragán Moreno

¿Es el audiolibro literatura?

Proyecto en fase de diseño

Esta investigación tiene como objetivo identificar si el audiolibro es literatura y si causa los mismos efectos que tiene realizar una lectura tradicional. Esto con el fin de conocer si una persona con discapacidad visual, a la hora de escuchar un audiolibro, entiende y recrea su contenido de la misma manera que una persona que lo lee normalmente. Con este fin, se quiere, a través de diferentes fuentes teóricas, encontrar qué es la literatura, qué son los audiolibros, identificar cómo el cerebro reacciona a estas formas de interacción y, así mismo, conocer la importancia de leer y escuchar cualquier tipo de lectura.

Muchos de nosotros leemos sin conocer o tener claro el concepto de literatura, leemos porque son requerimientos académicos o laborales, pero no por gusto o por darle la importancia que merece la literatura. Terry Eagleton (1998) nos da diferentes definiciones de literatura en su libro *Una introducción a la teoría literaria*, donde afirma que la literatura es un uso específico del lenguaje. La literatura es un discurso no

pragmático; no tiene utilidad práctica. La literatura es un discurso que es valorado extremadamente; de una forma especial. De lo anterior deriva que la literatura es todo lo que se plasma en un lenguaje en específico y es un medio por el cual se puede escribir o transmitir acerca de muchos temas, pero que estos sean expresados de manera creativa.

Ya entendimos un poco de que es la literatura, ahora entendamos un poco qué son los audiolibros, los cuales han tomado mucha importancia en la actualidad y, así mismo, ha sido una ayuda para diferentes situaciones o personas con alguna condición que no le permite leer. María Cecilia Vallorani (2011) nos dice que:

El audiolibro es un formato que consta de una grabación de audio en casetes, cd, mp3, incluso es descargable por internet, e incluye la versión integral o reducida en voz alta de libros leídos por narradores profesionales, actores, escritores y poetas, a veces acompañados de música, u otros efectos sonoros (p.47).



Por consiguiente, es un formato que es de fácil acceso, el cual poco a poco está siendo más utilizado; esto por personas que no tienen mucho tiempo para leer, los que no pueden acceder a libros o porque no pueden leer por alguna condición física. Pero esta definición hace pensar si de verdad esta clase de formatos sigue siendo literatura. Estos tienen varias formas de ser grabadas, ya sea por voz humana o por una voz digital; al pasar el tiempo se les está agregando elementos para que sean más dinámicos, como lo es: la música, la interpretación, ambientación, efectos de sonido, entre otros. Esto hace que se conviertan casi en una obra dramatizada de los libros, y esto se podría transformar en algún tipo de literatura.

La literatura es todo lo que se expresa a través de la palabra, ya sea escrita o verbal; pero el audiolibro es tan solo una herramienta en la cual diferentes personas leen el libro y se graban para ser difundida las diferentes historias literarias. Por consiguiente, la tecnología va avanzando rápidamente y con ello todo lo tradicional va tomando herramientas para llegar a más personas y así mismo facilitar las cosas. Las personas que están realizando audiolibros se están tomando la tarea de agregarle más detalles, para que la historia sea emocionante a la hora de escucharla, la están convirtiendo en algo teatral; con estas modificaciones, podríamos decir que se vuelve literatura. Entonces parecería que los audiolibros causan los mismos efectos que el leer un libro, de manera cognitiva y emocional. Las personas que utilizan los audiolibros van en incremento, ya que estos como están evolucionando son más llamativos y como lo dijimos anteriormente se vuelven casi algo teatral y eso ya se está convirtiendo en un arte.

Este proyecto se inició con estas definiciones y el conocer un poco más de las nuevas tecnologías, ya que todo va evolucionando y así mismo la literatura se va actualizando para lograr que más personas accedan a múltiples conocimientos. El paso siguiente de este proyecto es seguir buscando fuentes acerca de estos temas, testimonios de personas que han utilizado los audiolibros como herramienta de lectura, analizar si las personas que leen entienden más que las que escuchan y así seguir identificando si el audiolibro es literatura o es tan solo una herramienta.

REFERENCIAS

- Caballero, L. (2019). Esto es lo que pasa en tu cerebro cuando lees o escuchas un audiolibro. *TecnoXplora*, 23 de agosto. https://www.lasexta.com/tecnologia-tecnoplora/ciencia/divulgacion/esto-pasa-cerebro-cuando-lees-escuchas-audiolibro_201908235d5ffcb20cf2d651bc526cb1.html
- Eagleton, T. (1998). *Una introducción a la teoría literaria*. Fondo de Cultura Económica.
- Roa, L. (2019). *El audiolibro como agente atemporal dinamizador del ocio, la lectura, la cultura y el sujeto homogeneizado* [Trabajo de grado]. Pontificia Universidad Javeriana.
- Vallorani, C. (2011). *La oralidad tecnológica-digital. Estudio pragmático-comunicativo sobre la oralidad en el audiolibro* [Tesis de maestría]. Universidad de Alicante.

Nathally Sabogal Vacca