



# UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2021/2022

N.º de proyecto: 145

Laboratorio transmedia

Responsable del proyecto:

Manuel A. Broullón-Lozano

Facultad de Ciencias de la Información

Departamento de Literaturas Hispánicas y Bibliografía

## Presentación

El “Laboratorio transmedia” es un espacio de creación e investigación colaborativo entre docentes y estudiantes, con un enfoque interdisciplinar, para asignaturas del área de Literatura y Escritura Creativa.

Es la continuación del proyecto de innovación UCM225 del curso 2020/2021, coordinado por la profesora Cora Requena Hidalgo, en línea con el mismo espíritu y con las propuestas establecidas en la memoria final (<https://ucm.on.worldcat.org/oclc/1264550547>).

Se integran en este proyecto materias tanto de grado como de postgrado, relacionadas con la escritura y la comunicación verbal estética. De manera integral, a través este proyecto, se trata de: 1) generar una correspondencia equilibrada entre teoría y práctica en materias de Literatura y Escritura Creativa tanto en los cursos implicados como en actividades complementarias de carácter transversal; 2) fomentar y alentar las prácticas como un trabajo útil, bien acabado y con proyección hacia la transferencia del conocimiento; y 3) abordar la dimensión tecnológica de la comunicación verbal estética a través de los medios de comunicación y del entorno digital.

Proponemos el enfoque común de la transmedialidad como aquel que permite abordar de un modo integrador fenómenos concomitantes en torno a la escritura, la codificación de los géneros literarios, la adaptación entre géneros y formatos, las reescrituras sobre modelos narrativos, poéticos o dramáticos precedentes, las escrituras colaborativas, la edición digital de textos, la creación y diseño de mundos inmersivos para distintos medios de comunicación, las experiencias lúdicas, la inteligencia artificial, la transtextualidad, el *remix*, el *glitch*, etcétera; mediante una serie de actividades que permitan acercar y compartir conocimientos entre distintas especialidades, alentando la dinámica creativa tanto en los enfoques teóricos e investigadores, como en las actividades docentes de cada una de las asignaturas implicadas.

La memoria de solicitud de este proyecto se presentó a la convocatoria 2021/2022 el 14/04/2021 y se aprobó en la resolución de 23 de julio de 2021 de la Universidad Complutense de Madrid por la que se hace público el listado definitivo de Proyectos de innovación 2021/2022, concedidos y denegados, de Innova-docencia dirigida a grupos innovadores e Innova-gestión calidad dirigida a centros y servicios (<https://www.ucm.es/file/resolucion-definitiva-de-23-de-julio-de-2021-proyectos-innovacion>). La financiación asignada en dicha resolución fue de 0,00 €.

## 1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

### Objetivos formativos:

- Formar y compartir metodologías entre docentes de Literatura y Escritura Creativa.
- Formar a los docentes y compartir estrategias en competencias digitales aplicadas al aprendizaje y enseñanza de la Literatura y la Escritura Creativa.
- Formar a los estudiantes mediante un enfoque aplicado de la escritura para distintos medios de comunicación, formatos y plataformas.
- Promover la formación en competencias digitales de los estudiantes.
- Promover las competencias lingüísticas y creativas de los estudiantes de cara a la aplicación del conocimiento adquirido.
- Promover el enfoque de la Escritura Creativa mediante el diseño de actividades de evaluación continua.
- Promover el aprendizaje colaborativo y el trabajo en equipo entre docentes y estudiantes.
- Desarrollar seminarios y talleres monográficos transversales, más allá de los cursos individuales, en donde abordar estrategias concretas de aplicación y desarrollo de la transmedialidad en Literatura y Escritura Creativa.

### Objetivos investigadores:

- Promover la investigación en teoría, epistemología y metodología de literatura, transmedialidad y escritura creativa.
- Promover la investigación tecnológica para la creación de aplicaciones, espacios de trabajo digitales y repositorios de escritura.
- Evaluar el uso de la aplicación desarrollada en el proyecto UCM 227 (curso 2020/2021) en las asignaturas implicadas.
- Promover la investigación en teoría, metodología y práctica de la transmedialidad en los trabajos de fin de estudios (grado y máster).

### Objetivos de transferencia:

- Fomentar las prácticas de las asignaturas de cara a la evaluación continua (especialmente, en el contexto de la COVID-19) a partir de las bases que ha sentado el proyecto de innovación UCM 227, del cual este se plantea como prolongación.
- Generar trabajos de asignaturas con una proyección profesional.
- Generar estrategias de divulgación del conocimiento producido en las asignaturas y cursos implicados.
- Desarrollar trabajos de fin de estudios de tipo teórico o práctico que aborden el fenómeno de la transmedialidad.

## 2. Objetivos alcanzados

- Durante el desarrollo de las asignaturas, se ha incorporado un equilibrio entre teoría y práctica, mediante la evaluación continua o final, a través del estudio de modelos textuales y su aplicación a distintos medios de comunicación. Para facilitar el trabajo a los distintos cursos y asignaturas, se ha creado una página web propia donde está disponible toda la información y documentación del proyecto: <https://www.ucm.es/transmedialab/>
- A través de los seminarios y jornadas, el equipo docente ha tenido la oportunidad de formarse en teoría y práctica de la escritura, la intermedialidad y la transmedialidad, o la escritura para distintos medios de comunicación, especialmente, las escritura digitales y los videojuegos (ver apartado 5). Para la celebración de estas actividades, ante la ausencia de financiación, hemos recurrido a las convocatorias ordinarias siguientes: Semana de la Ciencia y la Innovación, petición de ayudas para seminarios, jornadas y congresos del Departamento de Literaturas Hispánicas y Bibliografía y de la Sección Departamental del mismo nombre en la Facultad de Ciencias de la Información.
- El enfoque aplicado ha venido dado por la colaboración de profesionales de los sectores de la creación audiovisual, digital, y de la edición (ver listado en el apartado 4).
- La documentación empleada en talleres y sesiones prácticas ha dado lugar a una serie de materiales digitales editables y disponible con acceso abierto en la página web del proyecto, en una sección titulada “Código fuente. Materia prima para la escritura creativa”: <https://www.ucm.es/transmedialab/codigo-fuente-1>
- En los distintos talleres y sesiones se ha insistido en el enfoque práctico para medios de comunicación digitales a través del estudio de casos o de la práctica transescritural aplicada.
- El constante trabajo práctico de escritura ha revertido en la formación en competencias digitales y uso responsable de medios electrónicos y aplicaciones. Con tal de facilitar el acceso, en la página web del proyecto se ha creado una sección de recursos accesibles, habitualmente empleados en las sesiones (<https://www.ucm.es/transmedialab/biblioteca>). Para proteger la confidencialidad de los trabajos en curso, se ha usado el campus virtual de cada asignatura.
- El enfoque práctico ha implicado la producción de obras de literatura impresa, digital, interactiva, etcétera. En la sección “Laboratorio” de la página web, aquellos trabajos con alta calificación y siempre bajo el consentimiento explícito y mención de autoría a sus autoras y autores, han quedado archivados y disponibles con acceso abierto: <https://www.ucm.es/transmedialab/biblioteca>. Igualmente, para subsanar la carencia económica del presupuesto asignado, se ha creado la colección “Laboratorio transmedia”, con ISSN 2794-0861, cuyos números acogerán las antologías correspondientes, digitales y con acceso abierto. Como corresponde a la convocatoria, estos resultados están también disponibles en E-prints Complutense, subidos por el responsable del proyecto: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/70925/>

La antología *La vida juega en la plaza* ha recibido financiación del decanato de la Facultad de Ciencias de la Información, expresamente solicitada por la profesora Cora Requena Hidalgo.

- Los resultados en forma de publicaciones como las antologías *La vida juega en la plaza*, *Cielo interior de neones rasgados por un gigante o Raíces y alas*, dan cuenta del trabajo colaborativo entre docentes y estudiantes, a través de los talleres de escritura y de los talleres de edición, en donde se ha profundizado en cuestiones técnicas tanto de uno como de otro ámbito para producir los objetos textuales.
- Destacamos también el carácter abierto e intergeneracional del proyecto. Por un lado, las actividades abiertas han permitido la participación de personas externas a la universidad y de público internacional. Del otro lado, destacamos que el proyecto ha implicado a asignaturas de grado (Periodismo, Comunicación Audiovisual, Publicidad y RR.PP.), postgrado (Máster universitario en Escritura Creativa), doctorado (Estudios Literarios) y Universidad para Mayores.
- Los seminarios y jornadas transversales han servido para poner en contacto teoría y práctica, investigación, docencia y transferencia, a través de las sesiones de debate, las ponencias y los talleres (ver apartado 5).
- En cuanto a la investigación técnica, lamentamos que el presupuesto haya impedido desarrollar esta línea de trabajo que requiere de financiación para *software* y *hardware*. Se han empleado los medios propios de la Facultad de Ciencias de la Información (Laboratorios de informática) y medios propios, hasta donde ha sido posible.
- Los resultados (sección "Laboratorio" de la página web) demuestran que los/as estudiantes han desarrollado un aprendizaje aplicado a distintos medios y formatos comunicacionales: comunicación escrita, sonora, imagen fija y en movimiento, textos interactivos, videojuegos, experiencias transmedia, etc.
- La profesora Cora Requena Hidalgo, a través de su colaboración con la Facultad de Informática en Trabajos de Fin de Grado, ha desarrollado una línea de trabajo sobre aplicaciones para la escritura creativa.
- Los Trabajos de Fin de Grado y de Fin de Máster han estado atravesados, en sus planteamientos teóricos, metodológicos y aplicados, por la escritura creativa y la transmedialidad. Para ello, se ha celebrado un seminario transversal de bases teóricas y cada docente ha llevado a cabo un acompañamiento personalizado a través de las tutorías y del seguimiento durante el curso con cada estudiante.

### **3. Metodología empleada en el proyecto**

El desarrollo metodológico comprende tres fases distintas: la adquisición de competencias teóricas y conceptuales (saber saber), el desarrollo de competencias aplicadas en los talleres (saber hacer) y, finalmente, transferencia (hacer saber):

Fase 1 (competencias teóricas y conceptuales: saber saber) seminarios monográficos.

Fase 2 (competencias aplicadas: saber hacer) talleres prácticos de escritura y transmedialidad.

Fase 3 (transferencia: hacer saber): edición y divulgación de resultados.

La metodología es de carácter teórico-práctica se ha concretado a través de las siguientes acciones:

1. Actividades teóricas y prácticas concretas en las asignaturas implicadas que impliquen la Escritura Creativa y la transmedialidad.
2. Actividades prácticas en las asignaturas implicadas.
3. Actividades transversales.
5. Autorregulación, evaluación y celebración: presentación y evaluación de proyectos realizados o en curso.
6. Creación y mantenimiento de la página web <https://www.ucm.es/transmedialab/> para centralizar el trabajo, reunir materiales y dar publicidad a las actividades.
7. Tutorización o dirección de trabajos (TFG y TFM).

#### 4. Recursos humanos

Durante el desarrollo del proyecto, han participado las siguientes profesoras y profesores de la Sección departamental de Literaturas Hispánicas y Bibliografía en la Facultad de Ciencias de la Información: Guadalupe Arbona Abascal, Manuel A. Broullón-Lozano, Juan Manuel Díaz Ayuga, Ana M.<sup>a</sup> Gómez-Elegido Centeno, Teresa Prieto Palomo, Cora Requena Hidalgo, Cristina Sánchez-Andrade Potter, Paloma Torres Pérez-Solero y Pilar Vega Rodríguez. También hemos contado con la participación activa de dos docentes externos: Belén Mainer Blanco (profesora y directora del Grado en Creación y Narración de Videojuegos de la Universidad Francisco de Vitoria) y Vir Blanco (Personal de Investigación en Formación de la Universitat Pompeu Fabra y *alumni* UCM).

Del lado de los/as estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Información, el proyecto a incorporado asignaturas de los grados en Periodismo, Comunicación Audiovisual y Publicidad y RR.PP.; del Máster universitario en Escritura Creativa y de la Universidad para Mayores. A menudo, los talleres y seminarios han coincidido con las horas de clase y han dado lugar a trabajos de evaluación continua.

En los seminarios y talleres han colaborado los siguientes profesionales de otras universidades o del sector privado: Wolfgang Bongers (profesor de la Universidad Católica de Chile), Olalla Castro Hernández (escritora), Antonio Diéguez (catedrático de la Universidad de Málaga), Alejandra López Gabrielidis (Personal de Investigación en Formación de la Universitat de Barcelona), Valeria Mussio (escritora y editora en Matrerita), Lucas Ramada (divulgador y formador sobre literatura y videojuegos infantiles), Blanca Rego (creadora audiovisual y digital), Jara Rocha (investigadora y creadora digital), Amadís Ross (escritor e investigador del Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura de México), Sofía Sánchez (escritora e investigadora de la Universidad de Sevilla), Lauro Zavala (profesor de la Universidad Autónoma Metropolitana de Xochimilco), Iván Vergara (escritor y editor en Ultramarina), Michael Santorum (desarrollador de videojuegos en Tequila Works), Borkja Vaz (crítico de videojuegos en *El Cultural*), Fran Garcerá (investigador del Patronato Carmen Conde-Antonio Oliver), Lina Meruane (escritora), María Jesús Fraga (colaboradora honorífica de la Universidad Complutense de Madrid), Rubén Amón (periodista), M.<sup>a</sup> Teresa Rodríguez de Castro (investigadora y escritora), Pablo Lara Toledo (guionista y escritor), Soledad Puértolas (escritora), M.<sup>a</sup> Elena Barroso Villar (catedrática E.U. de la Universidad de Sevilla), Susana Pajares Tosca (profesora de la Universidad de Roskilde, Dinamarca), Luis Navarrete (profesor de la Universidad de Sevilla), Federico Peinado (profesor de la Universidad Complutense de Madrid), Eurídice Cabañes (desarrolladora de videojuegos en Arsgames), Joaquín Aguirre (profesor de la Universidad Complutense de Madrid), M.<sup>a</sup> del Mar Marcos Molano (profesora de la Universidad Complutense de Madrid), Sergio Gutiérrez Manjón (Personal de Investigación en Formación de la Universidad Complutense de Madrid), Lynx Reviewer (comunicador y divulgador sobre videojuegos).

## 5. Desarrollo de actividades

### Asignaturas del primer cuatrimestre

Literatura y medios (grado en Periodismo, Comunicación Audiovisual, Publicidad y RR.PP.), Mitos literarios y publicidad de autor (grado en Publicidad y RR.PP.), Historia del teatro y de la representación escénica (grado en Comunicación Audiovisual), El oficio de leer (Máster universitario en Escritura Creativa), Literatura fantásticas y de ciencia ficción (Máster universitario en Escritura Creativa), Literatura del siglo XXI (Universidad para Mayores).

### Asignatura del segundo cuatrimestre

Literatura y medios (grado en Periodismo, Comunicación Audiovisual, Publicidad y RR.PP.), Mitos literarios y publicidad de autor (grado en Publicidad y RR.PP.), Literatura y cine (grado en Comunicación Audiovisual), Literatura y prensa periódica (grado en Periodismo), Historia del teatro y de la representación escénica (grado en Comunicación Audiovisual), Escribir para el público infantil y juvenil (Máster universitario en Escritura Creativa), Teoría y práctica de la escritura de no ficción y periodística (Máster universitario en Escritura Creativa), Novela policiaca (Máster universitario en Escritura Creativa). TFG y TFM.

## III Seminario internacional de prácticas transescriturales: Cuerpos húmedos, cuerpos mecadigitales: error en el sistema

- Comité organizador: Cora Requena Hidalgo, Manuel Broullón, Vir Blanco.
- Financiación: Acciones especiales de investigación UCM OC9/21-46, Departamento de Literaturas Hispánicas y Bibliografía, Sección departamental de Literaturas Hispánicas y Bibliografía.
- Ponentes: Wolfgang Bongers (Universidad Católica de Chile), Olalla Castro Hernández (escritora), Antonio Diéguez (Universidad de Málaga), Alejandra López Gabrielidis (Universitat de Barcelona), Valeria Mussio (escritora y editora en Matrerita), Lucas Ramada (divulgador y formador sobre literatura y videojuegos para niñas y niños), Blanca Rego (creadora audiovisual y digital), Jara Rocha (investigadora y creadora digital), Amadís Ross (escritor e investigador del Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura de México), Sofía Sánchez (escritora e investigadora de la Universidad de Sevilla), Lauro Zavala (Universidad Autónoma Metropolitana de Xochimilco).
- Facultad de Ciencias de la Información, 22/09-01/10/2021. "Online".
- Programa, materiales y resultados: <https://practicatransescriturales.com/actividades/3seminario/>

## II Encuentros de Escritura Creativa: escribir el diálogo

- Organización: Pilar Vega Rodríguez.
- Financiación: Sección departamental de Literaturas Hispánicas y Bibliografía, Máster universitario en Escritura Creativa.
- Facultad de Ciencias de la Información, 04-07/10/2021.
- Programa: <https://www.ucm.es/transmedialab/escribir-el-dialogo>

## TRANSMEDIACIONES | Videojuegos y narrativas

- Comité organizador: Manuel A. Broullón-Lozano, Juan Manuel Díaz Ayuga, Belén Mainer Blanco, Paloma Torres Pérez-Solero, Pilar Vega Rodríguez.
- Financiación: Semana de la Ciencia y la Innovación 2021.
- Ponentes: Belén Mainer (Universidad Francisco de Vitoria), Pilar Vega Rodríguez (I.P. Proyecto de I+D Legendario), Michael Santorum (desarrollador de videojuegos en Tequila Works), Borkja Vaz (crítico de videojuegos en *El Cultural*), Manuel Broullón (Universidad Complutense de Madrid).
- Facultad de Ciencias de la Información, 11/11/2021. Presencial.
- Programa, materiales y resultados: <https://www.ucm.es/transmedialab/videojuegos-y-narrativas>

### **Taller de edición y literatura electrónica: Artesanía digital y cartonera**

- Organizador: Manuel A. Broullón-Lozano.
- Ponente: Iván Vergara (escritor y editor en Ultramarina).
- Facultad de Ciencias de la Información, 23/11/2021. Presencial.
- Materiales y resultados: <https://www.ucm.es/transmedialab/tallereditorial>

### **Seminario intensivo: Claves narratológicas para la escritura creativa**

- Organizador: Manuel A. Broullón-Lozano.
- Facultad de Ciencias de la Información, 04/02/2022. Presencial.

### **Conferencia: La carta abierta como modelo para la escritura creativa: *Cartas a Katherine Mansfield* de Carmen Conde**

- Organizador: Manuel A. Broullón-Lozano.
- Ponente: Fran Garcerá (investigador del Patronato Carmen Conde/Antonio Oliver)
- Facultad de Ciencias de la Información, 09/02/2022. Presencial.

### **Conferencia: Los gajes del oficio**

- Organizadora: Cristina Sánchez-Andrade Potter.
- Ponente: Lina Meruane (escritora).
- Facultad de Ciencias de la Información, 01/03/2022. Presencial.

### **Conferencia: La separación entre la obra y el artista**

- Organizadora: Paloma Torres Pérez-Solero.
- Ponente: Rubén Amón (periodista).
- Facultad de Ciencias de la Información, 08/03/2022. Presencial.

### **Conferencia: La entrevista como género literario infantil: *Lo que cuentan los niños. Entrevistas a niños trabajadores (1930-1931)* de Elena Fortún**

- Organizador: Manuel A. Broullón-Lozano.
- Ponente: M.<sup>a</sup> Jesús Fraga (Universidad Complutense de Madrid).
- Facultad de Ciencias de la Información, 09/03/2022. Presencial.

### **Taller de diseño narrativo de videojuegos**

- Organizador: Manuel A. Broullón-Lozano.
- Facultad de Ciencias de la Información, 10/03/2022. Presencial.

### **Conferencia: Las mujeres del Lyceum Club Femenino de Madrid**

- Organizadora: Cristina Sánchez-Andrade Potter.
- Ponente: M.<sup>a</sup> Teresa Rodríguez de Castro (investigadora y escritora).
- Facultad de Ciencias de la Información, 31/03/2022. Presencial.

### **Día del libro y de la lectura 2022**

- Organizadores: Manuel A. Broullón-Lozano, Juan Manuel Díaz Ayuga, Guadalupe Arbona Abascal.
- Ponentes: estudiantes del Máster universitario en Escritura Creativa, estudiantes de Literatura y medios de Periodismo, Manuel Broullón, Juan Manuel Díaz Ayuga, Guadalupe Arbona, Pilar Vega, Ángel L. Fernández Recuero (director de la revista *Jot Down*), Juanjo Gómez Cadenas (físico y escritor), Ignacio Carbajosa (catedrático de la Universidad San Dámaso).
- Facultad de Ciencias de la Información, 21/04/2021. Presencial.
- Programa, materiales y resultados: <https://www.ucm.es/transmedialab/dia-del-libro-2022>

## **II Seminario internacional TRANSMEDIACIONES | Narratividad & Videojuegos**

- Comité organizador: Manuel A. Broullón-Lozano, Juan Manuel Díaz Ayuga, Sergio Gutiérrez Manjón, M.ª del Mar Marcos Molano, María Serrano Aguilar
- Financiación: Departamento de Literaturas Hispánicas y Bibliografía, Sección departamental de de Literaturas Hispánicas y Bibliografía, Departamento de Teoría y Análisis de la Comunicación.
- Ponentes: Susana Pajares Tosca (Universidad de Roskilde, Dinamarca), María Serrano Aguilar (Universidad Complutense de Madrid), Manuel Broullón (Universidad Complutense de Madrid), Juan Manuel Díaz Ayuga (Universidad Complutense de Madrid), Luis Navarrete (Universidad de Sevilla), Federico Peinado (Universidad Complutense de Madrid), Eurídice Cabañes (desarrolladora de videojuegos en Arsgames), Joaquín Aguirre (Universidad Complutense de Madrid), M.ª del Mar Marcos Molano (Universidad Complutense de Madrid), Sergio Gutiérrez Manjón (Universidad Complutense de Madrid), Lynx Reviewer (comunicador y divulgador sobre videojuegos) (ver programa en anexos).
- Facultad de Ciencias de la Información, 26-27/04/2022. Presencial y online.
- Programa, materiales y resultados:  
<https://www.ucm.es/transmedialab/narratividadvideojuegos>

### **Conferencia: El proceso creativo en la novela gráfica policiaca *Tórax 1975***

- Organizador: Manuel A. Broullón-Lozano.
- Ponente: Pablo Lara Toledo (guionista y escritor)
- Facultad de Ciencias de la Información, 21/04/2022. Presencial.

### **Conferencia: Conversación con la escritora Soledad Puértolas**

- Organizadora: Cristina Sánchez-Andrade Potter.
- Ponente: Soledad Puértolas (escritor)
- Facultad de Ciencias de la Información, 03/05/2022. Presencial.

### **Conferencia: Un crisol dialógico: *El jardín de las delicias* de F. Ayala**

- Organizador: Manuel A. Broullón-Lozano.
- Ponente: M.ª Elena Barroso Villar (catedrática E.U. de la Universidad de Sevilla)
- Facultad de Ciencias de la Información, 04/05/2022. Presencial.

### **Conferencia: *Agua de noria* de Jiménez Lozano y el género policial, lecturas al margen y en el filo**

- Organizadores: Guadalupe Arbona Abascal y Manuel A. Broullón-Lozano.
- Ponente: M.ª Ángeles Salgado (investigadora y profesora)
- Facultad de Ciencias de la Información, 05/05/2022. Presencial.

## 6. Anexos

```
sistema educativo, sistema social, sistema de producción, sistema de
comunicación, sistema sexo/género, sistema de reproducción, sistema
económico, sistema nervioso, sistema endocrino, sistema de símbolos,
sistema político, sistema de ecuaciones, sistema de signos, sistema
operativo, sistema solar... biosistemas, ecosistemas, sociosistemas,
tecnosistemas...
systema
σύστημα

reunión, conjunto, corporación(?)
composición (C), entorno (E), estructura (S), mecanismo (M)
especialización, homogeneización, desigualdad...
conjunto de cosas que relacionadas entre sí ordenadamente contribuyen a
determinado
¿objeto?
estatismo, retroalimentación
entrada > procesos > salida

racionalismo ≠ sinergia // racionalismo ≠ homeostasis

***STOP: 0x000000F4 (0x0000000003, 0x856F04E0, 0

If problems continue, disable or remove any newly installed hardware or
software.
If you need to use Safe Mode to remove or disable components,
restart your computer you,
press F8 to select Advance Startup options, and then select SAFE MODE

...

Initializing disk for crash dump...

...

a u t o p o i e s i s? (Y/N)
```

### III SEMINARIO INTERNACIONAL DE PRÁCTICAS TRANSESCRITURALES

# CUERPOS HÚMEDOS, CUERPOS MECA-DIGITALES: ERROR EN EL SISTEMA

22 - 30 SEPTIEMBRE 2021

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

VIR BLANCO, WOLFGANG BONGERS, OLALLA CASTRO,  
ANTONIO DIÉGUEZ, ALEJANDRA LÓPEZ, VALERIA MUSSIO,  
LUCAS RAMADA, BLANCA REGO, JARA ROCHA, AMADÍS ROSS,  
SOFÍA SÁNCHEZ, LAURO ZAVALA



UNIVERSIDAD  
COMPLUTENSE  
MADRID

ACCIONES ESPECIALES DE  
INVESTIGACIÓN UCM OC9/21-46

Grabaciones de las sesiones del seminario:

<https://www.youtube.com/channel/UCrSVYzhxCt7BXR9gkIOJvSQ>

sistema educativo, sistema social, sistema de producción, sistema de comunicación, sistema sexo/género, sistema de reproducción, sistema económico, sistema nervioso, sistema endocrino, sistema de símbolos, sistema político, sistema de ecuaciones, sistema de signos, sistema operativo, sistema solar... biosistemas, ecosistemas, sociosistemas, tecnosistemas...

systema

σύστημα

reunión, conjunto, corporación(?)

composición (C), entorno (E), estructura (S), mecanismo (M)

especialización, homogeneización, desigualdad...

conjunto de cosas que relacionadas entre sí ordenadamente contribuyen a determinado

¿objeto?

estatismo, retroalimentación

entrada > procesos > salida

racionalismo ≠ sinergia // racionalismo ≠ homeostasis

\*\*\*STOP: 0x000000F4 (0x0000000003, 0x856F04E0, 0

If problems continue, disable or remove any newly installed hardware or software.

If you need to use Safe Mode to remove or disable components,

restart your computer you,

press F8 to select Advance Startup options, and then select SAFE MODE

...

Initializing disk for crash dump...

...

a u t o p o i e s i s? (Y/N)

III SEMINARIO INTERNACIONAL DE PRÁCTICAS TRANSESCRITURALES

# CUERPOS HÚMEDOS, CUERPOS MECA-DIGITALES: ERROR EN EL SISTEMA

---

22 - 30 SEPTIEMBRE 2021

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

---

VIR BLANCO, WOLFGANG BONGERS, OLALLA CASTRO, ANTONIO DIÉGUEZ,  
ALEJANDRA LÓPEZ, VALERIA MUSSIO, LUCAS RAMADA, BLANCA REGO,  
JARA ROCHA, AMADÍS ROSS, SOFÍA SÁNCHEZ, LAURO ZAVALA

Initializing program...

...

X 22 SEPT:

16.00h-17.30h: Cuerpo de datos. Ampliar el espectro de la corporalidad para situarnos y operar en un nuevo terreno tecno-sociopolítico // Alejandra López Gabrielidis.

18.00h-19.30h: Lectoescrituras volumétricas // Jara Rocha

J 23 SEPT:

16.00h-17.30h: Cuando Penélope no espera // Olalla Castro

18.00h-19.30h: Cuando Penélope no espera (taller de creación poética) // Olalla Castro

V 24 SEPT:

16.00h-17.30h: Renders imperfectos. Volúmenes errados y texturas rotas contra la monotecnología del hiperrealismo // Vir Blanco

18.00h-19.30h: Cuerpos inadecuados, el desafío transhumanista a la filosofía // Antonio Diéguez

L 27 SEPT:

16.00h-17.30h: Cuerpos cósmicos y poemas electrónicos: la potencia creativa y política de pensar la literatura digital desde glitch // Valeria Mussio

18.00h-19.30h: Ver el sonido, escuchar las imágenes (taller) // Blanca Rego

M 28 SEPT:

16.00h-17.30h: Creación de un personaje cienciaficcional exohegemónico // Amadís Ross

18.00h-19.30h: De la adaptación a la traducción: la solución glosemática // Laura Zavala

X 29 SEPT:

16.00h-17.30h: Jugar, para pensar, para escribir. Una práctica reflexiva en torno a la estética del cibertexto I // Lucas Ramada

18.00h-19.30h: Jugar, para pensar, para escribir. Una práctica reflexiva en torno a la estética del cibertexto II // Lucas Ramada

J 30 SEPT:

16.00h-17.30h: Estéticas posthumanas latinoamericanas. Cuerpos, escrituras y máquinas en los proyectos de Eugenio Tisselli, Milton Läufer y Jon Jacobsen // Wolfgang Bongers

18.00h-19.30h: Transpoesía: la escritura como trazo femenino // Sofía Sánchez

...

...

...

III SEMINARIO INTERNACIONAL DE PRÁCTICAS TRANSESCRITURALES

# CUERPOS HÚMEDOS, CUERPOS MECA-DIGITALES: ERROR EN EL SISTEMA

# 22 SEPTIEMBRE

## 16:00h-17:30h

Alejandra López Gabrielidis

### **Cuerpo de datos. Ampliar el espectro de la corporalidad para situarnos y operar en un nuevo terreno tecno-sociopolítico**

...

Las formas tradicionales en las que ha sido entendida y representada la corporalidad de subjetividades humanas ha colocado sistemáticamente la dimensión técnica como algo externo e independiente al cuerpo somático. En analogía a este modelo de cuerpo exclusivamente orgánico se han construido otras formas de corporalidad política y económica como las monarquías, los Estados-Nación, los cuerpos de gobierno, los miembros del Parlamento, las fuerzas y cuerpos de seguridad, las corporaciones. En esta conversación intentaremos indagar de qué modo ampliar el espectro de corporalidad, poniendo el acento en la dimensiones técnicas que revisten hoy en día las formas de presencia, percepción, cognición y agencialidad, podría contribuir a situarnos mejor y darnos herramientas más efectivas para operar en el nuevo territorio tecno-sociopolítico que abren las tecnologías e infraestructuras digitales.

...

...

...

# 22 SEPTIEMBRE

## 18:00h-19:30h

Jara Rocha

### Lectoescrituras volumétricas

Esta sesión está planteada como una zona de lectoescritura desde y con el inventario de Possible Bodies, un proyecto de investigación-acción desobediente que se pregunta por la mutua constitución entre los llamados cuerpos y las técnicas, tecnologías, infraestructuras y/o protocolos con los que van siendo, específicamente en el ámbito de la volumetría (esto es: en el continuum industrial de la producción de volúmenes a partir de técnicas de medición). Así, la propuesta consiste en (grupalmente) practicar la lectoescritura en el inventario de Possible Bodies, partiendo de interfaces, renders, bug reports o readmes ahí recolectados; y en tomar esa lectoescritura como una praxis en sintonía con aquella condición de mutua constitución, que disiente ante un reparto de lo sensible, la agencia y lo tecnológico demasiado probable (optimización, productividad, eficacia, individualización, extracción, explotación, exclusión) y se ocupa de identificar formas transversales, oblicuas, periféricas, inauditas o latentes para el ensanchamiento de los posibles.

...

<https://possiblebodies.constantvzw.org/inventory/>

...

...

...

# 23 SEPTIEMBRE

16:00h-17:30h // 18:00h-19:30h

Olalla Castro

**Cuando Penélope no espera**

...

Este taller parte del fenómeno de la reescritura como proceso de reapropiación y resignificación de textos, mitos e identidades en la poesía escrita por mujeres. El taller tiene una parte teórica y otra práctica, con la propuesta de un ejercicio de escritura a las alumnas.

...

...

...

# 24 SEPTIEMBRE

16:00h-17:30h

Vir Blanco

## Renders imperfectos. Volúmenes errados y texturas rotas contra la monotecnología del hiperrealismo

La industria del modelado, captura, seguimiento e impresión 3D está guiada hacia la consecución del hiperrealismo: la imitación perfecta de nuestra visión tridimensional, sus materialidades, texturas, iluminación, perspectivas y movimientos; en mallas de volumen digital convencionalmente establecidas como el régimen contemporáneo de representación y visualización de datos. Las grandes empresas tecnológicas y del entretenimiento, junto a sus fondos de inversión y conglomerados mediáticos, destinan enormes cantidades de recursos hacia la consecución de mayores tasas de rastreo de imágenes, fidelidad gráfica, algoritmos de muestreo más eficaces... Después, publicitan cada una de sus novedades en grandes performances de progreso e innovación tecnológico-social.

De esta manera, contribuyen, tanto de forma intencionada como colateral, a la configuración de aquello que consideramos real, a las formas convencionales de visualización de datos e información, y a la construcción del zeitgeist estético-ontológico contemporáneo; determinan cómo vemos aquello que vemos, y, por consiguiente, lo que conocemos/sabemos/creemos/entendemos como probable. Si bien no son el único régimen de representación y visualización, sí cuentan con los recursos suficientes para configurarse como uno de los más poderosos.

Las incontables barreras de acceso al modelado 3D -espacios profesionales y de formación cis-hetero-masculinos, alfabetización digital, precios abusivos, problemas de compatibilidad, requerimientos de hardware- impiden prácticas democráticas de renderización que motivarían la diversificación de los discursos de la volumetría. Además, el peso de un régimen de representación hiperrealista que se configura como "profesional" y "válido", limita cualquier intento de modelaje libre, formalista, abstracto o "cutre".

No obstante, existen momentos y espacios de ruptura. En cada uno de los errores o glitch en el código que define un volumen, o en el algoritmo que performa sus efectos; o en cada render que no supera nuestros criterios de empatía o credibilidad y permanece rechazado en el "valle de lo inquietante", se abre la posibilidad de construir nuevos regímenes volumétricos más libres y diversos, que rechacen frontalmente cualquier dominación mono-discursiva tecnológica. Como las "imágenes pobres" de Hito Steyerl, los renders imperfectos, los volúmenes errados o las texturas rotas viajan en las redes de hiper-comunicación contemporáneas contaminando la promesa neoliberal del progreso y la obligatoriedad de la innovación. Pensándolos desde las políticas transfeministas y queer, se oponen a la norma y legitiman su propio valor fuera de ella. En esta ponencia exploraré, precisamente, esos lugares de resistencia y error frente al sistema volumétrico del poder, intentando animar, simultáneamente, a la creación "cutre", "bruta", "inacabada", como rechazo frontal al discurso monotecnológico de la perfección.

# 24 SEPTIEMBRE

## 18:00h-19:30h

Antonio Diéguez

**Cuerpos inadecuados. El desafío transhumanista**

...

...

...

...

El debate filosófico y cultural contemporáneo está abordando el proceso de transhumanización. A partir del propio concepto de "transhumanismo", sus ideas centrales, en esta sesión se desarrollarán algunas de sus bases científicas principales, los argumentos que se esgrimen en defensa de sus tesis y algunas de las críticas que ha recibido este movimiento filosófico y cultural.

...

# 27 SEPTIEMBRE

## 16:00h-17:30h

Valeria Mussio

### **Cuerpos cósmicos y poemas electrónicos: la potencia creativa y política de pensar la literatura digital desde glitch**

...

El concepto de glitch como un accidente impredecible que desata algún tipo de caos encuentra su lugar dentro de la teoría ciberfeminista al interseccionarse con los cuerpos que no pueden contenerse dentro de la heteronorma binaria. Amenazados en su integridad física y limitados en sus posibilidades de expresión en el mundo AFK, los cuerpos glitch encuentran su lugar seguro en Internet, donde pueden reclamar su rango completo, desarmar su materialidad, rearmarse y formar comunidad. Un cuerpo que se reescribe y glitchea tiene la potencialidad, como error fatal, de desestabilizar las mismas normas opresivas que no le permitían existir, al poner en movimiento nuestras formas de construir nuestras subjetividades.

...

...

...

La propuesta de este taller es conversar alrededor de las posibilidades que surgen al aplicar esta misma idea a la literatura digital. Entendiendo la literatura como un cuerpo textual inconcebiblemente vasto, también limitado por los circuitos hegemónicos de circulación y edición, así como por los formatos literarios tradicionales, la literatura digital aparece como un cuerpo que glitchea las normas de la academia y del mercado, y que también encuentra el espacio para reclamar su rango completo en Internet. A través del análisis de algunos proyectos latinoamericanos de literatura digital, vamos a encontrar la potencia creativa de estos cuerpos/poemas que glitchean, y, que a su vez, se presentan como la mejor forma de expresión para los cuerpos/poetas glitch que existen libremente en la Web.

# 27 SEPTIEMBRE

## 18:00h-19:30h

Blanca Rego

### Ver el sonido, escuchar las imágenes

...

Taller teórico-práctico centrado en el uso de data bending para transformar el sonido en imagen y la imagen en sonido.

...

El data bending es una técnica de glitch que consiste en convertir un tipo de archivo en otro. Se puede usar con cualquier tipo de datos digitales, pero en este taller nos centraremos exclusivamente en la traducción entre imagen y sonido.

En la parte teórica, hablaremos sobre la historia de la traducción entre imagen y sonido, los antecedentes analógicos del data bending y el salto a lo digital. Nos enfocaremos especialmente en la música visual, el cine experimental y los sintetizadores. Hablaremos de artistas de diferentes épocas y disciplinas, como la cantante del siglo XIX Margaret Watts-Hughes, el animador Norman McLaren, la compositora Daphne Oram y el músico y artista visual Alva Noto.

A nivel práctico, explicaremos cómo ver el sonido y escuchar las imágenes usando programas conocidos y trucos sencillos que no requieren conocimientos de programación.

...

...

Si además de escuchar las explicaciones queréis realizar la parte práctica durante la propia charla, los programas que usaremos serán Audacity y Photoshop (podéis usar también GIMP, en caso de que prefiráis software libre).

...

# 28 SEPTIEMBRE

## 16:00h-17:30h

Amadís Ross

### Creación de un personaje cienciaficcional exohegemónico

...

...

...

...

...

Taller teórico-práctico para trabajar alrededor de la construcción de personajes de ciencia ficción desde una perspectiva periférica. LXs asistentes experimentarán la creación de un personaje cienciaficcional desde posiciones alejadas de la hegemonía. El hecho de que el taller sea dentro del género de la ciencia ficción actuará como disolvente de las concepciones y prejuicios sobre el Otro: ¿cómo actuaría una mujer de Neo-Bogotá o un niño indígena de Marteotihuacan del siglo XXIII? Todo esto será un ejercicio para flexibilizar las visiones y acrecentar la capacidad de ponerse en el sitio del Otro.

...

# 28 SEPTIEMBRE

18:00h-19:30h

Lauro Zavala

## De la adaptación a la traducción: la solución glosemática

La teoría de la adaptación se inició en torno al concepto de fidelidad al texto de salida (con frecuencia, de naturaleza literaria). En contraste, la teoría de la traducción intersemiótica permite estudiar este proceso desde la perspectiva del texto de llegada (con frecuencia, de carácter audiovisual).

El estudio de la traducción intersemiótica e intrasemiótica se puede apoyar en el diseño de una glosemática narrativa. A su vez, el modelo glosemático permite identificar el lugar estratégico que ocupa el programa narrativo en el texto de llegada (el texto fílmico), lo que puede ser precisado al estudiar la relación entre inicio y final, y que conviene contrastar con el programa narrativo de la versión literaria originaria. A su vez, esta relación anafórica (entre inicio y final) establece la naturaleza genológica de la adaptación cinematográfica, que suele ser distinta de la contenida en el texto literario.

Estos dos niveles de análisis corresponden, respectivamente, a la forma de la expresión (la estructura narrativa) y la forma del contenido (la naturaleza genérica). Ambos niveles, a su vez, están ligados a la ideología implícita o explícita en la adaptación, lo que corresponde a la sustancia del contenido. Este tercer nivel de análisis puede incluir subtextos narrativos tales como el árbol de decisiones morales de los personajes, las relaciones de poder que se establecen entre ellos y el sentido de la verdad histórica que se propone como epifanía ficcional.

Por último, es necesario estudiar la sustancia de la expresión, la cual se establece por el empleo de los elementos distintivos del lenguaje cinematográfico (imagen, sonido, montaje y puesta en escena) y los elementos distintivos del lenguaje literario (estilo textual y recursos lingüísticos). Aquí es donde, naturalmente, se encuentran las más notables diferencias entre ambas versiones, y donde se ha centrado el análisis comparativo de las adaptaciones.

Para ilustrar este modelo de análisis se estudian cuatro casos paradigmáticos.

...

...

# 29 SEPTIEMBRE

16:00h-17:30h // 18:00h-19:30h

Lucas Ramada

## Jugar para pensar, para escribir. Una práctica reflexiva en torno a la estética del cibertexto

...

Si las formas digitales de ficción se definen por el necesario aprovechamiento de las posibilidades expresivas que abren los contextos informáticos durante los procesos de creación y recepción... ¿cuáles son esas posibilidades? ¿Qué significa entender la textualidad como un ecosistema de lenguajes y sustancias semióticas? ¿Para qué querríamos romper la tradicional linealidad discursiva? ¿Qué significa "Jugar un texto"? ¿Jugarlo con quién? ¿Jugarlo desde dónde? ¿Jugarlo para qué? En estas dos sesiones teórico prácticas buscaremos hundir la nariz en estas preguntas para acercarnos a olisquear, desde el juego y la reflexión compartida, los horizontes de posibilidad estética que nos abre la cibertextualidad contemporánea.

...

...

# 30 SEPTIEMBRE

## 16:00h-17:30h

Wolfgang Bongers

### **Estéticas posthumanas latinoamericanas. Cuerpos, escrituras y máquinas en los proyectos de Eugenio Tisselli, Milton Läufer y Jon Jacobsen**

...

En el contexto de mis actuales investigaciones sobre las experimentaciones, expansiones y resistencias latinoamericanas en literatura y cine de la era digital, analizo las estéticas posthumanas que se perfilan en algunos proyectos artísticos en la red.

...

A partir de un marco teórico que considera varias ideas expresadas en los libros de Franco Berardi, Rosi Braidotti, José Luis Brea, Donna Haraway, Katherine Hayles, Lev Manovich, Éric Sadin, Bernard Stiegler, entre otros, me dedicaré a comentar algunos trabajos de los artistas-programadores Eugenio Tisselli (motorhueso.net), México; Milton Läufer (<http://www.miltonlaufer.com.ar>), Argentina; y Jon Jacobsen (<https://jon-jacobsen.com>), Chile. Los tres procesan y trabajan críticamente los cuerpos digitales entre escrituras, interfaces y pantallas, y esbozan figuras estéticas/políticas inéditas de las relaciones humano-máquina en diversas configuraciones y materialidades.

...

...

...

# 30 SEPTIEMBRE

18:00h-19:30h

Sofía Sánchez

## “Transpoesía”: la escritura como trazo femenino

Desde épocas remotas, la humanidad se ha visto poderosamente hermanada y enlazada a través del ritual de la palabra, desde la oralidad, y en la expresión pictórica. En este seminario exploraremos una lírica colectiva que se reúne alrededor del fuego creador, para descubrir ante todo las cuerpo-escrituras (Anzaldúa) que nos conforman.

...  
...

...  
...


Creemos que antes del lenguaje, fue el sonido y el gesto, ese trazo rupestre salvaje en las cuevas de nuestros ancestros, la búsqueda de “la imagen que nos falta” (Quignard), inicio y fin que es misterio a nuestros ojos, revelación efímera y en constante desplazamiento de la creatividad.

La propuesta que sugerimos a través de “Transpoesía: la escritura como trazo femenino”, es una reflexión digital, un diálogo abierto, un taller imaginario, y fundamentalmente una forma de unir la imagen poética con la pintura, el collage, el diseño, el libro-objeto y sobre todo con la necesaria y urgente perspectiva de que ese primer trazo que ahora históricamente continuamos sea transfeminista, ecosófico, mestizo y decolonial.

...

Temáticas que lo atravesarán:

- El ritmo de la imagen y la imagen del ritmo: oralidad en el Tercer Entorno (Echeverría)
- Construcción del cuerpo de un poema y deconstrucción del cuerpo hegemónico capitalista, hacia una ecosofía (Pannikar) urgente planetaria
- El desplazamiento de la conciencia y las imágenes mentales (Damasio) en la poesía y la pintura
- Neurociencias de la creatividad (Abraham), rutas hacia la relevancia y originalidad del discurso artístico
- Transpoesía para un presente transfeminista

Error loading code.  
File could not be read. 

III SEMINARIO INTERNACIONAL DE PRÁCTICAS TRANSESCRITURALES

# CUERPOS HÚMEDOS, CUERPOS MECA-DIGITALES: ERROR EN EL SISTEMA

---

**22 - 30 SEPTIEMBRE 2021**

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

---

VIR BLANCO, WOLFGANG BONGERS, OLALLA CASTRO, ANTONIO DIÉGUEZ,  
ALEJANDRA LÓPEZ, VALERIA MUSSIO, LUCAS RAMADA, BLANCA REGO,  
JARA ROCHA, AMADÍS ROSS, SOFÍA SÁNCHEZ, LAURO ZAVALA

# Escribir el DIÁLOGO

ENCUENTROS DE  
ESCRITURA CREATIVA



4 AL 7 DE OCTUBRE  
ON LINE

*Máster de Escritura Creativa*  
Universidad Complutense de Madrid



50 ANIVERSARIO



FACULTAD DE CIENCIAS  
DE LA INFORMACIÓN  
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID



Grabaciones de la jornada:

<https://youtu.be/5oXiUEQDA58>

<https://youtu.be/-jjzkv85P2Q>

<https://youtu.be/4-OiaxHaN0o>



Buscar...



**INICIO**

**NOTICIAS**

**BEYOND**

**SER COMPLUTENSE**

**LIT CREATIVA**

**REPORTAJES**

**CONTACTO**

**EQUIPO**

**DIVULGACIÓN**

**INFO PILLS**

## LOS ESTUDIANTES DE CCINFO HACEN LITERATURA

### ELECTRÓNICA Y CARTONERA CON SUS PROPIOS MEDIOS

by Fernanda Fernández

Madrid, 26 de noviembre de 2021

La literatura, conocida en el clásico formato que supone el libro objeto, se mezcla con las narrativas que permite generar el mundo digital en el taller de Iván Vergara en la 'Artesanía digital & Cartonera' llevado a cabo en la Facultad de Ciencias de la Información gracias al proyecto de innovación docente "Laboratorio transmedia" que propone que las asignaturas integren teoría y práctica especializadas según el grado en el que se impartan.

"Hay que entender que el proceso analógico y el proceso digital de manera creativa y mental puede que sea el mismo. Los efectos tienen que ver más en cómo aplicar la imagen o la idea a través de las distintas habilidades que tenga cada usuario", explica Iván Vergara, poeta y editor en Editorial Ultramarina. Para esto, los alumnos de periodismo diseñaron con cartón libros para la parte física, mientras que para la digital realizaron en historias de Instagram un relato de cada una para hacer "una extensión entre lo artesano y lo electrónico" a partir de un único ejercicio, cuyo resultado final eran dos antologías literarias electrónicas (conjuntadas en historias destacadas de Instagram) y piezas únicas con las cubiertas hechas a mano.

## De interés

Ent...



**Twitter**







https://infoactualidad.ucm.es/index.php/component/content/art...

Tweets por  
@\_Infoactualidad

Infoactualidad  
retweeteó

 La Casa Estudiante  
@casaestud

Estás a tiempo para  
participar en el Concurso de  
Relatos Cortos de Ciencia y  
Ficción, Fantasía y  


Hasta el 29 de noviembre  
[ucm.es/la-casa-estudiante](https://ucm.es/la-casa-estudiante)



Insertar Ver

Tweets de otri\_ucm

Tweets por @

 Facultad de Ciencias de la Información  
@UCMccinf

¿Sabes cuál es la  
diferencia entre un máster  
oficial y un máster propio?

¡Eso y mucho más!  
contamos en nuestra  
web!

No olvides consultar  
estar siempre al día

[ccinformacion.ucm.es](https://ccinformacion.ucm.es)



Insertar Ver

Hay quien cree que la literatura electrónica tiene que ser una réplica del entorno impreso, en este caso los libros. La literatura electrónica es algo que lleva sesenta años haciéndose, pero tomó popularidad en los noventa gracias a la democratización de internet y los medios digitales, que permitieron que la vertiente creativa de su uso fuese mayor. Aún así, sigue habiendo analfabetismo digital, ya que no todas las personas tienen acceso a estos medios digitales, y quienes los tienen no necesariamente los usan de esta forma. Sobre todo sucede entre la población más mayor, la cual Vergara considera "que son gente que tiene una experiencia del mundo inmensa y que no puede compartirla de forma horizontal con sus seres más jóvenes al no conocer la herramienta". Pero a pesar de su desconocimiento, la gente genera literatura electrónica.

La literatura electrónica y las ediciones cartoneras permiten además modificar las costumbres de consumo de cultura. En 2003, en la época del Corralito en Argentina, este tipo de ediciones baratas en papel tuvieron un auge por la crisis económica, permitiendo que el acceso a la cultura perviviese. En conjunto a la literatura electrónica, ambos modelos suponen un cambio en el paradigma de la lectura al convivir conjuntamente.

### Los medios para el aprendizaje

Manuel Broullón, profesor de Literatura y Medios en la Facultad de Ciencias de la Información, explica todos los años a sus alumnos que en el texto literario "es tan importante el contenido (la historia que se cuenta) como el continente (el medio de comunicación que permite que el texto llegue quien lo lee)". Por ello, a raíz del proyecto de innovación docente del que forma parte, sus clases se califican a través de la creación de diversos contenidos escritos y en diversos formatos: entrevistas, crónicas, textos transmedia, ediciones digitales.

Aunque de media sus estudiantes suelen estar entre los 19 y los 21 años de edad, Broullón no nota ninguna diferencia en el aprendizaje ni el desarrollo del mismo con sus alumnos que tienen edades mayores, quienes vienen con buenas ideas a clase.

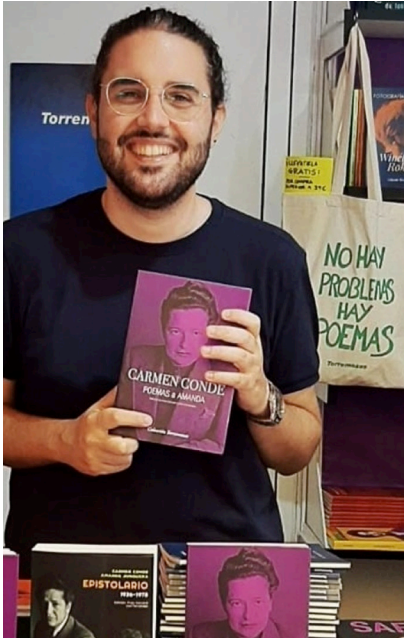
Manuel Broullón insiste además en que a la universidad no se viene con todo ya aprendido, sino a profundizar en aquello que no es tan conocido. “Nos matriculamos en un curso para tomarnos el tiempo de conocer estas obras y profundizar en ellas, cada cual tiene su propio recorrido previo de lecturas o de conocimientos. Con los lenguajes, las herramientas y las interfaces digitales sucede lo mismo”.

Twitter

Share

Share

. © 2022. Periódico Infoactualidad



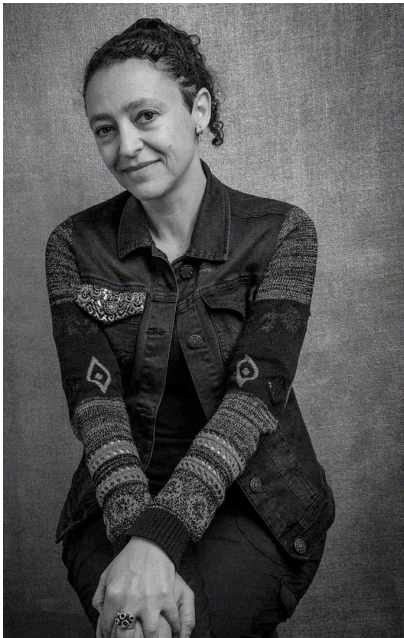
## Escritura creativa de no ficción: la carta abierta

Dr. Fran Garcerá

(especialista en la obra de Carmen Conde)

9 de febrero | 18 h.

Aula C205



## “Los gajes del oficio”

Diálogo con la escritora Lina Meruane

Modera: Cristina Sánchez-Andrade

1 de marzo | 16h

Aula C205





## Escritura creativa de no ficción: la entrevista

Dra. M.<sup>a</sup> Jesús Fraga

(editora de *Lo que cuentan los niños. Entrevistas a niños trabajadores (1930-1931)*, de Elena Fortún)

9 de marzo | 18h

Aula C205



## Las mujeres del Lyceum Club Femenino de Madrid

María Teresa Rodríguez de Castro

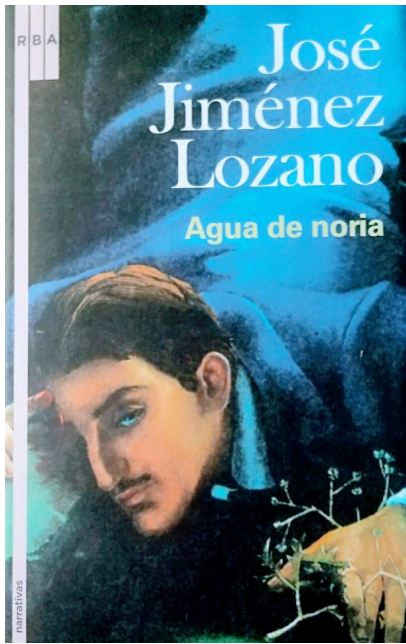
(escritora e investigadora)

Modera: Cristina Sánchez-Andrade

31 de marzo | 11h

Aula 531



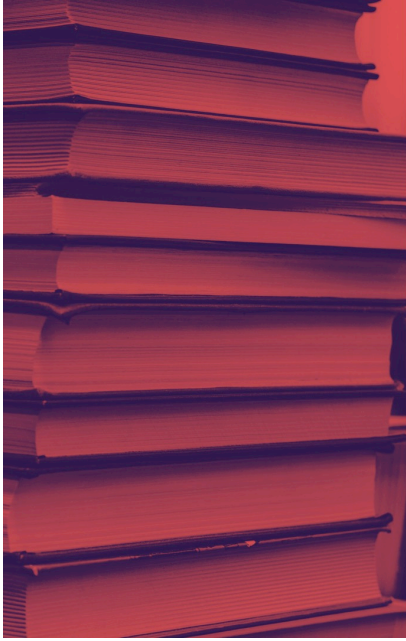


# *Agua de noria* de Jiménez Lozano y el género policial, lecturas al margen y en el filo

M.<sup>a</sup> Ángeles Salgado Casas

5 de mayo | 18h  
Aula C205 (aulario)





# Día del Libro 2022

Miércoles 20 de abril

12:00 | Recital "Voces nuevas"

Estudiantes del Máster universitario en Escritura Creativa  
Anfiteatro exterior del edificio principal

16:00 | #ÉraseunavezUCM: Presentación de antologías del Laboratorio Transmedia

Estudiantes de "Literatura y Medios" de Periodismo  
Sala de conferencias, edificio aulario

19:00 | Presentación de *El papiro de Miray* (Guadalupe Arbona, 2022)

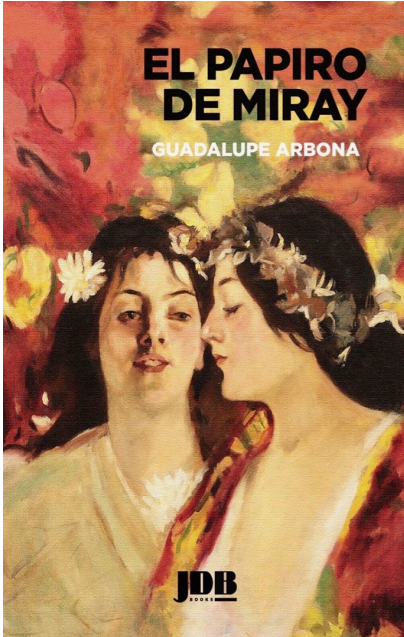
Ángel L. Fernández Recuero (director de *Jot Down*), Juanjo Gómez Cadenas (escritor), Ignacio Carbajosa (catedrático), Pilar Vega (coordinadora MUEC)  
Sala de conferencias, edificio aulario



UNIVERSIDAD  
COMPLUTENSE  
MADRID



FACULTAD DE CIENCIAS  
DE LA INFORMACIÓN  
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID



## Presentación de la novela *El papiro de Miray*, de Guadalupe Arbona (Jot Down Books)

Presenta Pilar Vega, coordinadora del Máster de Escritura Creativa

Participan:

Ángel L. Fernández Recuero, Director de Jot Down  
Juanjo Gómez Cadenas, Físico y escritor  
Ignacio Carbajosa, Catedrático de Biblia  
Guadalupe Arbona, autora

Miércoles, 20 de abril a las 19 h. Sala de conferencias del Aulario (edificio nuevo) de CC de la Información  
Universidad Complutense de Madrid



50 ANIVERSARIO



FACULTAD DE CIENCIAS  
DE LA INFORMACIÓN  
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

ENTRADA  
LIBRE



20 DE ABRIL  
12:00 HS



# Recital Literario Voces Nuevas

ANFITEATRO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN  
ORGANIZAN ALUMNAS Y ALUMNOS MÁSTER DE ESCRITURA CREATIVA

# Presentación de antologías del Laboratorio Transmedia

Miércoles 20 de abril de 2022

16:00 - 17:30

Sala de conferencias del edificio aulario

## ¡ATRÉVETE A LEER!

### #ÉraseUnaVezUCM



Departamento de Literaturas Hispánicas y Bibliografía  
Sección departamental de Literaturas Hispánicas y Bibliografía  
Proyecto de innovación UCM 145 "Laboratorio Transmedia"



UNIVERSIDAD  
COMPLUTENSE  
MADRID



FACULTAD DE CIENCIAS  
DE LA INFORMACIÓN  
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

Grabación de la presentación del laboratorio:  
<https://youtu.be/6of0uUd0PcA>



II SEMINARIO INTERNACIONAL

# TRANSMEDIACIONES | NARRATIVIDAD Y VIDEOJUEGOS

Universidad Complutense de Madrid



Departamento de Literaturas Hispánicas y Bibliografía  
Departamento de Teoría y Análisis de la Comunicación  
Sección departamental de Literaturas Hispánicas y Bibliografía  
Proyecto de innovación UCM 145 «Laboratorio transmedia»



FACULTAD DE CIENCIAS  
DE LA INFORMACIÓN  
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID



Red Española de  
Excelencia de  
I+D+i y Ciencia  
en Videojuegos



Grabación de las sesiones:

<https://youtu.be/3C6lhmkDrjI>

<https://youtu.be/cW62PxLU5EM>

<https://youtu.be/xRGr4iYUdS8>



# Conversación con la escritora Soledad Puértolas

Intervienen:

Cristina Sánchez-Andrade y Pilar Vega

3 de mayo | 16h

Sala de conferencias (aulario)



# Un crisol dialógico: *El jardín de las delicias* de Francisco Ayala

Dra. M.<sup>ª</sup> Elena Barroso Villar  
(catedrática E.U. de la Universidad de Sevilla)

4 de mayo | 18h

Aula C205



## Obras producidas:

- *La vida juega en la plaza* (eds. Cora Requena Hidalgo, Manuel Broullón, Elik Troconis. Madrid: Fragua, 2022) (En prensa).
- Antología de literatura electrónica (ed. Iván Vergara, 2021): [Vol. 1](#) y [Vol. 2](#).
- Antología de videojuegos narrativos: <https://www.ucm.es/transmedialab/laboratorio>
- Antología de fanzines: <https://www.ucm.es/transmedialab/fanzine>
- *Cielo interior de neones rajados por un gigante. Relatos de Ciencia ficción* (ed. Manuel Broullón. Madrid: *Laboratorio transmedia*, núm. 1, 2022): <https://eprints.ucm.es/id/eprint/70925/>
- *Strandmon. Experiencia transmedia* (Rafael García Montero, Rubén Jabardo Pecharromán, Rubén Padilla, Luis Pérez Alcónez, Leticia Sánchez de Pablo, F. Javier Urzainqui, 2022): <https://sites.google.com/view/cortazarucm>
- *Raíces y alas (Recuerdos y ficciones)* (ed. Manuel Broullón. Madrid: *Laboratorio transmedia*, núm. 2, 2022): <https://eprints.ucm.es/id/eprint/72460/>
- *Hasta el último latido. Antología de relatos de terror cotidiano* (ed. Juan Manuel Díaz Ayuga. *Laboratorio transmedia*, núm. 3, 2022) (En prensa).

Laboratorio Transmedia | Núm. 1 | 2022

# CIELO INTERIOR DE NEONES RAJADOS POR UN GIGANTE

*Relatos de ciencia ficción*



RAFAEL GARCÍA MONTERO · RUBÉN JABARDO PECHARROMÁN · ALEJANDRO LAGE  
MORA · RUBÉN ALEJANDRO PADILLA DE AGUIAR · LUIS PÉREZ ALCÓNEZ · JONATHAN  
PÉREZ FERNÁNDEZ · AMADÍS ROSS · JAVIER URZAINQUI MARTÍNEZ  
ED. LITERARIA: MANUEL BROULLÓN



Laboratorio Transmedia | Núm. 2 | 2022

# RAÍCES Y ALAS

*Recuerdos y ficciones*



VV.AA.

ED. LITERARIA: MANUEL BROULLÓN

