



Laboratorios ciudadanos de narrativas transmedia: revisión documental de las experiencias asociadas, durante los años 2017 - 2023

Daniela Montoya Taborda

Trabajo de grado presentado para optar al título de Socióloga

Asesora

Yesenia Acevedo Correa, Magíster (MSc) en Sociología

Universidad de Antioquia
Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Sociología
Medellín, Antioquia, Colombia
2024

Cita

(Montoya Taborda, 2024)

Referencia

Montoya Taborda, D. (2024). *Laboratorios ciudadanos de narrativas transmedia: revisión documental de las experiencias asociadas, durante los años 2017 - 2023* [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

Estilo APA 7 (2020)



CRAI María Teresa Uribe (Facultad de Ciencias Sociales y Humanas)

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Tabla de contenido

Resumen	6
Abstract	7
1 Introducción	8
1.1 Justificación.....	8
2 Objetivos	12
2.1 Objetivo general	12
2.2 Objetivos específicos.....	12
3 Referentes conceptuales	13
3.1 Narrativas Transmedia	14
3.2 Laboratorios ciudadanos	19
4 Metodología	23
5. Resultados	25
5.1 Caracterización de experiencias de laboratorios ciudadanos asociados a Narrativas Transmedia	25
6 Lecciones y retos en materia de construcción y apropiación social del conocimiento:	32
una lectura sociológica	32
7 Conclusiones	35
Referencias	36

Lista de figuras

Figura 1 Caracterización de los laboratorios ciudadanos asociados a Narrativas Transmedia.....30

Siglas, acrónimos y abreviaturas

APA	American Psychological Association
Cms.	Centímetros
ERIC	Education Resources Information Center
Esp.	Especialista
MP	Magistrado Ponente
MSc	Magister Scientiae
Párr.	Párrafo
PhD	Philosophiae Doctor
PBQ-SF	Personality Belief Questionnaire Short Form
PostDoc	PostDoctor
UdeA	Universidad de Antioquia

Resumen

Este trabajo de grado tiene como objetivo el reconocimiento de las experiencias de laboratorios ciudadanos desarrollados desde el año 2017 hasta el año 2023, en los que se implementan ejercicios de narrativa transmedia, situados en Iberoamérica. Para este fin, se llevó a cabo una revisión documental de casos asociados y el análisis de la información hallada que permitió observar las perspectivas disciplinares que destacan en estas experiencias, las tendencias temáticas, desafíos, similitudes y divergencias, entre otros rasgos destacados, a partir del inventariado y codificación de los documentos que registran las experiencias. En el proceso fue posible establecer que existe un vacío académico de enfoque social sobre estas prácticas, dando pie a una lectura sociológica para analizar las oportunidades y retos que proponen dichos escenarios de participación y de comunicación en las ciencias sociales. En este sentido, se espera que este trabajo contribuya a fomentar la reflexión en torno a estas temáticas, que entre otras cosas aportan a la construcción y apropiación social del conocimiento.

Palabras clave: laboratorios ciudadanos, narrativas transmedia, construcción social de conocimiento, apropiación social de conocimiento

Abstract

This thesis aims to recognize the experiences of citizen laboratories developed from 2017 to 2023, where transmedia narrative exercises are implemented, situated in Ibero-America. To achieve this, a documentary review of associated cases was conducted, and the analysis of the gathered information allowed for the observation of the disciplinary perspectives highlighted in these experiences, thematic trends, challenges, similarities, and divergences, among other prominent features. This was done through the inventory and coding of documents that record these experiences. In the process, it became evident that there is an academic gap in the social approach to these practices, opening the door to a sociological interpretation to analyze the opportunities and challenges proposed by such scenarios of participation and communication in the social sciences. In this regard, it is expected that this work will contribute to fostering reflection on these issues, which, among other things, contribute to the construction and social appropriation of knowledge.

Keywords: citizen laboratories, transmedia narratives, social construction of knowledge, social appropriation of knowledge

1 Introducción

Este trabajo de grado surge del proceso de experiencia en las prácticas profesionales realizadas durante la ejecución de la primera fase del Plan Decenal de Lectura, Escritura, Oralidad y Bibliotecas (PDLEO-B) en el municipio de Itagüí en 2022. El PDLEO-B se basa en el concepto de Lectura Plural y busca reconocer la diversidad poblacional y lingüística, así como las oportunidades que brindan las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para transformar la lectura, escritura y oralidad. En este sentido, el plan promueve la inclusión de escenarios no convencionales y materiales alternativos al libro de texto.

Dentro de las estrategias del plan, se proyectó la creación de un laboratorio ciudadano de nuevas narrativas como un espacio para la experimentación, el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades en contenidos transmedia. A partir de dicha proyección se definió el enfoque temático del presente trabajo de grado, viendo en éste diversas posibilidades para el desarrollo del análisis en perspectiva sociológica.

En este trabajo, que surge en cumplimiento del requisito final del pregrado en Sociología de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad de Antioquia, se planteó el reconocimiento de las experiencias de laboratorios ciudadanos desarrollados desde el año 2017 hasta el año 2023, en los que se implementan ejercicios de narrativa transmedia. Se propone identificar las perspectivas disciplinares que destacan en ellos, las tendencias temáticas, desafíos, similitudes y divergencias, entre otros rasgos que puedan considerarse relevantes en la revisión y posteriormente presentar una reflexión sobre la contribución de estas experiencias en la construcción y apropiación social de conocimiento. La revisión documental para el ejercicio se realizó a través de la exploración de bases de datos bibliográficas que dispone la Universidad de Antioquia y repositorios de libre acceso como Google Académico. La selección y codificación de los documentos estudiados se realizó en el software de análisis cualitativo MAXQDA.

1.1 Justificación

En el año 2021, el gobierno colombiano a través de Minciencias presentó la resolución 0643, correspondiente a la Política Pública de Apropiación Social del Conocimiento en el marco de la Ciencia, Tecnología e Innovación, en la cual se define dicho concepto como un proceso

intencionado que convoca a la participación de todos los actores sociales en el diálogo de saberes, el análisis y la reflexión en la producción científica. Como justificación se plantea la necesidad de generar condiciones para el intercambio de experiencias referentes a proyectos, políticas y programas de ciencia, tecnología e innovación que involucren a los diversos actores y territorios. En proyección, la política:

(...) se propone construir una sociedad basada en el conocimiento; una sociedad en la cual la ciencia y la tecnología sean herramientas para la resolución de los problemas del país, en un trabajo conjunto entre el Estado, el sector privado, la comunidad científica y la ciudadanía. (Minciencias, 2021, p.11)

Este documento obedece además a las orientaciones otorgadas por la Misión Internacional de Sabios (2019), que ordena la implementación de estrategias para el aprovechamiento de las potencialidades de los territorios, en la consolidación de modelos de desarrollo endógeno y sostenible, para lo cual es necesario asegurar el acceso al conocimiento de manera igualitaria para los diferentes actores sociales.

En el ámbito internacional se encuentra también el pronunciamiento de la Unesco (2020), en el que se hace un llamado a reivindicar la ciencia como un derecho, planteando que, si bien así se reconoce en el artículo 27 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos (1948), en la actualidad se podría decir que es un “derecho olvidado”, que debe ser incluido/retomado en las agendas políticas regionales como motor de desarrollo. Esta idea se promueve también en la Declaración de la III Conferencia Regional de Educación Superior de América Latina y el Caribe (2018), donde se sostiene que:

El acceso, el uso y la democratización del conocimiento es un bien social, colectivo y estratégico, esencial para poder garantizar los derechos humanos básicos e imprescindibles para el buen vivir de nuestros pueblos, la construcción de una ciudadanía plena, la emancipación social y la integración regional solidaria latinoamericana y caribeña. (CRES, 2018, p.96)

Frente a esto puede decirse que, la participación ciudadana, la innovación y la relación de la ciudadanía con sus territorios son temas de gran importancia para la construcción y apropiación social del conocimiento. La participación ciudadana es fundamental para el fortalecimiento de la democracia y la toma de decisiones basadas en las necesidades y demandas de la ciudadanía. La innovación es necesaria en términos del desarrollo económico y social, y permite el surgimiento de nuevas soluciones a problemas y desafíos actuales. La relación ciudadanía-territorio es esencial para garantizar una comprensión y gestión de sus problemáticas, y la construcción de conocimiento situado.

Ahora, es necesario además hablar de posibles escenarios de colaboración que cumplan con las condiciones ya mencionadas y que además establezcan formas de comunicación eficaces y acordes al momento histórico. Al respecto, y gracias a los aportes de autores como Ruiz (2020) y Pascale (2018), se reconoce que los laboratorios ciudadanos pueden resultar escenarios realmente valiosos en tanto ofrecen una posibilidad de encuentro y colaboración entre la ciudadanía, las instituciones y los territorios, donde se pueden generar soluciones innovadoras a problemas concretos, a través de la experimentación y la co-creación. En este sentido, la participación ciudadana es fundamental en estos espacios, ya que permite que la ciudadanía se involucre activamente en la búsqueda de soluciones a los problemas que les afectan directamente, una gestión endógena del territorio. En cuanto al factor comunicativo, las narrativas transmedia, más allá de lo que refiere a la industria de la cultura, ampliamente abordado por Jenkins (2003) y Scolari (2013), como grandes exponentes en esta materia al interior de la Industria de la Cultura, se presentan como una posibilidad para el desarrollo de habilidades como la creatividad, el pensamiento crítico y la participación, lo que puede contribuir significativamente a la participación ciudadana y a la innovación.

Con la ejecución de este trabajo se pretende contribuir con la sistematización de experiencias de laboratorios ciudadanos en el periodo 2017-2023 en los que se implementaron ejercicios de narrativa transmedia, que más allá de cuantificar los casos, sirva como un insumo para la revisión y multiplicación de experiencias significativas en torno a la participación ciudadana y la construcción y apropiación social de conocimiento. Además, se busca contribuir a las ciencias sociales, especialmente a la sociología, al develar nuevas posibilidades y/o retos analíticos y comunicativos al interior de la disciplina.

Expuesto lo anterior se considera pertinente plantear la siguiente pregunta de investigación para el presente trabajo: ¿Cuáles son los principales aportes en materia de apropiación social del conocimiento observados en laboratorios ciudadanos con prácticas de narrativa transmedia, en la región iberoamericana, durante el periodo 2017 - 2023?

2 Objetivos

2.1 Objetivo general

Identificar experiencias de laboratorios ciudadanos desarrollados desde el año 2017 hasta el año 2023, en los que se implementan ejercicios de narrativa transmedia, en la región iberoamericana.

2.2 Objetivos específicos

- a) Realizar una revisión documental sobre experiencias de laboratorios ciudadanos asociados a ejercicios de narrativas transmedia.
- b) Caracterizar los laboratorios ciudadanos asociados a ejercicios de narrativas transmedia.
- c) Identificar las tendencias relevantes en las experiencias de laboratorios ciudadanos asociados a ejercicios de narrativas transmedia con relación a la apropiación social del conocimiento.

3 Referentes conceptuales

Hablar actualmente de escenarios potenciales para la participación ciudadana en pro de la construcción social de conocimiento localizado, implica empezar a desdibujar o por lo menos cuestionar el modelo dominante de producción de conocimiento que continúa privilegiando los espacios institucionales, académicos y especializados, y que tiende a promover la privatización del conocimiento, lo que, de acuerdo con Ricaurte (2018), se traduce en mayores desequilibrios de poder entre sujetos y sociedades. Al respecto la autora expresa que generar espacios flexibles, dispositivos, plataformas o interfaces, que convoquen grupos heterogéneos (perfiles diversos) marca una diferencia contundente que puede hacerle contrapeso a los modelos y sectores que tradicionalmente se destacan en la producción científica.

Ahora, en este contexto es inevitable además hablar de lo digital y la tecnología, no solo por el hecho de reconocer sus impactos en las dinámicas sociales sino porque se ha ido configurando de manera acelerada en herramienta de investigación siendo todavía objeto de estudio (Huerta y Suárez-Guerrero, 2020). Abordar este campo desde las humanidades y las ciencias sociales, es preguntarnos por las relaciones humano-tecnológicas y todo el movimiento que se ha ido constituyendo como humanidades digitales. Pese a que existe un consenso entre los investigadores que se desempeñan en el campo de las Humanidades Digitales, en adelante HD, al afirmar que este concepto constantemente se está reformulando (Álvarez y Peña, 2016; del Rio Riande, 2014; Hernández-Lorenzo, 2022), es posible hallar pistas que pueden orientar la mirada a lo que representan. En el caso de Rodríguez Ortega (2013) define las HD, como “el espacio de convergencia entre ciencias de la computación, medio digital y disciplinas humanísticas en la búsqueda de nuevos modelos interpretativos y nuevos paradigmas de conocimiento acordes con las transformaciones operadas en el seno de la sociedad digital” (Rodríguez, 2013, p.18). Por su parte Zarate-Hernández (2021) propone que son formas de generar y entender la vivencia humana y las representaciones del mundo, aprovechando las nuevas tecnologías. Están centrados en examinar información y datos a gran escala a través de un análisis computacional, permitiendo obtener una perspectiva más abarcadora del objeto de estudio. En lo concerniente al presente trabajo, la propuesta conceptual más afín es la planteada por Burdick et al. (2016), en la que se reconoce que las HD trabajan para resolver problemas de las diferentes disciplinas humanísticas y particularmente de las Ciencias Sociales mediante la creación y aplicación de metodologías

interdisciplinarias en aprovechamiento de las tecnologías digitales, ampliando el repertorio cuestionamientos sobre el significado y quehacer del “ser humano” en la era de la información en masa, hasta problemas más complejos que implican el uso de transmedia para responder/comunicar a tales interrogantes.

Asimismo, se considera oportuno traer a colación las cualidades de las HD enunciadas por Hernández-Lorenzo (2022) en su propuesta de caracterización de estas: (i) Interdisciplinariedad, trabajo colaborativo; (ii) diversidad e internacionalización; (iii) utilización, creación y difusión de códigos y métodos en abierto; (iv) trabajo con Big Data; (v) implementación de proyectos en el mundo real; y por último (vi) la institucionalización de las HD.

En últimas puede decirse que las HD han traído consigo cambios significativos en diversas disciplinas, generando a su vez transformaciones sociales, particularmente en las formas de comunicación. La accesibilidad y preservación de la cultura y el conocimiento ha mutado con la digitalización de documentos y obras literarias, lo que permite un acceso más amplio. Por otra parte, los principios de interactividad y participación que se proponen y fomentan desde las humanidades digitales representan una posibilidad de empoderamiento para las comunidades marginadas, dándoles voz y visibilidad en la esfera pública sin necesidad de mediación institucional. Esto ha contribuido a una mayor representación de diversas perspectivas y experiencias culturales, impulsando así la inclusión social. Asimismo, de acuerdo nuevamente con lo postulado por Zarate-Hernández (2021), la capacidad de analizar grandes cantidades de texto y datos ha llevado a una comprensión más profunda de tendencias culturales y sociales, permitiendo a investigadores y activistas abordar cuestiones fundamentales, como la igualdad de género, la discriminación racial y la justicia social. En conjunto, las humanidades digitales han catalizado una transformación en la manera en que las personas interactúan con la cultura, la historia y la sociedad, influyendo positivamente en la lucha por un mundo más informado y diverso.

3.1 Narrativas Transmedia

En esa evolución de la cultura contemporánea, en la que se combinan la investigación humanística tradicional con tecnologías digitales y herramientas computacionales, emergen las narrativas transmedia, como un enfoque narrativo que se extiende a través de múltiples formatos y

plataformas, y que se sirve de diversos canales para su difusión, creando así una experiencia más inmersiva y participativa para las personas.

El concepto de narrativa transmedia, en adelante NT, se presentó formalmente en la academia por el investigador Henry Jenkins (2007), en un artículo corto para la revista MIT Technology Review¹, en el cual, más que una definición, presenta el concepto como un hallazgo con mucho potencial para la industria cultural y el entretenimiento, un tránsito hacia lo que denomina *convergencia de medios*. Sin embargo, da algunas pistas sobre rasgos característicos de las NT, como lo es la posibilidad de ofrecer mayor participación y opciones a los consumidores de un contenido en específico; en últimas, permitirles experimentar una inmersión en los universos narrativos a través de los diferentes medios y formatos que le componen, e incluso desarrollar su capacidad para expandirlo, hasta convertirse en *prosumidores* término que utiliza el autor para referirse a los usuarios que no solo consumen contenidos, sino que también participan activamente en la creación, evolución y distribución de estos.

Años más tarde, con la publicación del libro *La Cultura de la Convergencia*, Jenkins se posicionó como un referente en el área, y el concepto de NT se popularizó y definió como:

(...) un proceso en el que elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de entrega con el fin de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Idealmente, cada medio hace su propia contribución única al desarrollo de la historia. (Jenkins, 2007)

Si bien para ese periodo ya existe una intención por desarrollar conceptualmente el término, y presentar sus ramificaciones y asociaciones con otras categorías de interés desde diferentes campos académicos relacionados con las Ciencias de la Comunicación, el énfasis continúa en la potencialidad que representa para la industria cultural y el panorama mediático contemporáneo.

En el año 2009, Jenkins, a través de una publicación en su blog *Confessions of an Aca-Fan*, enumeró los principios fundamentales de la NT:

1. Expansión (Spreadability) vs. Profundidad (Drillability): La expansión se refiere a cómo una narrativa se difunde viralmente a través de las redes sociales, aumentando su capital

¹ MIT Technology Review es una revista asociada al Instituto de Tecnología de Massachusetts. Por su origen de larga data se ha consolidado como una autoridad en divulgación y actualización en áreas como tecnología, telecomunicaciones, energía, informática, materiales, biomedicina y negocios.

simbólico y económico. En contraste, la profundidad busca penetrar en el núcleo duro de seguidores que se convierten en verdaderos militantes de la obra y la difunden y amplían con sus propias producciones.

2. Continuidad (Continuity) vs. Multiplicidad (Multiplicity): La continuidad asegura que los mundos narrativos transmedia mantengan coherencia en diferentes medios y plataformas. Por otro lado, la multiplicidad se refiere a la creación de experiencias narrativas aparentemente incoherentes con el mundo narrativo original, expandiendo así el universo de ficción.
3. Inmersión (Immersion) vs. Extraibilidad (Extractability): La inmersión busca involucrar al consumidor en el mundo narrativo a través de medios como el cine o los videojuegos. La extraibilidad permite que elementos de la narrativa se extraigan y se lleven al mundo cotidiano, como juguetes o merchandising basado en la obra.
4. Construcción de mundos (Worldbuilding): Las NT proponen mundos narrativos que requieren una suspensión de la incredulidad por parte del consumidor. Es importante amueblar estos mundos con detalles que confieran verosimilitud y se conviertan en parte del conocimiento enciclopédico de los fans.
5. Serialidad (Seriality): Las NT retoman la tradición serial de la industria cultural, pero en lugar de organizarse en una secuencia lineal, se dispersan en una red hipertextual que abarca múltiples medios y plataformas.
6. Subjetividad (Subjectivity): Las NT se caracterizan por la presencia de subjetividades múltiples, donde se cruzan muchas miradas, perspectivas y voces, similar a los relatos epistolares.
7. Realización (Performance): La participación de los consumidores es esencial en las narrativas transmedia. Las comunidades de fans promueven sus narrativas favoritas, y algunos se convierten en prosumidores, creando nuevos textos y ampliando los límites del mundo narrativo.

El concepto de NT presentado por Henry Jenkins ha evolucionado desde un periodo de transición con potencial para la industria cultural y el entretenimiento, hasta convertirse en un referente en el campo de las Ciencias de la Comunicación. De acuerdo con éste, las NT se caracterizan por dispersar elementos integrales de una ficción a través de múltiples canales de distribución, permitiendo una experiencia de entretenimiento amplia y diversa. La posibilidad de

mayor participación y opciones para los consumidores, así como la inmersión en los universos narrativos a través de diversos medios, ha llevado a la aparición masiva de Contenido Generado por Usuarios (CGU), una de las cualidades más valiosas de las NT y que da cuerpo a la categoría de *Prosumidor*.

Fernández Castrillo (2014), define el concepto de prosumidor como una figura intermedia entre productor y consumidor. Quienes han desarrollado este concepto reconocen que esta categoría fue propuesta inicialmente por Alvin Toffler en 1980, que desde entonces advertía una difuminación progresiva de la frontera entre consumidores y productores de contenidos, premisa que se confirma en el proceso de consolidación de las nuevas estructuras narrativas posibilitado en la interacción de comunidades de internautas y la industria cultural, y que transforman los hábitos de consumo de los espectadores.

Para Lastra (2016), esta transición se da cuando el espectador modifica su comportamiento sobre el contenido que consume, convirtiéndose en un actor multitarea. También plantea que dicho fenómeno hace que la atención en las obras audiovisuales se diversifique, generando un circuito de “consumo del contenido, búsqueda de información sobre éste, opiniones, comentarios y valoraciones para otros espectadores a través de las redes sociales y hasta producción de su propio contenido relacionado” (Lastra, 2016, p.73), lo que podríamos resumir en la consolidación y ampliación de universos narrativos. Este fenómeno de superación del estado de pasividad de los consumidores de contenido ha desencadenado un crecimiento acelerado de plataformas de auto publicación y divulgación de propuestas creativas de los prosumidores, las cuales están asociados por lo general a diversos contenidos audiovisuales y amplían los universos narrativos de las propuestas originales de la industria.

Para volver en materia de las NT, es indispensable citar al académico argentino Carlos Scolari (2013), quien retoma una buena parte de lo desarrollado por Jenkins, y no solo ofrece una definición de las NT sino que aborda diversos temas relacionados con sus implicaciones en la cultura contemporánea, entre ellos la cultura participativa, la importancia de la convergencia de medios, la co-creación, y de una forma muy ilustrada, la creación de universos narrativos y la expansión de historias a través de múltiples plataformas. Antes de ofrecer una definición, el autor advierte:

Cuando nos acercamos al mundo de las NT, la primera impresión es que nos encontramos en un terreno semánticamente inestable, caótico, donde resulta difícil hacer pie. En las conversaciones sobre las NT también suelen aparecer otros conceptos como cross-media, multimodalidad, multiplataforma o narrativa aumentada (enhanced storytelling). Para colmo de males, los profesionales también utilizan otras palabras para nombrar estas nuevas experiencias narrativas. Este caos semántico no es algo nuevo en las conversaciones sobre las nuevas formas de comunicación. Debemos partir de este punto si queremos construir un discurso mínimamente coherente sobre las NT (Scolari, 2013, p.23).

En esa medida propone el título de galaxia semántica con el objetivo de abarcar todas las categorías relacionadas con o derivadas de las NT como son cross-media, plataformas múltiples, medios híbridos, mercancía intertextual, mundos transmediales, interacciones transmediales, multimodalidad o intermedios; que son formas de nombrar la práctica de producción de sentido respecto a las historias o narrativas que se expresan a través de una combinación de lenguajes, medios y plataformas. Con esto, introduce su propio concepto: las NT son “un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión” (Scolari, 2013, p.46).

Cabe resaltar que el interés del autor en este libro está orientado especialmente al ámbito de la producción de contenidos de ficción y creación de universos narrativos transmediales. Su trabajo ha sido fundamental para profundizar en cómo las NT se extienden y evolucionan en la cultura actual, y cómo la participación activa de los consumidores se convierte en una parte esencial del proceso creativo.

Los investigadores Carmen Costa y Xosé López (2021), en intento por obtener un mapeo de proyectos transmedia en perspectiva social, señalan que existe una laguna en la agenda de investigación sobre producciones de este tipo, ya que se trata de un fenómeno fundamentalmente abordado desde la narrativa de ficción, tal y como lo abordan Jenkins y Scolari. Al respecto, ellos ofrecen una definición acotada a lo que han denominado como Transmedia Social o Social Transmedia Storytelling, planteándola como una:

(...) estrategia de producción de contenidos que sigue una estructura expansiva en múltiples medios, en la que cada medio abre una puerta de entrada a un determinado público, con objeto de crear afinidad, concienciar sobre una problemática social y/o proponer alguna mejora en la sociedad en colaboración con los públicos a los que se dirige (Costa y López, 2021, p. 240).

Si bien este bache o laguna que señalan estos últimos, puede entenderse como una cuestión de enfoque o perspectiva disciplinar (considerando que todas las definiciones apuntan a las ciencias de la comunicación), también sugiere inquietudes sobre el reconocimiento que se le da a los proyectos transmediales de acuerdo con su intencionalidad.

Para efectos del presente trabajo, y en aras de intentar una aproximación al concepto de NT desde las ciencias sociales, y particularmente de la sociología, se entiende esta como un formato de estructura narrativa para la construcción colaborativa de conocimiento; un enfoque narrativo que utiliza diferentes medios y plataformas de comunicación. Estas narrativas no solo se centran en una producción para el entretenimiento, sino que también buscan inspirar reflexiones y acciones para abordar temáticas históricas, sociales, culturales o ambientales. Es en sí mismo un modelo narrativo social en tanto promueve la creación de comunidades y lenguajes (producción e interpretación de significados). Por su amplia convocatoria de diferentes tipos de audiencias, esta estructura favorece la vinculación de diferentes grupos generacionales dentro de cada universo narrativo y a su vez esto dota de diversidad cada relato. Lo esperado es que cada medio y los grupos de prosumidores generen su propia contribución original que corresponda al universo narrativo planteado. Además, para esta definición que se propone, la NT puede aplicarse en la producción de todo tipo de contenido que presente información y sea susceptible de generar narrativa, no de aplicación exclusiva al contenido de ficción.

3.2 Laboratorios ciudadanos

La idea de laboratorio ciudadano es relativamente reciente, pero se ha consolidado como una posibilidad de generar escenarios de participación ciudadana para abordar problemas sociales y culturales, fomentando un enfoque interdisciplinario y empoderando a las comunidades para ser

parte activa del cambio social. Como concepto, se ha desarrollado ampliamente desde diferentes enfoques, a continuación, se presentan algunos de estos:

Según Lorena Ruiz (2020), los laboratorios ciudadanos representan una nueva forma de institucionalidad flexible y abierta, que permite la reapropiación del conocimiento. En estos espacios, los participantes no solo consumen conocimiento predeterminado, sino que también lo producen a través de propuestas propias o compartidas. Además, no existe una única forma de vinculación al laboratorio, sino que puede ser definida a través de acuerdos o surgir durante el proceso.

Una de las características más importantes de los laboratorios ciudadanos es la diversidad de su población, por lo que es necesario garantizar la apertura a la participación. Sin embargo, una vez convocado el público, es recomendable fijar temáticas u objetivos en común para definir una hoja de ruta y potenciar la colaboración y la consecución de resultados. Aunque no se requiere un perfil específico para la participación, es fundamental que las personas tengan una conexión con su territorio, ya que estos laboratorios buscan poner en valor la cultura de proximidad y fomentar la cooperación entre diferentes actores vinculados a un mismo contexto, como un barrio, un pueblo o una organización.

Por su parte, Pablo Pascale (2018) destaca que los laboratorios ciudadanos son instituciones porosas², que nacen para responder a las necesidades de la ciudadanía y reconocen las realidades locales. Las características de estos laboratorios, tales como la experimentación, la colaboración y la no competencia, los diferencian de otras instituciones. Además, se valora el diálogo de saberes y el conocimiento que se produce en estos espacios circula de manera libre.

Para Marcos García (2018), los laboratorios ciudadanos son espacios públicos en los que los ciudadanos pueden unirse para experimentar y llevar a cabo sus propios proyectos, fomentando la creación de redes de cooperación. De esta manera, los laboratorios reducen la brecha entre las personas y las instituciones, convirtiéndolas en participantes activos en la gestión de sus entornos a través del diseño de estrategias e ideas aplicables en sus territorios.

Por otro lado, Juan Freire (2017) describe estos espacios como una combinación de diferentes métodos, dispositivos e infraestructuras puestos al servicio de la innovación ciudadana. Son lugares que promueven la escucha y la creación, con un enfoque comunitario, colaborativo e indisciplinar. Por lo tanto, se pueden configurar como infraestructuras para que las comunidades

² Refiriéndose a que son instituciones más permeables, que tienen poros o aberturas que permiten traspasarlas.

aborden desafíos de innovación y dispositivos que ayuden a visibilizar estas prácticas, como un ejercicio político en el que los ciudadanos tomen conciencia de su lugar en el territorio y su papel en la mejora de este. Freire (2017) identifica cuatro herramientas fundamentales de los laboratorios ciudadanos: (i) la convocatoria pública como mecanismo de atracción y comunicación con la ciudadanía, (ii) el prototipado como proceso de producción, (iii) la documentación, para garantizar la transferencia de conocimiento y (iv) la mediación, que abarca desde la acción pedagógica para hacer comprensibles los prototipos y proyectos al público hasta la dirección y gestión de los procesos de investigación y producción.

Ricaurte (2018) condensa las diferentes opiniones y definiciones de los labs ciudadanos afirmando que “por su naturaleza, pueden constituir este espacio híbrido y liminal en el que sea posible incorporar los procesos experimentales, abiertos y colaborativos para generar conocimiento, como una apuesta disruptiva y crítica dentro del actual paisaje tecnocultural” consolidándose como plataformas abiertas y colaborativas que articulan las capacidades de la comunidad, las infraestructuras socio-técnicas, metodologías participativas y un marco de principios asociados a la defensa de los bienes comunes para producir conocimiento colectivo como respuesta a problemas sociales complejos. En últimas, los laboratorios ciudadanos deben ser un espacio libre de presiones sobre los resultados finales, en los que se destaque la importancia de los procesos y fomente la creatividad de las comunidades involucradas en la producción. Esto, considerando que el objetivo principal es el aprendizaje colectivo en beneficio de la comunidad.

La integración de las NT a los laboratorios ciudadanos potencia la efectividad y el impacto de estos proyectos colaborativos, puesto que permiten contar historias de manera multidimensional, a través de diferentes plataformas, medios y formatos, lo que puede influir significativamente en la ampliación del alcance de los mensajes y convocar a una audiencia más diversa, lo que a su vez fomenta la participación de la comunidad en los laboratorios ciudadanos, así como el involucramiento de diferentes grupos generacionales. Así mismo teniendo en cuenta que las NT ofrecen múltiples puntos de entrada para comunicar los objetivos, resultados y procesos de los laboratorios ciudadanos, facilitan la divulgación de las experiencias y la creación de puentes comunicativos con diferentes audiencias, lo que es primordial para contribuir a la difusión de experiencias significativas que son dignas de replicarse en otros territorios. Además, dentro del trabajo co-creativo que impulsa a los laboratorios ciudadanos, las NT se presentan como un estímulo a la originalidad de los productos y a la apropiación del conocimiento construido

colectivamente, por los roles que se proponen en este tipo de narrativas que derivan en experiencias de inmersión que conectan a los colaboradores entre sí, y con su aporte en el proceso de construcción colectiva.

4 Metodología

Reyes-Ruiz y Carmona Alvarado (2020), en su texto sobre la investigación documental, plantean que este tipo de estudios constituyen una técnica con énfasis cualitativo que se orienta a la recolección y selección de información contenida en documentos, para su respectiva observación y medición, que a su vez está delimitada por el objeto de estudio específico. El presente trabajo comprende una revisión documental cualitativa, elaborada a partir de la lectura y codificación de experiencias de laboratorios ciudadanos asociados a ejercicios de narrativas transmedia documentadas entre el 2017 y el 2023. La búsqueda se realizó en el catálogo Sistema de Bibliotecas UdeA, y bases de datos suscritas a esta, sin embargo, hubo mayor número de resultados en algunas bases de libre acceso como Google Scholar, Google Books, Redalyc, Scielo, Dialnet y DOAJ. Adicionalmente, considerando que los temas abordados son actuales y proponen directamente el uso de diversos formatos de divulgación, se consultaron plataformas como Spotify y páginas de redes sociales; no obstante, los resultados obtenidos en estos fueron más contextuales que de fondo o de relevancia para ser considerados en la revisión documental. Las palabras claves de la búsqueda que arrojaron resultados más precisos, fueron *laboratorios ciudadanos transmedia*, *labs narrativa transmedia*, *media labs*.

En la exploración inicial se identificaron alrededor de 38 documentos entre artículos de revista, investigaciones académicas, capítulos de libro, trabajos de grado, blogs y audiovisuales con referencias a laboratorios ciudadanos con implementación de ejercicios transmedia. Sin embargo, en la depuración se seleccionaron solo 15 como casos específicos de acuerdo con la locación (por la delimitación del problema se establece el filtro de contextos iberoamericanos) y grado de avance en la ejecución (algunos solo presentaban una propuesta mas no se evidenciaba la puesta en marcha). Finalmente se realizó una matriz bibliográfica con el fin de inventariar los textos seleccionados y proponer una base para la caracterización, y se utilizó el software MAXQDA para facilitar la codificación de los documentos orientada al hallazgo de tendencias en las experiencias. Para el abordaje de literatura en idiomas diferentes al español, se utilizaron herramientas de IA como DeepL, ChatGPT y ChatPDF, que fueron de gran ayuda al proporcionar versiones en español más próximas al texto de origen. Este tipo de recursos representan un gran beneficio en los procesos de investigación, particularmente en casos como éste, donde es fundamental realizar una lectura juiciosa y precisa de los documentos que soportan y orientan el análisis. No está de más insistir en

el uso responsable de dichas herramientas, conservando la rigurosidad y evaluando siempre la autenticidad o confiabilidad de cualquier contenido que se obtenga a través de estas.

5. Resultados

5.1 Caracterización de experiencias de laboratorios ciudadanos asociados a Narrativas Transmedia

Existen diferentes modelos y tipos de laboratorios ciudadanos asociados a Narrativas Transmedia, algunos surgen de iniciativas gubernamentales, otros son resultado de procesos comunitarios o populares, y otros, que son los más comunes en los últimos años, son promovidos por universidades, centros culturales, o por entidades público-privadas. También se pueden realizar algunas clasificaciones de acuerdo con el nivel de apropiación de la transmedialidad, la intencionalidad de los procesos co-creativos, la continuidad en el mediano y largo plazo³, y por supuesto, las temáticas que cada uno de ellos aborda.

Pascale y Resina (2020) describen el caso concreto de los Laboratorios de Innovación Ciudadana (LABIC) promovidos por la Secretaría General Iberoamericana (SEGIB), y que llevan más de cinco años en funcionamiento. Estos laboratorios cuentan con resultados evidenciables en diferentes contextos y haciendo frente a diferentes aspectos territoriales: social, cultural y económico, etc. Se han realizado cinco ediciones: en Veracruz (México) en 2014, en el marco de la XXIV Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno; en Río de Janeiro (Brasil) en 2015; en Cartagena de Indias (Colombia) en 2016, cuya temática se centró en la accesibilidad e inclusión de poblaciones vulnerables; en Pasto (Colombia) en 2018, que es quizá la experiencia más exitosa, en tanto les permitió enfrentar de una mejor manera los desafíos heredados de las ediciones anteriores, y como resultado se desarrollaron 10 proyectos ciudadanos en el marco de la estrategia de posconflicto del Gobierno colombiano; y en Rosario (Argentina) en 2018, en el que, por primera vez, pudieron prototipar proyectos como como contribución al avance de los ODS⁴.

Los LABIC se definen metodológicamente como laboratorios de prototipado. El prototipo, según Blackwell y Manar, citados por Pascale y Resina (2020), “es el modelo inicial de un objeto

³ Es complejo medir la continuidad los laboratorios ciudadanos porque estos no son procesos organizativos de tipo colectivo o corporativo, y la mayoría están dispuestos para atender a una necesidad específica en un tiempo delimitado. Sin embargo, se toma como un criterio de caracterización, considerando las posibilidades que tienen estos escenarios de convocar diferentes grupos generacionales que en la posteridad podrían garantizar relevos en los procesos territoriales.

⁴ Objetivos de Desarrollo Sostenible u Objetivos Globales es un plan para lograr un futuro mejor y más sostenible. Fueron establecidos en 2015 por la Asamblea General de las Naciones Unidas, para desarrollarlos desde esa fecha hasta el 2030.

creado para testear un concepto o diseño” (Blackwell y Manar, 2015). En ese sentido, los prototipos no buscan la perfección, sino un piloto, un modelo inicial. También pueden clasificarse como prototipos operativos o exclusivamente visuales. El objetivo del prototipado en los laboratorios ciudadanos es perfeccionar procesos y elementos antes de ser ejecutados a nivel macro. Así pues, como se mencionaba al inicio del texto, los laboratorios deben ser escenarios para la creatividad, y experimentación, con miras a la relación aprendizaje-producción.

Los LABIC se nutren de la diversidad de contextos culturales, sociales, políticos y económicos de los colaboradores que en ellos participan. En este contexto se sitúa el caso del Laboratorio de Innovación Ciudadana por la Paz (LABICxlaPaz)⁵, que tenía por objetivo el diseño y la implementación de “políticas sostenibles que fomenten y refuercen la cultura de paz, generando lazos sociales que permitan no solo impulsar el desarrollo económico sino también construir comunidad” (Resina, 2019, p.41).

Este caso enfrenta desafíos adicionales, como las limitaciones emergentes de las ediciones anteriores, respecto al trabajo en el territorio, la colaboración con las comunidades de afectados y la viabilidad de proyectos y prototipos. Además, el laboratorio se celebra en una de las regiones de mayor diversidad poblacional de Colombia, pero también con grandes afectaciones en términos de violencia y desigualdad. Resina (2019), comenta que la metodología principal que se empleó fue la observación participante, que integra notas etnográficas y entrevistas abiertas a los participantes durante distintos momentos del laboratorio, con el fin de apreciar su dinámica y evolución, manteniendo la figura de representación y participación en el laboratorio: coordinadores, mentores, promotores, colaboradores, mediadores y comunidad. Se explora las motivaciones de los participantes y las dinámicas de trabajo que se generan, así como el tipo de comunicación que se establece al interior de los grupos y en su contacto con las comunidades en el proceso de producción de prototipos. Respecto a estos últimos, desde el inicio del laboratorio se fijaron las metas de construir aspersores con material reciclable, poner en marcha un mecanismo que licúe la niebla para convertirla en agua y fabricar un biodigestor que produce biogás a partir de fertilizantes. Claramente las soluciones se enfocaron en el desarrollo rural, que era el contexto de tal edición del laboratorio.

⁵ La cuarta edición de los LABIC, llevada a cabo en la ciudad de Nariño, en Colombia, en febrero del 2018.

Los laboratorios ciudadanos mencionados hasta el momento están asociados a la trasmedialidad particularmente por los procesos de convocatoria, comunicación del proceso y divulgación de los resultados. En la mayoría de los casos, las organizaciones que asumen el rol de orientar o *dirigir*⁶ los LABIC se sirven de medios de comunicación como redes sociales con el ánimo de maximizar la participación, generan sus propias páginas, grupos o blogs para exponer los procesos y generar nuevas dinámicas de interacción tanto con los participantes de los proyectos de creación como con espectadores que desde otras locaciones siguen estos procesos. El resultado de dicha interacción, por lo general se evidencia en la generación de puentes comunicativos para la socialización y multiplicación de experiencias. Otra de las características a resaltar en los LABIC es que por su reconocimiento internacional y el storytelling en torno a sus experiencias de éxito, ha derivado en la vinculación de expertos, ya sean individuales o entidades, y por ende se genera un flujo de comunicación amplio, un diálogo de saberes posibilitado por la diversidad de los perfiles de sus participantes.

En España, el Laboratorio de Innovación en Humanidades Digitales LINHD, de la Universidad Nacional de Educación a Distancia UNED, “nace como un centro de investigación vinculado al Vicerrectorado de Investigación, es de carácter interdisciplinar y en él colaboran, además, el Vicerrectorado de Medios y Tecnología, las Facultades de Humanidades y Ciencias Sociales de la UNED, la ETSI de Informática, la Biblioteca, CEMAV, INTECCA, la Fundación UNED y el COIE” (González, 2016, p.84). Su creación parte de la carencia de centros de trabajo, de investigación y de infraestructuras adecuadas para desarrollar nuevos proyectos de tipo tecnológico. Se trabaja en torno a cuatro ejes: investigación, formación, información y servicios, y sus proyectos se orientan a la reducción de la brecha entre la digitalización del mundo actual y el tradicionalismo de las disciplinas culturales. Participa un equipo interdisciplinar que integra humanistas digitales, técnicos informáticos y diseñadores.

El Laboratorio Comunitario de Medios Digitales y Contenidos Culturales - ComunLAB, según Aguirre (2020), es un ejemplo de laboratorio ciudadano que se ha desarrollado bajo las lógicas del diseño social. Esta iniciativa ha sido creada para potenciar la sostenibilidad de los colectivos culturales en la ciudad de Cali, y ha promovido dinámicas de experimentación para fomentar la cultura libre, la cooperación comunitaria, la apropiación de tecnologías y los modelos

⁶ Esta figura de dirección en los laboratorios ciudadanos no se debe entender bajo parámetros de tradición jerárquica, sino más bien cumpliendo funciones de vocería, relatoría y moderación para facilitar los procesos colaborativos con gran capacidad de convocatoria.

de aprendizaje colaborativo. Los resultados de esta experiencia han sido positivos en las tres dimensiones de la sostenibilidad: social, institucional y económica. Por un lado, ha permitido que los colectivos culturales reivindiquen sus prácticas culturales y las visibilicen, desestigmatizándolas ante actores e instituciones con los que habían tenido conflictos previos. Por otro lado, el laboratorio ha servido como mediador para la resolución de conflictos. Es importante destacar que ComunLAB ha sido un modelo inspirador en la promoción de prácticas sostenibles y colaborativas en otros lugares de la región.

Los investigadores Villa, Marulanda y Molina (2020) llevaron a cabo un rastreo de medialabs universitarios en todo el mundo y seleccionaron 24 laboratorios que trabajan de manera similar. En su investigación, destacan el MediaLab de la Universidad EAFIT en Medellín, que ha desarrollado proyectos como DiverTIC, EduLab Jesús Amigo, EduLab Aures o Plan Digital Teso, con el objetivo de integrar las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) entre niños y jóvenes de instituciones educativas de la ciudad.

El MediaLab EAFIT, al igual que otros laboratorios similares, se origina a raíz de la brecha digital existente en la ciudad debido a la digitalización acelerada y la falta de formación en el uso de TIC y la infraestructura para garantizar un mejor servicio de navegación y consulta. La apuesta general es desarrollar habilidades y competencias para el aprovechamiento de las tecnologías, utilizando lenguajes audiovisuales y multimedia como herramientas para solucionar problemas relacionados con la brecha digital y la alfabetización mediática.

Otra de las experiencias, documentada por los investigadores Arboleda, Montes, Correa y Arias (2019), es el diseño del laboratorio de innovación social de la Facultad de Ciencias Sociales del Colegio Mayor de Antioquia en la ciudad de Medellín, creado con el propósito de generar un espacio para la co-creación y resolución de problemas sociales, mediante la aplicación de procesos de innovación y tecnología para la apropiación social, que procure desdibujar las barreras entre la universidad y la comunidad. La metodología propuesta este laboratorio es la etnografía con tendencias a la Investigación Acción Participación. En general se promueve el fortalecimiento de redes cooperativas entre los diferentes “agentes” de la sociedad.

Finalmente, se presentan las experiencias de laboratorios ciudadanos que evidencian mayor nivel de apropiación de las narrativas transmedia en todo el proceso de construcción. En este apartado cobra protagonismo el Laboratorio audiovisual y creativo de Roleando, creado en la ciudad de Bogotá y documentado por la periodista Eliana González (2019), en el cual se propone

usar el “cine de bajo presupuesto” como un elemento vinculante entre la comunidad y procesos de transformación social. En la metodología del RoleandoLab los espectadores cumplen con roles activos en la creación de conciencia y apropiación de la cultura local por medio de eventos y actividades performáticas. Bajo el lema de *El cine como performance*, se lanzó el cortometraje ‘El Puente’ en el que el espectador debe enfrentar los miedos, la prisa y la incertidumbre de la protagonista, “una ciclista inexperta que usa la bicicleta como medio de transporte, pero que en la noche le teme a andar por la vía con los automóviles, lo que la obliga a cruzar un puente oscuro y silencioso” (González, 2019). La dinámica de este laboratorio es proyectar el cortometraje mientras que, en tiempo real, los espectadores van tejiendo los diálogos de este a partir de las imágenes y lo que proyecta la escena.

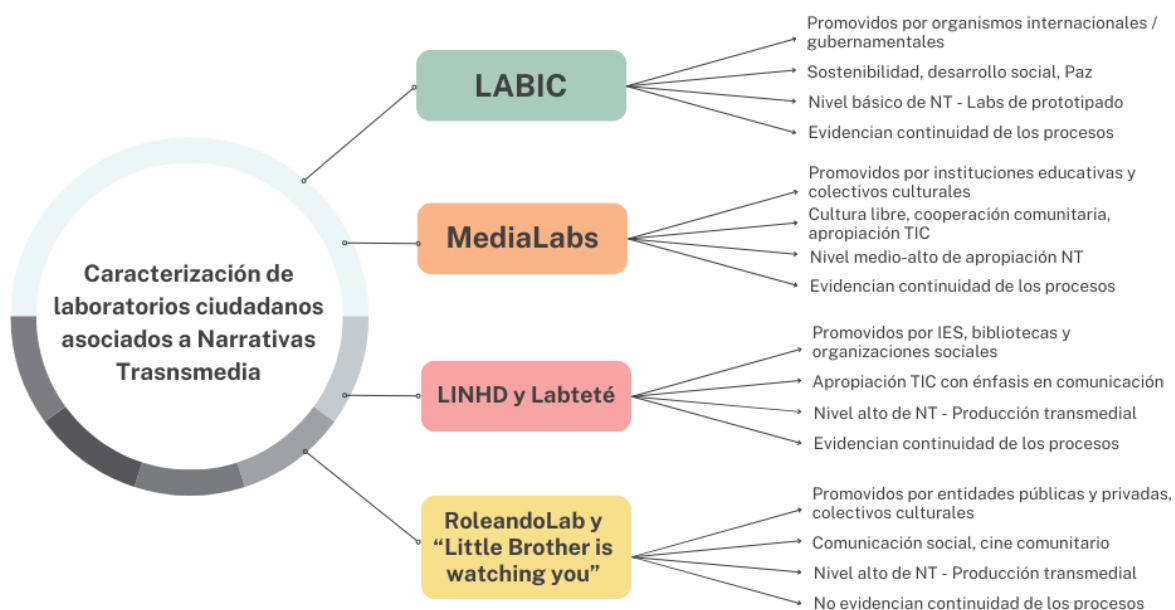
En el año 2020, la Cinemateca de Bogotá y el proyecto Videocrática, lanzaron una convocatoria especial para el Laboratorio de creación audiovisual experimental "Little Brother is watching you: La policía del pensamiento". El proyecto se ejecutó en el marco del fenómeno de cuarentena por la contingencia del Covid-19, y se planteó como un espacio de participación y acción ciudadana para el desarrollo de procesos de creación y experimentación audiovisual, transmedia, sobre un eje común colaborativo, llevado a cabo a través de medios virtuales. El objetivo principal era la creación de lo que se denominó video-cartografía experimental, a partir de archivos audiovisuales ciudadanos sistematizados por la Cinemateca, y a la luz de las reflexiones en torno al distanciamiento social en tiempos de cuarentena (Banrepcultural, 2022). Lamentablemente en la búsqueda no se hallaron publicaciones sobre los productos construidos en el proyecto. Las dos últimas experiencias mencionadas coinciden en que solo registran actividad en el año de convocatoria y ejecución, y no se hallan resultados posteriores o que den cuenta de la continuidad de los procesos.

Sin duda una de las experiencias más sólidas en este último criterio, es el caso del Laboratorio ciudadano de narrativa transmedia: proyección para la acción educativa y social - Labteté, documentado a su vez por su cofundadora Ysabel Tamayo (2023), que si bien es una iniciativa universitaria integrada por profesores, investigadores y estudiantes de la cátedra de Medios Expresivos Audiovisuales de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la Universidad Nacional del Litoral (UNL), propuso la articulación de organizaciones sociales y la Defensoría del Pueblo de la Provincia de Santa Fe (DPSF), Argentina. El objetivo es la producción de piezas audiovisuales para la divulgación de los proyectos sociales impulsados por

dichas organizaciones. El Labteté ha logrado un proceso continuo desde el año 2020 y se caracteriza por tener una fundamentación profundamente académica, con un alto índice de respuesta y participación de comunidades y voluntarios. Se reflexiona sobre la construcción del conocimiento basada en la subjetividad, la cultura, la historia y el contexto social, haciendo énfasis en la necesidad de comprender los territorios, sus dinámicas y problemas, para estructurar la construcción de los productos transmediales en función de ello. Tamayo y Suppo (2023) resaltan el encuentro intergeneracional que se ha tejido en el transcurso, donde estudiantes universitarios se relacionan con integrantes de organizaciones sociales, desestructurando roles preestablecidos y promoviendo la participación colectiva.

Figura 1

Caracterización de los laboratorios ciudadanos asociados a Narrativas Transmedia



En los rasgos generales se evidencia una relación proporcional entre el grado de institucionalización de los laboratorios ciudadanos y la continuidad de los procesos; en aquellas experiencias promovidas por organismos internacionales, IES y Organizaciones sociales o gubernamentales se da un proceso más riguroso en la sistematización y comunicación de los proyectos, y se hace evidente la continuidad de estos. Por otro lado, las propuestas temáticas, si

bien se reconocen como temas de interés general en la mayor parte de los casos, se puede decir que en cierta medida obedecen o se enmarcan en los temas programáticos de las entidades promotoras. El ejemplo más claro en este sentido, son las experiencias de los LABIC, promovidos principalmente por la SEGIB y organismos gubernamentales, y que abordan temáticas que de hecho hacen parte de las agendas políticas de los países involucrados en los periodos específicos de ejecución.

6 Lecciones y retos en materia de construcción y apropiación social del conocimiento: una lectura sociológica

Cuando las comunas físicas empezaron a ser problemáticas de mantener, las comunas virtuales, en cambio, se convirtieron en lugares de libertad donde, a escala mundial, se podían construir formas alternativas de vida, de comunicación y, en último término, de política.
Manuel Castells, 2002.

Al inicio de este estudio, se habla de cómo, en los últimos años desde los contextos globales y regionales, se han emitido demandas sociales de apropiación de la Ciencia, Tecnología e Innovación; lo cual es apenas lógico teniendo en cuenta el papel que ocupan la tecnología y lo digital en la sociedad tal y como la conocemos actualmente, y de que su crecimiento acelerado -de la tecnología en sus ramificaciones- ha generado cambios notables en las diferentes dimensiones de la vida en sociedad.

En busca de relaciones categoriales que proporcionen una mayor comprensión de este panorama, y que nos permita develar los desafíos que trae consigo, especialmente para las ciencias sociales, es pertinente traer a colación algunos lo postulado por el sociólogo español Manuel Castells (2002), en torno a la denominada *sociedad del conocimiento*, que la define, entre otras cosas, como aquella en la que “las condiciones de generación de conocimiento y procesamiento de información han sido sustancialmente alteradas por una revolución tecnológica centrada sobre el procesamiento de información, la generación del conocimiento y las tecnologías de la información”. (Castells, 2002, p.7) Este postulado complementa en cierta medida otra de las discusiones que ha tenido lugar el presente documento, y es lo concerniente a las Humanidades Digitales, como el campo de estudio y práctica que emplea tecnologías digitales para generar, analizar y comprender la experiencia humana, aprovechando nuevas formas de representación del mundo y utilizando análisis computacionales para examinar información y datos a gran escala, lo que permite una comprensión más amplia de los objetos de estudio humanísticos (Burdick, et al. 2016). Lo propuesto hasta ahora apunta a que, si existen nuevas formas de generar conocimiento, derivadas de las transformaciones que devienen del desarrollo tecnológico, es absolutamente necesario a su vez considerar nuevas formas de relacionarnos con ese conocimiento. Esto, aunque suene trillado, es uno de los desafíos vigentes que nos convoca como científicos sociales.

Ahora, si bien la relación ciencia, tecnología e innovación tiene gran relevancia en la discusión sobre *lo que conocemos y cómo lo conocemos* en tiempo presente, en algunos casos, discursivamente se tiende a priorizar la apropiación de éstas, más allá de la construcción de conocimiento con éstas. Esto es muy común, sobre todo, cuando se habla de la brecha digital, que constituye uno de los primeros conceptos en torno a la reflexión sobre el impacto social de las tecnologías de información y comunicación (TIC), que versa sobre las diferencias en términos de oportunidad de desarrollo de las comunidades, marcada principalmente por aquellas que tienen acceso a las TIC y las que no (Camacho, 2005). El acceso y la habituación a las nuevas tecnologías y los medios digitales representan una necesidad en los territorios, pero ello no garantiza ni constituye en sí mismo la única condición necesaria para la construcción y apropiación social del conocimiento.

De hecho, de acuerdo con Gutiérrez, Hincapié y Sánchez (2018), las discusiones sobre posibilidades de acceso a la ciencia, tecnología e innovación están más asociadas a la divulgación, sin el propósito de develar sus usos en el conocimiento producido desde y para los diferentes tipos de población. En oposición a ello, los autores plantean el *conocer-hacer-transformar* como una triada con verdadero potencial en función de la apropiación social del conocimiento, entendiendo el conocimiento como bien común y afirmando que “sólo quien posee y ha hecho propio el conocimiento producido, está en condiciones para participar: ser, hacer y tomar parte de manera ilustrada, consciente, activa, crítica y propositiva” (Gutiérrez, Hincapié y Sánchez, 2018, p.130).

Por otro lado, Jauregui y Ortega (2020) afirman que para que exista una apropiación significativa del conocimiento, además de la disposición de canales de interacción y flujo de información; es necesario también estimular la propia apropiación a partir del reconocimiento de las capacidades de los participantes en un proceso de construcción colectiva del conocimiento. En este sentido, asumiendo que la co-creación o co-construcción del conocimiento es otro de los retos que nos compete desde las ciencias sociales, encontramos en propuestas como los laboratorios ciudadanos asociados a NT, lecciones muy importantes para hacer frente a estas cuestiones. Por una parte, estas experiencias dan cuenta de la importancia de identificar diversas y potenciales audiencias, asumiendo una visión participativa e incluyente de la investigación y la creación colectiva. Bajo estos mismos principios, las iniciativas de laboratorios ciudadanos de NT propenden por facilitar y gestionar el diálogo de saberes como un intercambio que valora los aportes de sus participantes independientemente de su experticia o saber previo, dándole mayor

importancia al proceso, y no lugar a la colonización de saberes. Es necesario, que desde las Ciencias Sociales asumamos el compromiso de promover la revalorización del concepto de la Apropriación Social del Conocimiento, cuestionando sus usos indiscriminados y simplistas, que tienden a minimizar su lugar e importancia en procesos de transformación social.

Adicionalmente, se puede decir que, aunque la apropiación social del conocimiento no se trata únicamente de divulgación científica, o de la comunicación de productos específicos resultado de rigurosos procesos de investigación, claramente estos aspectos sí hacen parte del proceso general y no de menor relevancia. En este proceso, vale la pena resaltar las posibilidades que dejan a modo desafío las NT en su propuesta de hibridación de medios y formatos. Si bien la innovación en los dispositivos de la ciencia no es un tema significativamente reciente, sí es poco común encontrar diversidad o apuestas creativas desde el estilo narrativo de las ciencias sociales. Esto puede deberse a los esquemáticos criterios de rigurosidad bajo los cuales se miden los productos científicos, no obstante, dentro de esta reflexión sí se hace valioso y necesario extender la invitación a considerar las potencialidades de los ejercicios transmedia tanto para la creación como para la divulgación de conocimiento. Por el momento, las NT siguen siendo dominio de las Ciencias de la Comunicación y predominantemente de la Industria de la Cultura, pero a través de la revisión documental de experiencias de laboratorios ciudadanos, se han podido evidenciar las ventajas que tienen éstas cuando se desarrollan en función de objetivos sociales.

7 Conclusiones

De las experiencias seleccionadas para la revisión documental, son muy pocas las que realmente evidencian un nivel de apropiación alto hacia las NT, en su sentido conceptual y práctico. La mayoría de ellas reconocen y se benefician primordialmente de su potencial en difusión, alcance de audiencias y generación de interacciones en red. Esto, aunque no es menos valioso, puede privarles de estrategias a nivel co-creativo.

Aquellos laboratorios que tenían propuesto desde el inicio la creación de productos y NT, no evidencian amplia diversidad generacional en su participación, la población participante de estos casos específicos eran especialmente adolescentes y adultos jóvenes.

En materia de continuidad de los procesos son los LABIC las experiencias con mayor éxito, sin embargo, esto también es resultado de la buena disposición de recursos que tienen estos casos particulares, pues están respaldados por instituciones de renombre.

La sistematización de este tipo de experiencias por parte de los promotores y participantes sigue siendo un punto débil que sin duda afecta la visibilidad y por tanto la posibilidad de replicarlas. Esto también influye en la imposibilidad o dificultad para generar interacción con procesos similares para la socialización de experiencias.

Pese a que, dentro de las Ciencias de la Comunicación, las NT han tomado gran relevancia en los últimos años, no se ha logrado un tránsito efectivo de este abordaje en otras disciplinas, por lo cual prevalece el desconocimiento en espacios académicos.

Aun cuando la revisión documental se delimitó al contexto Iberoamericano, destaca favorablemente la cantidad de experiencias colombianas.

El hecho de que sea un tema poco explorado en perspectiva de Ciencias Sociales representó dificultades en el proceso de selección de archivos para la revisión documental, pues en las primeras búsquedas la mayor parte de resultados fueron imprecisos, y la muestra sigue siendo pequeña en relación con investigaciones sobre temáticas promedio. Sin embargo, en cierta medida es satisfactorio reconocerse como parte de una apertura a muchas nuevas posibilidades de investigación.

Referencias

- Aguirre, J. (2020). ComunLAB: Análisis de caso del diseño de un laboratorio ciudadano implementado para fortalecer la sostenibilidad de colectivos culturales de la ciudad de Cali, Colombia. *Designia*, 7(2), 41-65. <https://doi.org/10.24267/22564004.446>
- Alcaldía de Itagüí. (2020). Plan Decenal de Lectura, Escritura, Oralidad y Bibliotecas. Lecturas Plurales. (1a ed.). Itagüí, Colombia. Instituto de Cultura.
- Álvarez, A., & Peña, M. (2016). Las Humanidades Digitales en América Latina. *Virtualis*, 7(13), 6–16. <https://doi.org/10.2123/virtualis.v7i13.153>
- Arboleda, C.A., Montes, J.M., Correa C.M. & Arias, C.M. (2019). Laboratorios de innovación social, como estrategia para el fortalecimiento de la participación ciudadana. *Revista de ciencias sociales*, 25(3), 130-139. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7026739>
- Asamblea General de las Naciones Unidas. (1948). Declaración Universal de los Derechos Humanos. <https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights>
- Banrepcultural. (19 de octubre de 2022). Little Brother and Sister Are Watching You. Banrepcultural. <https://www.banrepcultural.org/bogota/actividad/little-brother-sister-are-watching-you>
- Burdick, A., Drucker, J., Lunenfeld, P., Presner, T., & Schnapp, J. (Eds.). (2016). *Digital humanities*. Mit Press.
- Camacho, K. (2005). La brecha digital. Palabras en juego: enfoques multiculturales sobre las sociedades de la información. En *Palabras en Juego: Enfoques Multiculturales sobre las Sociedades de la Información*. (p.p 61-71). C&F Editions.
- Castells, M. (2002). La dimensión cultural de Internet. *Andalucía Educativa*, (36), 1-10. <https://n9.cl/6q2mj>
- Costa, C. & López, X. (2021) Narrativas transmedia sociales en el ámbito hispanoamericano (2014-2018). *Arte, Individuo y Sociedad* 33(1), 237-257.
- CRES (2018). Declaración de la III Conferencia Regional de Educación Superior para América Latina y el Caribe. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8292681>
- del Rio Riande, G. (2014). ¿De qué hablamos cuando hablamos de Humanidades Digitales? I Jornadas Nacionales de Humanidades Digitales. Asociación Argentina de Humanidades Digitales. <https://www.aacademica.org/aahd2014/3>
- Fernández, C. (2014). Prácticas transmedia en la era del prosumidor: Hacia una definición del Contenido Generado por el Usuario (CGU). (19), 53-67. <https://earchivo.uc3m.es/handle/10016/31308>
- Freire, J. (22 de febrero de 2017). La emergencia de los laboratorios ciudadanos. Juan Freire. <https://juanfreire.com/la-emergencia-de-los-laboratorios-ciudadanos/>
- García, M. (2018). Los laboratorios ciudadanos en los sistemas de experimentación e innovación. En *Abrir instituciones desde dentro*. (pp.25-34). *Hacking Inside Black Book*.

- Gobierno de Colombia (2019). Misión de Sabios. https://minciencias.gov.co/sites/default/files/libro_mision_de_sabios_digital_1_2_0.pdf
- González, E. (2016). Un nuevo camino hacia las Humanidades Digitales: el Laboratorio de Innovación en Humanidades Digitales de la UNED (LINHD). *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica* (25), 79-93. 10.5944/signa.vol25.2016.16959
- González, E. (18 de septiembre de 2019). El cine comunitario como performance. *Roleando*. <https://roleandolab.com/el-cine-comunitario-como-performance/>
- Gutiérrez, A.L., Hincapié, L.A. & Sánchez, L.M. (2018). Apropiación social de conocimiento: tensiones y posibilidades. *Revista Trabajo Social* 26 (27), 113-132. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistraso/article/view/342773>
- Hernández-Lorenzo, L. (2022). Introducción al panorama internacional de las Humanidades Digitales. *Revista de humanidades*, (46), 137-166. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8746099>
- Huerta, R. & Suárez, C. (2020). Formas de entender lo digital desde la mirada cruzada entre Humanidades Digitales y Pedagogías Culturales. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 13(1), 1-7. <http://doi.org/10.1344/reire2020.13.129270>
- Jauregui, A. & Ortega, C. (2020). Narrativas transmediáticas en la apropiación social del conocimiento. *Revista Latina de Comunicación Social*. (77), 357-372. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7603043>
- Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling*. *Technology Review*. <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, H. (21 de marzo de 2007). *Narración Transmedia 101*. *Pop Junctions*. https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- Jenkins, H. (12 de diciembre de 2009). *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling*. *Pop Junctions*. http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
- Lastra, A. (2016): El poder del prosumidor. Identificación de sus necesidades y repercusión en la producción audiovisual transmedia, *Icono* 14, volumen (14), 71-94. doi: <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.902>.
- Pascale, P. (2018). Los laboratorios ciudadanos ante los desafíos comunitarios de las ciudades iberoamericanas. En *Abrir instituciones desde dentro*. (pp.105-112). *Hacking Inside Black Book*.
- Pascale, P. & Resina, J. (2020). Prototipando las instituciones del futuro: el caso de los laboratorios de innovación ciudadana (Labic). *Revista Iberoamericana de Estudios de Desarrollo= Iberoamerican Journal of Development Studies*, 9(1), 6-27. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7430923>
- Resina, J. (2019). ¿Qué es y para qué sirve un laboratorio de innovación ciudadana? El caso del LABICxlaPaz. *Revista del CLAD Reforma y Democracia*, (74), 31-62. <https://biblat.unam.mx/hevila/RevistadelCLADReformaydemocracia/2019/no74/2.pdf>

- Resolución 0643 de 2021 [Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación]. Por la cual se adopta la Política Pública de Apropiación Social del Conocimiento en el marco de la Ciencia, Tecnología e Innovación. 8 de marzo de 2021.
- Reyes, L. & Carmona, F. (2020). La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio. <https://bonga.unisimon.edu.co/handle/20.500.12442/6630>
- Ricaurte, P. (2018). Laboratorios ciudadanos y humanidades digitales. *Digital Humanities Quarterly*, 12(1). <https://www.proquest.com/docview/2555184078?pq-origsite=gscholar&fromopenview=true&sourcetype=Scholarly%20Journals>
- Rodríguez, N. (2013). Humanidades Digitales, Digital Art History y cultura artística: relaciones y desconexiones. *Artnodes Journal on Art, Science and Technology*, (13), 16-25.
- Ruíz, L. (7 de septiembre de 2020). ¿Qué es un laboratorio ciudadano? Medialab Matadero. <https://www.medialab-matadero.es/documentos/1a-que-es-un-laboratorio-ciudadano>
- Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Grupo Planeta.
- Tamayo, Y., & Suppo, R. (2023). El Laboratorio ciudadano de narrativa transmedia: una experiencia de integralidad de funciones universitarias desde Diseño de la Comunicación Visual. *Revista+ E*, 13(19), 1-15. <https://doi.org/10.14409/extension.2023.19.Jul-Dic.e0010>
- Unesco (2020). La ciencia como derecho humano: una mirada desde la ciencia. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374225>
- Villa, M. I., Marulanda, A. & Molina, T. (2020). La experimentación educativa, social y técnica en los medialabs universitarios. *Revista Complutense de Educación*, 31 (2), 231-240. <http://hdl.handle.net/11162/196738>
- Zarate-Hernández, J. (22 de febrero 2021). Humanidades digitales, ¿qué son y para qué sirven? Observatorio de diseño y producto de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. <https://www.utadeo.edu.co/es/nuestra-produccion/observatorio-diseno-de-producto/219671/humanidades-digitales-que-son-y-para-que-sirven>