

Sesión10 – 26 de octubre 2022

PERFIL ORIGINAL PARA UNA NUEVA HUMANIDAD

Por Carolina Ospina

Jefe de Carrera Comunicación en Narrativas Transmedia



En el quinto Congreso Internacional OtroMundo, que tuvo lugar en 2021, el filósofo y profesor Wessel Reijers nos puso en el contexto de la métrica humana, puntualmente sobre una pregunta que yo podría calificar de problematizadora: ¿cómo las puntuaciones gobiernan nuestros sistemas éticos, políticos, ciudadanos y sociales en la actualidad?

Puntuaciones como el sistema de crédito social chino, las métricas de redes sociales o los beneficios por acumulación de compras de las tarjetas de crédito. En un ejercicio llevado a la distopía, esta reflexión me recuerda el capítulo Caída en picada (título original: Nosedive), de la tercera temporada de la serie Black Mirror (Brooker et al., 2016), donde la protagonista es llevada a una situación límite luego de ver cómo disminuye su puntaje en redes sociales, lo que se traduce directamente en acceso a la aceptación o el rechazo

social. ¿Qué tan lejos estaremos de esto?

La responsabilidad, la empatía y el desarrollo de la individualidad son potencias que se hacen presentes a la hora de responder las preguntas anteriormente planteadas. ¿Es posible hablar de sociedades maduras que puedan responder a los retos que este tipo de sistemas plantean? ¿Es posible diseñar entornos seguros para que niños y jóvenes puedan desarrollar su potencial sin ver agredida su autoestima a través del placer de obtener cada vez más Me gusta en una publicación? ¿Cómo entender que el crecimiento económico de algunas empresas tecnológicas depende directamente de la exposición de sus usuarios?

Un panorama que, aparentemente, puede ser pesimista. Pues volvamos a la esperanza que da el nombrar estas tres potencias que nos convocan hoy: responsabilidad, empatía e individualidad. Sin dejar de lado nuestra capacidad crítica, que nos hace más atentos a los retos y sus soluciones consecuentes, debemos entender que nos enfrentamos a un entorno en desarrollo, donde el concepto de humanidades digitales está en discusión permanente. Entonces se propone una realidad: la educación.

¿Qué se necesita para la construcción de una humanidad digital responsable, empática y con un alto respeto por la individualidad en comunicación con la colectividad? Partamos de la voz de Alejandro Piscitelli y de su artículo ¿Cómo definir a las Humanidades Digitales? ¿O no definir las?, publicado en la Revista Educación Y Ciudad en 2015:

“Quizás lo que mejor define las humanidades digitales no sean las tecnologías a las que recurren (innumerables y volátiles), ni los métodos (que provienen de los campos consagrados más diversos), sino cierto “encuentro” alegre y juguetón con la representación digital en sí misma. Dicho encuentro implica dos detalles peculiares y muy interesantes: por un lado, que esa representación digital está cambiando a causa de la permanente evolución del software, y por otro, de que en vez de remitirnos a los árboles, los Arrays, los Lattices y otras combinaciones bidimensionales de datos, tenemos la oportunidad de imaginar otras posibilidades tridimensionales cada vez más complejas y ricas” (Piscitelli, 2015).

En su texto, Piscitelli propone un recorrido interesante (más aún siete años atrás) que lleva al lector al análisis del entorno educativo del presente, desde la ergonomía y el diseño espacial hasta la didáctica, al introducir la necesidad de reflexionar sobre el cambio que se necesita para adaptar la forma en que se educa a un contexto donde los seres humanos hemos aprendido a aprender con y a través del software:

“Por ello no cabe duda de que así como el mundo es muy diferente antes y después de Gutenberg, otro tanto ocurre con el mundo antes y después de la perspectiva, antes y después del puntillismo, el impresionismo, el constructivismo, el cubismo, y antes y después (he aquí el punto al que queríamos llegar) de las experiencias en entornos inmersivos, donde por inmersivo entendemos desde las formas más básicas de interactividad, hechas posibles por los lenguajes de programación, hasta las más extremas, que veremos encarnar prontamente y que fueron exploradas por Janet Murray, hipotéticamente, en Hamlet y el Holoverso (1997), y prospectivamente en The New médium (2011)” (Piscitelli, 2015).

Y acá otra referencia: Selecu. Una iniciativa de Comfama con el objetivo de implicarse en tendencias cada vez más cercanas a la metamedia de Piscitelli (2015), al metaverso, a entornos inmersivos donde los estudiantes se convierten en actores/usuarios de un aprendizaje que no tiene necesariamente tiempo y lugar. Pero no solo eso, entornos donde el sistema de reconocimiento y retroalimentación para el estudiante busca que desarrolle su curiosidad e investigación, la solución de retos propios, que trabaje en proyectos que impacten la transformación de sus intereses, de su entorno. Entornos cada vez más cotidianos y transparentes en la frontera entre lo análogo, lo digital y lo virtual.

Referencias:

Brooker, C. (Escritor), Schur, M. (Escritor), Jones, R. (Escritor), & Wright, J. (Director). (2016, 21 de octubre). Nosedive (Temporada 3, Episodio 1) [Capítulo de serie de televisión]. Por L. Borg, C. Brooker, I. Hogan, A. Jones, A. Philips (Productores), Black Mirror. Netflix.

Piscitelli, A. (2015). ¿Cómo definir a las Humanidades Digitales? ¿O no definir las?. Revista Educación Y Ciudad, (25), 25–38. <https://doi.org/10.36737/01230425.v.n25.2013.51>.