

ES Editorial

EN Editorial

ITA Editoriale

FRA Éditorial

POR Editorial

*Augusto Solórzano Ariza,
Julio César Goyes Narváez &
Luis Fernando Medina Cardona*

Editorial

<https://doi.org/10.15446/actio.v6n2.107717>



**AUGUSTO
SOLÓRZANO ARIZA**



**JULIO CÉSAR
GOYES NARVÁEZ**



**LUIS FERNANDO
MEDINA CARDONA**

*Coeditores responsables
del Volumen 6, Número 2 /
Co-editors responsible for
Volume 6, Number 2.*

U NO DE LOS PROPÓSITOS DE la revista *Actio* ha sido validar distintas formas de narración bajo

el principio de que ella abarca todo cuanto podamos comprender. Cada vez es más rápida y notable la manera en que las narrativas verbales, visuales plantean retos y propósitos cognitivos, educativos y lúdicos que expanden los límites académicos disciplinares y obligan a repensar las condiciones del presente inter o transdisciplinares. Exhortar el espíritu a nuevas formas narrativas propias de la cultura popular y de masas constituye un desafío investigativo y creativo, por lo tanto, hay una necesidad de experimentar y de acoplarse a las necesidades que surjan. Esto se traduce en un compromiso distinto que reconoce formas alternativas de conocimiento cuyos matices, gradientes, perspectivas y versiones epistemológicas no pretenden resolver, explicar o concluir algo, sino validar rutas alternativas del quehacer narrativo.

Sin lugar a duda, este es el momento de tejer una orientación experimentalista que recoja el pluralismo creativo de nuestros tiempos y reconozca los cruces de sentido con los cuales sea posible enfrentar una tradición metodológica dominada principalmente por el modo literario. Se trata de una apuesta asentada en una conciencia provocativa capaz de enfrentar los devenires particulares de una cultura que, al evolucionar a una velocidad vertiginosa, queda embebida en lo móvil y lo fugaz que ofrece la sociedad de la información y la comunicación.

Los artículos que componen este número tienen como común denominador ese claro interés por validar el hecho de que las estructuras narrativas están presentes en la base de diversos ámbitos de la cultura y de la sociedad, y que, experimentarlas, propicia la rumia del conocimiento. El desafío emprendido por cada autor ha sido el de encontrar una forma diferente para abordarlas, encontrar sus modulaciones, reconocer sus posibilidades expresivas y, sobre todo, registrar los matices

O NE OF THE PURPOSES OF *Actio* has been to validate different forms of narrative, according

to the principle that it encompasses all we can understand. The way verbal and visual narratives suggest cognitive, educational, and ludic objectives is increasingly fast and significant, expanding academic disciplines and leading to rethinking present inter- or transdisciplinary conditions. Encouraging the spirit to explore new forms of narrative from the popular and mass culture is an investigative and creative challenge. Hence, the need to experiment and meet the needs arising from this challenge. This translates in a different engagement recognizing alternative forms of knowledge with epistemological nuances, grades, perspectives, and versions that do not intend to solve, explain, or conclude something, but to validate alternative narrative routes.

Undoubtedly, this is the time to weave an experimentalist orientation gathering the creative pluralism of our time and recognizing the meaning crossings with which to confront a methodological tradition predominantly dominated by the literary mode. It is a wager based on a provocative consciousness capable of facing the specific transformations of a culture that, by evolving at a dizzying speed, is embedded in the mobile and fleeting offered by the information and communication society.

The articles in this number have as a common denominator this clear intention of validating the fact that narrative structures are present at the basis of various cultural and social realms and that experiencing them favors processes of knowledge. The challenge faced by each author has been to find a different way to approach them, find their modalities, recognize their expressive possibilities and, primarily, register the shades of meaning that validate them as a way of uniting with and finding our way in the world. Each article is an experiment: it consists, as Tim Ingolfs says, in «trying things and seeing what happens». To articulate, define, and explicitate these new things and

de sentido que las valida como formas de unirnos al mundo y desenvolvernó en él. Cada artículo tiene la naturaleza de un experimento: se trata, como dice Tim Ingolp, de «probar cosas y ver qué sucede». Articular, definir, explicitar y definir esas nuevas cosas y situaciones muestra, por un lado, un despojo de lo que estamos acostumbrados a reconocer como válido en la academia y, por otro, la apertura de rutas comprensivas que superen el marco categórico y las integren como una práctica viva del lenguaje.

Por supuesto, esta actitud retadora es concordante con el dinamismo propio de nuestros tiempos con la que se busca describir la producción de estructuras complejas, variaciones y declives de la narración, que se han instalado como modelos culturales integrados en nuestro entorno cotidiano, por ejemplo, en la televisión, cine o internet. Hoy la potencialidad narrativa del presente conlleva preguntas sobre la sociabilidad, las formas de participación y la tradición metodológica. Lo narrativo incorpora tecnologías, cosas, discursos y acontecimientos de los que emanan energías dialógicas y participativas. De este modo, podríamos pensar que hemos entrado en una fase diferente en la que la narración se desplaza hacia un horizonte más experimental y cuya aceptación abre la puerta a otras propiedades, competencias, energías y modalidades capaces de producir nuevas asociaciones.

ESTE NÚMERO ESTÁ DEDICADO A:

La ninfa como representación de lo femenino ha transitado en diversas expresiones artísticas y culturales hasta llegar a las imágenes con las que algunas mujeres se autorrepresentan en Bumble. Estas imágenes simbolizan horizontes de fantasía que hombres y mujeres eligen para ser atractivas. En el caso de algunas mujeres, se repiten los gestos de la ninfa y constituyen el medio por el cual Bumble adquiere información de sus usuarias para venderlo como un producto para empresas y mercados globales. Las imágenes de los perfiles de Bumble son numéricas, es decir, están compuestas por fórmulas matemáticas; su rotación en un perfil depende de un algoritmo que mide los gustos e intereses, así como de todas las usuarias de Bumble. Por lo tanto, Este ensayo integra estas reflexiones al relato de una usuaria de Bumble y su experiencia en esta red social de citas.

Desde la comunicación audiovisual, encontramos la síntesis de investigación que da cuenta de los espacios de memoria virtuales a través del análisis narrativo del videojuego *Reconstrucción: la guerra no es un juego*, que tuvo la intervención de Pathos audiovisual, experto

situations show, on the one hand, an abandonment of that which we are used to recognize as valid in the academic field, and, on the other hand, the opening of routes for understanding that supersedes the categorial framework and integrates them as a living practice in language.

Of course, this challenging attitude coincides with the dynamism of our times, seeking to describe the narratives' production of complex structures, variations, and decline, that have settled as cultural models embedded in our daily surroundings, for instance, on television, films, or the internet. Today, the present's narrative potential leads to questions on sociability, forms of participation, and the methodological tradition. The narrative incorporates technologies, things, discourses, and events from which dialogic and participative energies arise. Thus, we could think we have entered a different phase in which the narrative is displaced towards a more experimental horizon, the acceptance of which opens the door to other properties, competences, energies, and modalities capable of generating new associations.

THIS NUMBER IS DEDICATED TO:

The nymph, as a representation of the feminine, has traveled through various artistic and cultural expressions arriving now to the images with which some women represent themselves in Bumble. These images symbolize fantasy horizons both men and women choose to appear attractive. In the case of some women, the nymph's gestures are repeated, and they are the means through which Bumble obtains information on its users to sell it as a product to global companies and markets. The images in Bumble's profiles are numerical, that is, they are made up of mathematical formulas. Their rotation in a profile depends on an algorithm measuring the tastes and interests of all Bumble's users. This article integrates these reflections to a Bumble user's account of her experience with this social dating site.

From audiovisual communication, we find the synthesis of an investigation accounting for the virtual memory spaces through the narrative analysis of the videogame *Reconstrucción: la guerra no es un juego* (Reconstruction: war is not a game), with the intervention of Pathos audiovisual, expert in narrative development, and of the Universidad Nacional de Colombia ViveLab Bogotá, that provided the development of digital content, available for free download at Google Play, Appstore, and Android. Its author, Karen Johana Castelblanco Villamil, analyzes the results of a case study showing the political, cultural, and historical dynamics of a social group, and the fight for public memories, in the light of categories

en el desarrollo de la narrativa y ViveLab Bogotá de la Universidad Nacional de Colombia, que proporcionó el desarrollo de los contenidos digitales, disponible para descarga gratuita en Google Play, Appstore y Android. Su autora, Karen Johana Castelblanco Villamil, da cuenta de los resultados de un estudio de caso a partir de las dinámicas políticas, culturales e históricas de un grupo social y las luchas por las memorias públicas, a la luz de categorías como memoria estética, memoria protésica y retrolugar. Las tecnologías de la comunicación —videojuegos, documentales web, narrativas transmedia, por ejemplo— mediatizan la vida social y hacen que los espacios de memoria se trasladen a la virtualidad y faciliten la producción de relatos y historias que desafían las versiones oficiales.

En este número de *Actio* también encontramos una importante reflexión y contribución de Alejandro Seba sobre el papel del sonido en el espacio sonoro en el cine y los centros de detención clandestina en Argentina. A través del análisis de un corpus compuesto por tres películas de distintas épocas de la cinematografía argentina, el autor no solo nos muestra cómo ha evolucionado el oficio del diseño sonoro, sino la importancia del cine y, en particular, del sonido en procesos de memoria histórica de eventos traumáticos como una dictadura. Con ello, el sonido se establece como un sistema de pensamiento propio que no merece un lugar subordinado a la imagen en lo audiovisual.

Por último, en el artículo titulado «Autonarrativas deseadas de jóvenes chinas universitarias. Percepciones basadas en productos y servicios valorados», y desde un abordaje cuanti-cualitativo, los autores Yuran Ren y Patrick W. Jordan exploran cómo los productos y los servicios soportan las narrativas de un grupo poblacional en particular, sugiriendo un enfoque metodológico para la creación de productos y servicios que soporten dichas narrativas.

Dicho esto, solo resta invitar a los y las lectoras a disfrutar de este nuevo número de *Actio*.

such as aesthetic memory, prosthetic memory, and retro-place. Communication technologies —videogames, web documentaries, transmedia narratives, for instance— mediate social life and transfer memory spaces to virtuality, facilitating the production of accounts and stories that challenge the official versions.

In this number of *Actio* we also find an important reflection and contribution by Alejandro Seba on the role of sound in the film's sound space and the clandestine detention centers in Argentina. Through the analysis of a corpus including three films from different periods of Argentinian filmmaking, the author not only shows us how sound design has evolved, but the importance of film and, specifically, of sound in processes involving the historic memory of traumatic events such as a dictatorship. Thus, sound is established as an autonomous system of thought that does not deserve to be subordinated to the image in the audiovisual context.

Finally, we have the article «Desired self-narratives by young Chinese college students. Perceptions based on valued products and services». From a quantitative and qualitative approach, authors Yuran Ren and Patrick W. Jordan explore how products and services support the narratives of a specific population group, suggesting a methodological approach for the creation of products and services supporting these narratives.

Having said this, we invite all our readers to enjoy this new number of *Actio*.

Derechos de autor: Universidad Nacional de Colombia.
Este documento se encuentra bajo la licencia Creative Commons
Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

