



CEN
CENTRO DE ESTUDIOS DE NARRATOLOGÍA

Sexto Simposio Internacional
CEN
Centro de Estudios de Narratología
“Mignon D. de Rodríguez Pasqués”

Narratividad y discursos múltiples.
Homenaje a David William Foster
2011

COMUNICACIÓN

TEMA: Hibridación discursiva y genérica.

TÍTULO: *Narratopedia: narrativa digital colectiva en acción*

AUTOR: Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz

INSTITUCIÓN: Pontificia Universidad Javeriana (Bogotá – Colombia)

El proyecto y sus resultados

Durante casi tres años, si incluimos el tiempo desde la publicación del weblog que funcionó como escenario piloto de la experienciaⁱ, un grupo de profesores y de estudiantes de varias universidades cuya composición fue variable, pero cuya actividad fue constante, se reunió alrededor de un propósito: encontrar y concretar la mejor solución para lo que resultaba ser el verdadero reto de un proceso que arrancó con la problematización de la práctica narrativa de uno de los integrantes del grupo: *ofrecer una herramienta técnica y una dinámica adecuadas para asegurar la creación colectiva en el campo específico de la narración*.

Efectivamente, la publicación de la novela Gabriella Infinita por parte de Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz en 1994ⁱⁱ y lo que podría considerarse el fracaso inicial de su recepción, junto con la feliz coincidencia que significó la conferencia sobre “novela y posmodernidad”, dictada por el escritor mexicano Guillermo Samperio dos años despuésⁱⁱⁱ, decidió el camino que llevó al autor, y al equipo que se vinculó después al proyecto, por un trayecto que va desde la creación literaria tradicional, basada en el privilegio de percepción y expresión de la figura de autor, hasta el desarrollo de una plataforma que facilita, con sus herramientas para el trabajo colaborativo y para la publicación digital, la expresión narrativa, extendida por lo digital, de cualquier persona y la eventual construcción de proyectos colaborativos de distinta índole. Pero el destino tuvo al menos dos etapas previas: una primera, el paso de la novela mencionada a su versión hipermedial^{iv}, que nos enseñó las potencias de lo multimedial y de lo hipertextual, y luego la construcción colectiva del hipermedia *Golpe de gracia*^v que significó la superación de la primera experiencia en muchos aspectos, pero sobre todo una disyuntiva que finalmente condujo a *Narratopedia*^{vi}.

Narratopedia es entonces una decisión, un proyecto de investigación, un camino creativo y también un escenario de encuentros diversos, sobre todo esto último. Y gracias a la diversidad de enfoques, de trayectorias y de interpretaciones que pudieron darse durante estos casi tres años de trabajo, el resultado es rico, no sólo en tanto solución del problema inicial (un par de plataformas muy potentes que concretan el sueño^{vii}), sino como generación de otros subproductos.

Sólo así se explica que un equipo de trabajo tan diverso (un pedagogo, un comunicador, un literato, un ingeniero, un investigador de la cibercultura, un escritor), que involucró cuatro grupos de investigación, haya podido desarrollar un ejercicio de inteligencia colectiva, es decir, en términos de Lévy (2004), un ejercicio basado en el reconocimiento y en el enriquecimiento mutuo, en la valoración constante de los aportes de cada uno, en la real oportunidad para los miembros de participar de conocimientos, significaciones, acontecimientos, decisiones y acciones, en una efectiva movilización de competencias. En últimas, Narratopedia es y sigue siendo la expresión de una inteligencia colectiva que elabora o reelabora sus proyectos y sus recursos, afina continuamente sus competencias, busca indefinidamente el crecimiento de sus cualidades.

Existen dos conceptos, también tomados de Lévy (2007), que terminamos *vivenciando* en el proyecto: uno es el de “mundo virtual” y el otro el de “artista de la cibercultura”. En efecto, Narratopedia puede definirse como un mundo virtual, es decir, una herramienta, basada en la tecnología digital interactiva que permite el encuentro, la producción, el estudio, la expresión, la relación con otras personas y muchas otras actividades, de forma virtual; un mundo, es decir, siguiendo a Ryan (2004), un conjunto conectado de objetos e individuos, un entorno habitable, una totalidad razonablemente inteligible para los observadores externos y un campo de actividad para sus miembros, sólo posible gracias a la constitución de un sujeto colectivo encargado de construirlo y de alimentarlo. Ese sujeto (grupo de investigadores, estudiantes que apoyaron diversas fases del proyecto, proveedores de servicios técnicos, usuarios, voluntarios de todo tipo), es el artista de la cibercultura, ya no la figura individual prominente, sino el colectivo mismo encargado del desarrollo de las plataformas y de crear los acontecimientos que dinamizan el mundo y las comunidades mismas para las que está previsto ese acontecimiento.

Un espacio de Encuentro.

Narratopedia, insisto, es sobre todo un espacio de encuentro. La gente que quiere contar sus historias, la que se interesa por los aspectos técnicos de la publicación y la edición digital, los que quie-

ren revisar y estudiar los nuevos fenómenos narrativos, los que están atentos a las derivaciones pedagógicas, quienes ven en este ejercicio una oportunidad para desarrollar inteligencia y creación colectiva y para consolidar la cibercultura, todos ellos y quienes se sienten aquí cómodos, conforman la comunidad narratopedia. En una comunidad todos hacemos algo por mejorar las condiciones de cada quien y del conjunto y si hay algo que garantiza que este espacio pueda crecer y sostenerse eso es que cada quien se lo apropia, que cada quien lo cuida y sobre todo que cada quien está atento a los nuevos usuarios y a los nuevos contenidos. Narratopedia es un espacio para el trabajo colaborativo, para la interacción de grupos, para la publicación de contenidos, para la edición de objetos, para la relación con otras redes sociales.

Hay dos "huellas" digitales claves en la actividad de narratopedia: el registro del usuario y sus aportes y publicaciones. Comentar y calificar las entradas son dos de las prácticas más comunes y naturales allí; también aportar reflexiones, proponer temas de estudio y de narración, referenciar aplicaciones, objetos, infografías. Todo cabe en esta plataforma hecha para crecer no sólo en competencias narrativas, sino como personas y como miembros activos de ese nuevo lugar comunicativo que es el ciberespacio^{viii}.

Las funcionalidades de Narratopedia



En narratopedia se ofrecen dos grandes funcionalidades: interactuar para el trabajo colaborativo y producir objetos digitales de narración. La primera funcionalidad está vinculada a los llamados ESPACIOS de interacción que son espacios virtuales de ENCUENTRO DE PERSONAS que comparten alguna actividad y que necesitan de la comunicación virtual y de herramientas de interacción tales como las discusiones, la programación de reuniones, los documentos, etc. Entretanto, LA PRODUCCIÓN DE NARRACIONES DIGITALES, se vincula más con las llamadas COLECCIONES que son espacios donde se organizan los productos de la narración individual o colectiva. Los espacios típicos de narratopedia son: Narradores, investigadores, desarrolladores, diseñadores, pedagogos, críticos, herramientas y narratopedia social/cultural. Cada uno de estos espacios puede tener SUBESPACIOS para desarrollar temas específicos de interés de cada grupo. Las colecciones típicas de narratopedia son: narraciones colectivas, aporte a motores de narración, audionarraciones, videonarraciones e icononarraciones. Cada una de estas colecciones podrá tener a su vez SUBCOLECCIONES en la medida en que se requiera mayor especificación de la producción narrativa.

Narratopedia permite editar contenidos hipermediales y publicarlos en distintos formatos como blogs y wikis, los cuales pueden incluir imágenes, audios y videos; además facilita información e ilustra formas de editar imágenes, audio, videos y de convertir a formatos compatibles para su publicación en narratopedia. Todo esto hace de la plataforma un espacio de encarnación de lo que es natural en el ciberespacio: la heterogeneidad de contenidos y la hibridación de formas y de formatos.

Motores narrativos

En narratopedia, una de las estrategias para desarrollar narración colectiva es sugiriendo temáticas generales a la que se pueden acoger los usuarios para relatarlas desde distintas perspectivas y con distintos medios. Inicialmente se ha diseñado cinco motores narrativos:

Crónicas de viaje. Se quiere aprovechar en este caso el formato de crónica, el cual se dispone para que personas interesadas en contar su experiencia en un lugar, lo hagan de una manera amplia.

Mudanza. ¿Quién no ha sentido el poder evocador de objetos guardados que inspiradoramente re-encontramos? La idea aquí (inspirada en uno de los apartados del hipermedia Gabriella Infinita^{ix}) es permitir que los usuarios cuenten la historia que hay detrás de un objeto que de pronto rescatamos en una mudanza.

Narrando mi cuerpo. Inspirados en el célebre hipertexto de Shelly Jackson My Body^x, la idea aquí es que los narradores cuenten historias relacionadas con partes o asuntos de su cuerpo.

Historias de mi biblioteca. Toda biblioteca guarda historias. Todo libro nos trae recuerdos, reflexiones, sensaciones, sorpresas. La idea aquí es contar lo que algún libro nos evoca.

Ciudad Universitaria. Bogotá tiene una “ciudad universitaria” espontánea, no planificada. En cada centro universitario, en cada esquina, hay una historia que contar. Este espacio está dispuesto para narrar historias de ésta y otras ciudades universitarias.

Tal vez una de las claves de la productividad y la calidad de contenidos de plataformas basadas en trabajo colaborativo como es el caso de Narratopedia, es el cuidado y atención a los mismos. Narratopedia tiene una función de sindicación de contenidos tipo rss y/o atom que permite, usando un lector de rss o agregador de contenidos adecuado, estar informado de quién y qué se ha agregado a la plataforma. Esa función aparece siempre que se navega por cualquiera de las interfaces de narratopedia, al final de la página. Cuando se pincha el icono de rss o de atom emerge una página, de la cual es importante tomar los datos de su dirección electrónica, la cual debe llevarse al programa lector de rss y suscribir esa cuenta para estar enterados de las adiciones de contenidos de la plataforma. Los rss pueden enfocarse a tantos detalles como espacios, subespacios, colecciones o incluso entradas de narratopedia se quieran seguir, de modo que la atención a contenidos se puede filtrar según el interés de cada quien. Habrá algunos interesados en enterarse de todas las entradas a narratopedia, para lo cual deben tomar el rss del home (inicio), algunos querrán saber sólo lo que ocurre en el espacio narradores (o en otro u otros en particular), para lo cual deben tomar la dirección rss que aparece la final de la página cuando se abre el espacio correspondiente. Finalmente habrá algu-

nos que quieren estar enterados de los cambios que se efectúen a una entrada en particular, para lo cual deben tomar el rss particular de esa entrada, que aparece al final de la página correspondiente. En fin, depende del interés y del cuidado que cada quien quiera tener de los contenidos de la plataforma.

A todo esto se suma la funcionalidad interna que ofrece a cada entrada de blog o de wiki la propia plataforma y que se activa pinchando la pestaña "Historia" que aparece en este tipo de entradas en la parte superior (al lado de las otras tres: "Ver", "Editar" y "compartir") y que permite seguir las modificaciones que se han hecho en su edición, las fechas en que se hicieron y los usuarios que han intervenido. Así mismo permite comparar los cambios y restaurar alguna versión previa.

De otro lado, se ha empezado a gestionar una dimensión social de narratopedia, partiendo de la idea de que existen hoy colectivos de personas y comunidades con diversos intereses no necesariamente narrativos, pero que pueden encontrar en los relatos de sus experiencias una salida a sus resultados, inquietudes y proyectos. Narratopedia empieza a capitalizar esta otra cara de lo colectivo, invitando a comunidades a utilizar la plataforma, autogestionando un espacio propio para la interacción y producción específica de contenidos. De este modo, lo colectivo empieza a expandirse y encuentra un espacio pertinente para la comunidad previa, para las comunidades que trabajan alrededor del proyecto, para las comunidades que usarán la plataforma como espacio de trabajo y expresión y para la conformación de comunidades alrededor de nuevos proyectos.

Evaluación de la experiencia

Los casi tres años de trabajo en este proyecto han dejado muchos frutos, entre otros: una tesis doctoral en proceso, una tesis de maestría y cuatro tesis de grado terminadas, tres artículos publicados, dos en proceso, un libro de investigación ya publicado^{xi}, un documental, una cartilla técnica terminada, varias ponencias en ámbitos nacionales e internacionales, varias asignaturas en pregrado, posgrado y doctorado que atienden y profundizan en los problemas de la cibercultura, producción ob-

servable y evaluable ya en la plataforma y sobre todo proyectos de aplicación y de utilización de los espacios virtuales desarrollados

Finalmente, se puede considerar como un resultado adicional, la actividad de evaluación del comportamiento de los usuarios de la plataforma. El modelo de evaluación que se siguió fue de tipo cualitativo y no sólo del aspecto técnico, mediante el desarrollo de encuestas que se diseñaron con base en las siguientes preguntas guía:

¿Es narratopedia una obra de arte de la cibercultura? ¿Es narratopedia una comunidad virtual de práctica y aprendizaje? O, de otro modo: ¿es narratopedia una red social que aprende? ¿Puede considerarse narratopedia como un ejercicio de inteligencia colectiva? Y en este sentido, ¿como son: su conectividad, sus práctica comunitaria, sus experiencias y gestiones de inteligencia colectiva?; ¿Cómo se escala (es decir, cómo se pasa de una escala a otra) desde una garantía de conectividad (plataforma adecuada) hasta el ejercicio mismo de inteligencia colectiva, pasando por la consolidación de la comunidad de práctica?, ¿Qué tipo de ejercicio de Inteligencia Colectiva es Narratopedia, cómo aporta al programa de la cibercultura?

Dicha evaluación se aplicó en tres escenarios así:

- La práctica piloto
- El trabajo de diseño y seminario del grupo durante este año
- La nueva plataforma y su uso previsto y real

Se siguieron a su vez dos herramientas: una de etnografía virtual que rastreó el perfil y la actividad de los usuarios y otro de encuestas directas a los mismos. En síntesis, los principales resultados de la evaluación son los siguientes: 1) la plataforma se percibe como una obra de la cibercultura; 2) la plataforma se percibe como una herramienta que facilita la expresión individual y colectiva y las dinámicas de red social; 3) la plataforma contiene todas las probabilidades de configurar un sistema emergente de aprendizaje; 4) la plataforma no se alcanza a percibir como una herramienta del todo amigable comparada con otras del tipo web 2.0), 5) la plataforma no se percibe como un espacio que pueda autogestionarse fácilmente.

Precisamente estas dos últimas percepciones podrían plantearse como las dos grandes debilidades de la plataforma y del proyecto: la lejanía, a pesar del esfuerzo desarrollado, de contar con una herramienta amigable e intuible en su uso. Parece que las interfaces de lectura/escritura de la plataforma no alcanzan un buen nivel de usabilidad. De otro lado, los esfuerzos para sostener las dinámicas continuas, sobre todo de producción de contenidos, es bastante alto con relación con los efectos de permanencia de los usuarios, lo que puede convertirse en el mediano plazo en una condición para su falta de sostenimiento.

Ambos asuntos están, por así decirlo, en “estado de observación” y serán asumidos como parte del estudio de la plataforma en el inmediato futuro, así como la búsqueda de mecanismos para incorporar más activamente a los desarrolladores de software social en proyectos similares de más envergadura.

Breve conclusión. El futuro.

Narratopedia debe continuar por los senderos por donde ha venido transitando, es decir, debe: 1) consolidar sus facilidades técnicas en la plataforma, mejorando sobre todo la usabilidad de su interfaz, pero también su disponibilidad en nuevos dispositivos (smartphones, tablets, narratopedia móvil, etc. 2) desarrollar proyectos de investigación y de creación para actividades y grupos sociales que vean en las plataformas (la web y el metaverso) una potenciación de sus expresiones (del tipo megafone.net^{xiii}); 3) Realizar estrategias concretas para el desarrollo de sus comunidades de práctica; 4) continuar la reflexión y la investigación de los protocolos de la cibercultura; y 5) acabar de configurar su estrategia corporativa, institucionalizando actividades como los talleres, la oferta académica y de servicios.

Bibliografía citada

Johnson, Steven (2003). Sistemas emergentes. O qué tiene en común hormigas, neuronas, ciudades y software. México: Fondo de Cultura Económica.

Lévy, Pierre (2004). Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio. <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org> [Última fecha de consulta: noviembre 22 de 2010].

Lévy, Pierre (2007). Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. Barcelona: Anthropos.

Ryan, Marie-Laure (2004). La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos. Barcelona: Paidós.

Wenger, Etienne (2001) Comunidades práctica. Aprendizaje, significado e identidad, Barcelona: Paidós

ⁱ Me refiero al blog sobre plataforma Wordpress que aún está abierto en: <http://recursostic.javeriana.edu.co/narratopedia/>

ⁱⁱ Existe versión digital en: http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/proyecto/gabriella.pdf

ⁱⁱⁱ Dicha conferencia se puede leer en: http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/hipertext-lit/hipertexto_fcs.html

^{iv} Ver la versión definitiva en: http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/. Existe una versión hipertextual previa en: <http://edicionesdigitales.net/gabriella/>

^v Ver la versión de este hipermedia (ganador del I Premio De Literatura digital, Microsoft/Universidad Complutense de Madrid en 2008) en : <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/>

^{vi} La versión final de la plataforma web de narratopedia en: <http://www.narratiopedia.net>

^{vii} La otra plataforma virtual es la que corresponde a la “isla” en Secoond Life de Narratopedia. Se puede acceder a ella, a través de esta dirección web: <http://bit.ly/p25Secondlife>

^{viii} Ver información detallada de las funcionalidades de la plataforma en: <http://narratopedia.net/home/acerca-de>

^{ix} Ver el sitio de “Mudanza” de Gabriella Infinita en: http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/mudanza.htm

^x Ver: <http://www.altx.com/thebody/>

^{xi} Rodríguez Ruiz, Jaime Alejandro et al (2011). Narratopedia. Reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura. Bogotá: Universidad Javeriana

^{xii} Me refiero a emular el proyecto de Antoni Abad: megafone.net, un dispositivo comunitario de publicación móvil en la web que como se puede leerse en el sitio web del proyecto: “desde 2003 convoca a grupos de personas en riesgo de exclusión social a expresar sus experiencias y opiniones en reuniones presenciales y a través del uso de teléfonos móviles, los cuales permiten a los participantes crear registros de sonido e imagen y publicarlos inmediatamente en Internet convirtiendo la web en un megáfono digital que amplifica la voz de personas y grupos a menudo ignorados o desfigurados por los medios de comunicación predominantes”.