

j

**PONENCIA PRESENTADA EN EL MARCO DE
LOS IV-VI CONGRESOS DE LAS FACULTADES DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA
VECINDADES Y FRONTERAS
BOGOTÁ – UNIVERSIDAD JAVERIANA
ABRIL DE 2010**

Narratopedia: las mil caras de la creación colectiva

Por Jaime Alejandro Rodríguez

Pontifica Universidad Javeriana

jarodri@javeriana.edu.co

Resumen:

Narratopedia es un proyecto de investigación que busca facilitar, mediante una plataforma digital interactiva y una eficaz gestión de comunidades de práctica, la narración colectiva, entendida como la posibilidad de ofrecer en forma abierta un espacio de encuentro y expresión narrativa para los usuarios de Internet. El proyecto ha tenido una primera fase “piloto”, en la que se ha utilizado una plataforma de weblog con facilidades de escritura y edición digital. Esta primera fase permitió reconocer la práctica misma de la narración con soportes digitales, así como las necesidades tanto técnicas como de gestión para potenciar una verdadera práctica colectiva. Sobre la manera como se viene resolviendo la potenciación de la experiencia en la segunda plataforma (basada en la tecnología cyn.in de trabajo colaborativo), así como sobre los hallazgos y reconceptualizaciones de lo colectivo que se han venido desarrollado en más de un año de investigaciones, y sobre el inmediato futuro de narratopedia, tratará la exposición correspondiente en la mesa de trabajo. Esperamos poder afirmar los hallazgos de carácter cultural, académico y técnico que el proyecto ha permitido esclarecer.

Palabras clave

Narrativa digital, creación colectiva, cibercultura, inteligencia colectiva, redes sociales

Introducción 1: El proyecto y sus alcances

La narrativa digital online es en una nueva forma de narrar que aprovecha los medios digitales y los dispone en la red para su uso. Ha evolucionado desde el simple hipertexto que organiza los enunciados narrativos en estructuras no lineales hasta la construcción de “metaversos” como los que se disponen en las plataformas Active Worlds, Habbo o, más recientemente, Second Life (verdaderas realidades virtuales en línea), pasando por los hipermedias narrativos y los videojuegos.

Nuestra experiencia particular con la narrativa digital nos ha conducido por el camino de una interactividad participativa creciente: desde la creación de Gabriella Infinita, un hipermedia para explorar y para “leer”¹, hasta Golpe de Gracia, un hipermedia que potencia la participación del usuario, permitiéndole interactuar con distintos escenarios tanto narrativos como discursivos². Sin embargo, siguiendo a David Casacuberta (2003), la más significativa e importante de las revoluciones de la cultura digital es la creación colectiva, favorecida hoy como nunca por las llamadas tecnologías de la cooperación o software social. Efectivamente:

“El centro de la cultura ha dejado de ser el autor, el artista, para pasar al espectador. Las obras culturales de la cultura digital ya no se construyen en forma individual, sino de forma colectiva. Por tanto, el artista deja de ser creador strctio sensu para convertirse en productor. El artista prepara una herramienta que luego será el público el que la use, desarrolle y difunda según sus intereses, que no tienen por qué coincidir ni estar influenciados por la voluntad original del artista... El trabajo del artista es literalmente el de un médium: ofrecer una estructura, una herramienta, un medio en el que sea el espectador el que se exprese, en el que sea el espectador el que cree” (Casacuberta, 60)

¹ Ver: www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita

² Ver: www.javeriana.edu.co/golpedegracia

Narratopedia quiere ser eso en primer lugar: una plataforma, una herramienta, una oportunidad para la inteligencia colectiva; pero también un espacio multidimensional de representaciones dinámicas e interactivas. Parafraseando a Piérre Lévy (2004): al cara a cara de la imagen fija y del texto, característico de la enciclopedia, Narratopedia opondrá un gran número de formas de expresión: imagen fija, imagen animada, sonido, simulaciones interactivas, mapas interactivos, sistemas expertos, ideografías dinámicas, realidades virtuales, vidas artificiales, etcétera. En última instancia, la narratopedia contendrá tantas semióticas y tipos de representaciones como se pueden encontrar en el mundo mismo. Narratopedia espera multiplicar los enunciados no discursivos

Claramente para Lévy, las tecnologías de la inteligencia colectiva son tecnologías moleculares que se oponen a las tecnologías molares, las cuales toman las cosas al por mayor, de manera entrópica, mientras que las tecnologías moleculares dirigen los objetos y los procesos, se separan de la masificación, filtran, actúan a nivel de micro estructuras. Y tal vez, en el campo de las tecnologías del ciberespacio, el modelo que mejor cumple con las condiciones de una tecnología molecular sea la llamada Web 2.0. El término surge por oposición al de una presunta Web 1.0 y sugiere por tanto la superación de una primera etapa de la Web. La expresión Web 2.0 se utiliza para cubrir una serie de conceptos, tecnologías y actitudes hacia esas tecnologías, aplicaciones y servicios. Estas aplicaciones de “segunda generación” buscan reducir la distancia entre los que acceden a la Web y los que publican en ella información, promoviendo la posibilidad de que cualquier usuario acceda gratuitamente a gestores de contenidos de diverso tipo (textos, imágenes, aplicaciones audiovisuales, búsqueda), cuya ejecución se hace cada vez de manera más independiente del sistema operativo y del ancho de banda.

El proyecto de narración colectiva que alberga narratopedia quiere entrar en esa lógica, entrar en esta corriente, tanto desde el punto de vista tecnológico, como filosófico y estético, como se verá adelante. Con Casacuberta, asumimos que el artista conectado con el paradigma de la inteligencia colectiva, sólo puede ser uno que promueva la creación colectiva y que esa dimensión, la colectiva, vincula directamente al arte con las dimensiones social y política, es decir, que proponer creación colectiva como modo auténtico de hacer arte hoy en día implica un cierto compromiso social y político:

“Todo el mundo tiene cosas que decir. El arte es comunicación, expresión de sentimientos. Y cada uno tiene los suyos y nadie los tiene superiores. Me parece que la labor del artista es precisamente dar unos medios expresivos con los que todos podamos ser artistas en ese sentido de dar a conocer nuestra opinión y expresar nuestros sentimientos... llevamos cientos de años con el modelo tradicional de artista genial y público que no tiene otra función que mirar y escuchar y quedarse con la boca abierta. ¡Vamos a democratizar el arte! Todos tenemos cosas que decir”. (Casacuberta, 109).

Introducción 2: el autor disperso

Es indudable que la aparición y el uso extendido de las nuevas tecnologías impacta el ejercicio y la institución literarias de muchas maneras; uno podría ver el asunto desde una perspectiva negativa diciendo que efectivamente los soportes electrónicos empiezan a desestabilizar lo que ha sido una larga tradición basada en la escritura como dispositivo principal de comunicación y en el libro como soporte y medio de circulación. Desde esta perspectiva, se estaría socavando lo que algunos críticos han llamado el orden de los libros, producido a lo largo de la historia de la práctica social de la escritura, una práctica que tiene como condición el hecho de que lo que se escribe circule a través de un formato que es el libro. Lo curioso es que detrás de esa práctica hay todo un dispositivo tecnológico que se ha hecho invisible. Lo que choca hoy a muchos frente a la extensión de las TICs no es la tecnología en sí (al fin y al cabo leer, escribir y publicar es toda una tecnología humana), sino el hecho de que no estamos familiarizados con las exigencias, competencias y posibilidades que abren las nuevas tecnologías.

Pero si se asume de este modo, no habría por qué asustarse, incluso el libro mismo y las prácticas que se dan a su alrededor pueden beneficiarse de las nuevas tecnologías, a condición de que visualicemos la manera de potenciar (no de acabar) los propósitos básicos de la práctica, que en el caso de la literatura consiste en la conformación y consolidación de una comunidad alrededor del hecho expresivo. Lo que sucede es que algunos elementos de la práctica previa pueden verse relativizados, y es el caso de la figura del autor literario.

La función cultural del autor ha tenido dos tratamientos: uno de tipo popular, lo encumbra al estatus de “figura”, es decir, persona privilegiada, con capacidades de percepción, de

inspiración, de expresión tan especiales que hacen que esa figura encumbrada genere un tipo de recepción de la obra sesgada por el efecto “figura”. Pero existe también el tratamiento académico que precisamente ha deconstruido esa figura y la ha reducido al rol de medidor cultural, una más entre las diversas dinámicas culturales. La empresa editorial aprovecha sobre todo la dimensión popular del autor: a las empresas poseedoras de la tecnología del libro, que invierten en el libro, les conviene mucho una manera de entender la literatura como conjunto de figuras especiales cuya expresión se les vende a los lectores que finalmente cumplen el rol de consumidores de los productos de estas figuras; es una dimensión del mercado, tecnológica, de industria cultural que no es reciente, viene desde el siglo XIX cuando las primeras editoriales empiezan a extenderse. Es un asunto muy complejo que impacta todavía hoy al imaginario más general, que termina incorporando la idea de que hay una figura que es especial y privilegiada en su expresión y que nosotros los lectores lo que debemos hacer es acercarnos a su obra para tratar de entenderla, venerarla a veces, como una gran obra y frente a la cual sólo podemos hacer venias o comentarios marginales

Esa dimensión es fuertemente impactada cuando aparecen las nuevas tecnologías que ofrecen facilidades de publicación. A través de estos medios ya no es necesario pasar por la editorial, ni por el editor, ni por la revisión de nadie; ahora se puede abrir un blog sin que nadie le diga a uno cómo se debe hacer, casi sin controles de calidad. Eso crea un impacto, rompe con una manera de entender la expresión como el encargo a unas figuras especiales, capaces de percibir y de dar una expresión a la realidad en términos literarios. En términos técnicos cualquiera puede escribir y eso crea condiciones que generan dinámicas muy distintas: la dinámica de la calidad, por ejemplo, ya no pasa por la editorial que hasta hoy es la que decide qué tipo de libros y con qué criterios se van a publicar, porque está haciendo una inversión que tiene que recuperar. La calidad en los nuevos medios la decide en principio el autor en su convencimiento propio y posiblemente con base en el contacto con los criterios heredados de la tradición literaria. Pero también los nuevos lectores inciden, a través de los comentarios, en las revisiones, extensiones o nuevos pronunciamientos del autor del blog y lo hacen de una manera más directa, pues basta con hacer uso de las plantillas de edición de comentarios para que este aparezca inmediatamente. Esa eficacia del impacto, esa facilidad de publicar, hacen que el lector mismo se anime a convertirse en autor.

En síntesis, toda esa facilidad con la que se pueden ahora publicar las cosas destroza la dinámica de filtros de selección, de calidad, de sublimidad, establecidos por la “lógica” editorial que siempre ha basado su estrategia en mostrar como escasa la posibilidad de publicar y por eso establecen todos los filtros mencionados. Cuando la figura de la escasez del recurso desaparece, esos filtros desaparecen así como todas las dinámicas amarradas a esa lógica.

Ahora, una segunda reflexión es la siguiente: las facilidades de publicación de las nuevas tecnologías y su aproximación al tiempo real abre (tal vez reabre) una interesante ruta de trabajo: el trabajo colectivo. Dado que la relación entre el autor y el lector puede ser casi inmediata (uno puede abrir un blog y al otro día puede estar ya comentado), dado que el tiempo transcurrido entre la idea y su recepción se acorta mucho, el escenario que se abre es el de la colaboración, que sustituye al de la producción/consumo. En el caso del libro, el recorrido que hace la idea inicial para llegar a su concreción tiene muchos avatares. Cuando uno percibe una idea tiene que trabajarla, depurarla, hacerla pasar por muchos filtros, luchar para que la publiquen; luego tiene que hacerle promoción, después tiene que haber lectura, y uno como autor se entera de la recepción –y eso, sí ocurre- muy tardíamente y ya no hay posibilidad de reacción. Toda esa dinámica comunicativa “en diferido” es la que explica la naturaleza de obra cerrada del libro, pues el productor de ideas se ve obligado a anticipar lo más que pueda la recepción, las reacciones de su lector, y por tanto la obra se debe hacer (a veces odiosamente) autosuficiente, autorreferencial, de manera que esa comunicación, que no se puede sostener en directo (como se hacía en el escenario de la oralidad), pueda darse efectivamente, pueda anticiparse de alguna manera por parte del autor.

Se trata de toda una estética de la totalidad que caracteriza mucho a la literatura. En el blog en cambio, como la reacción puede ser inmediata entonces el efecto sobre el creador es que ya no necesita finalizar la obra, ya no necesita anticipar nada, simplemente exponerla a una reacción que va a ser cada vez más inmediata y eso origina una dinámica distinta en términos estéticos, genera la conciencia de que yo construyo no pensando en la finalización de la obra sino en la apertura de la comunicación que crea efectos sobre la continuidad o no, de nuevas entradas, de nuevas posibilidades de expresión impactadas por una recepción más inmediata

Se trata en últimas de una dinámica que pone en evidencia algo que está curiosamente en la que podíamos llamar el proyecto literario original: la consolidación de la comunidad y digámoslo ya, del comunismo literario que tiene hoy desde mi perspectiva su mejor oportunidad.

Introducción 3 El arte de la cibercultura

Siguiendo a Lévy (2007), el género canónico de la cibercultura es el mundo virtual, entendido como la reserva digital de virtualidades sensoriales y de información que no se actualizan más que con la interacción con los seres humanos y que pueden ser eventualmente enriquecidos y recorridos colectivamente. En ese escenario, el artista se convierte en ingeniero de mundo, y pasa a ocuparse de las virtualidades, es decir, se encarga de dar forma arquitectónica a los espacios de comunicación, de coordinar los equipos colectivos de cognición y memoria y de estructurar la interacción.

Del otro lado, aparece la figura del interactuante, usuario de la obra que se implica con ella y participa en la reestructuración del mensaje que recibe. Tanto como las de los ingenieros de mundo, los mundos virtuales multiparticipantes son creaciones colectivas de sus exploradores. Los resultados (o actualizaciones) artísticos de la cibercultura son obras-proceso, obras-flujo, obras-acontecimiento. En el ciberespacio, cada mundo está potencialmente conectado a todos los otros lo que hace que se confunda el interior y el exterior: “Muchas de las obras de la cibercultura no tienen límites netos. Son obras abiertas, no sólo porque admiten una multitud de interpretaciones, sino sobre todo porque físicamente fomentan la inmersión activa de un explorador y están materialmente entremezcladas con las otras obras de la red... cuanto más explota la obra las posibilidades ofrecidas por la interacción y los dispositivos de creación colectiva, más típica es de la cibercultura... y menos se trata de una obra en el sentido clásico del mismo” (Lévy, 2007, 189).

Su universalidad está dada menos por una significación que sea válida en todos los sitios como por su presencia ubicua (universalidad por contacto) y en ese orden de ideas, no se requiere de un autor como garante de significación en el sentido tradicional (el ingeniero de mundo ni firma su obra, ni entrega un entorno acabado), sino que son los exploradores los que construyen no

solamente el sentido variable, múltiple e inesperado, sino también el orden de lectura y las formas sensibles.

Pero además, las obras de la cibercultura no fomentan mensajes acabados, no se cierran, son por eso obras-acontecimiento, obras-proceso, obras-metamórficas conectadas, atravesadas, infinitamente reconstruidas y el acto de creación por excelencia consiste en hacer el acontecimiento, aquí y ahora, para una comunidad; incluso en construir el colectivo para quien ocurrirá el acontecimiento.

En ese ambiente los valores de la intención del autor y de la extensión por grabación quedan desvanecidos en favor de una inmanencia radical que promueve conexiones entre mundos heterogéneos y una dinámica autoorganizadora en el que la obra se actualiza socialmente a través de la vida de las comunidades virtuales, cognitivamente por los procesos de inteligencia colectiva y semióticamente bajo la forma del metamundo virtual de la web.

Pero esa continuidad, esa reciprocidad, esa simetría entre ingeniero de mundo, obra cibercultural e interactuante no está garantizada sólo por la evolución técnica, sino que es tarea de los actores sociales, de los activistas culturales, requieren de formas humanas de acompañamiento y andamiaje, vínculos sociales entre pares, relaciones educativas escolares y no escolares, redes culturales, organizaciones comunitarias, movimientos sociales.

En cuanto a los materiales disponibles en el ciberespacio para la creación y su procesamiento, Lévy nos presenta tres formas principales: para el texto: el dispositivo hiperdokumental de lectura-escritura en red: para la música el proceso recursivo de creación y de transformación de una memoria flujo para una comunidad de cooperadores diferenciaos; y, para el caso de la definición del estado virtual de la imagen: la interacción sensoriomotriz con un conjunto de datos. Cada unos de estos materiales y formas de procesamiento se pueden combinar y son potencialmente materia prima disponible.

Ahora, la interacción y la inmersión, típicas de las realidades virtuales, ilustran un principio de inmanencia del mensaje a su receptor: “la obra no está distanciada sino al alcance de la mano... participamos de ella, la transformamos, somos potencialmente autores. La inmanencia de los

mensajes a sus receptores, su abertura, la transformación continua y cooperativa de una memoria-flujo de los grupos humanos, todos estos rasgos actualizan el declive de la totalización” (Lévy, 2007, 123). Entretanto, el nuevo universal se realiza en la dinámica de la interconexión del hipermedia en línea: “la universalidad proviene del hecho de que todos nos bañamos en el mismo río de informaciones y de la pérdida de la totalidad de su avenida diluviana” (Lévy, 2007, 124)

Los géneros de la cibercultura, nos recuerda Lévy, pertenecen al ámbito de la performance, como las instalaciones, que solicitan la implicación activa del receptor, su desplazamiento en un espacio simbólico o real, la participación consciente de su memoria en la construcción del mensaje: “Su centro de gravedad es un proceso subjetivo, lo que los libera de todo cierre espacio temporal (128). Se trata (de nuevo), como en el juego y en el ritual del acto colectivo aquí y ahora.

Narratopedia hoy

El primer escenario técnico de Narratopedia se desarrolló sobre una plataforma de blogs que permitió poner en escena cierta dimensión práctica de la narración colectiva³. Sin embargo, este ejercicio mostró sus límites tanto técnicos como para la gestión de la comunidad y en la actividad misma, especialmente en lo que tiene que ver con la navegación de contenidos y con la dinámica de la red social. Se ha emprendido entonces el desarrollo de una solución técnica que ayude a superar estos inconvenientes y garantice condiciones deseables como la mutabilidad, la auto organización y las facilidades de publicación mediante la integración de diversos recursos y herramientas digitales, de modo que la creación de narrativas se de, efectivamente, en un ambiente de red social y de comunidad de práctica⁴.

³ Ver: recursostic.javeriana.edu.co/narratopedia

⁴ Se trata de la nueva plataforma: www.narratopedia.net, montada sobre tecnología Cyn.in, un software de colaboración que conecta a su gente entre sí y sobre sus conocimientos colectivos. Cyn.in ayuda a los equipos de comunicación a construir conocimiento colaborativo y a compartir y discutir diversas formas de contenidos digitales, en una aplicación segura y unificada. Combina las capacidades

En este sentido, la nueva plataforma viene equipándose y desarrollando espacios de interacción y de producción de contenidos que no sólo alojan los que ya se consolidaron en la antigua tecnología de blog, como son las contribuciones individuales de variado orden y algunas las iniciativas de tipo colectivo, sino que potencian el trabajo colaborativo en comunidades visibles ya no sólo para los narradores mismos, sino para otras comunidades como son: desarrolladores, diseñadores, pedagogos y críticos; lo que ha facilitado una semiótica bien diversa y productiva. Igualmente, la construcción colectiva de proyectos o iniciativas de diverso orden, encuentran en la nueva narratopedia las herramientas, los espacios y la interactividad necesaria para desarrollarlos

De otro lado, se ha empezado a gestionar una dimensión social de narratopedia, partiendo de la idea de que existen hoy colectivos de personas, 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 colectiva, 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, como es el caso con el que termina esta presentación.

Un proyecto en marcha: narrativa transmediática

de las herramientas de colaboración como wikis, redes sociales, blogs, repositorios de archivos compartidos, micro blogs, foros de discusión y otras aplicaciones de comunicación en una misma plataforma.

En su libro: *Cultura convergence*. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación, Henry Jenkins (2009) propone el término narrativa transmediática para tratar aquellas obras que no se mantienen en un solo medio. La narrativa transmediática va más allá del libro y del filme, pasa por el cómic y los videojuegos, se convierte en objeto de descubrimiento en foros de Internet, está hecha por un autor colectivo y propone ser leída por un lector colectivo. Se trata de un proyecto creador de un universo dentro del cual surgen varias obras en distintos medios que interactúan entre sí, son independientes pero al mismo tiempo forman parte de un todo.

La idea en narratopedia es fomentar y facilitar ejercicios narrativos que aprovechen eficazmente los distintos medios: novela, blog, wiki, google maps, second life, videojuegos, facebook, twitter, arte en vídeo, vida real, comic, realidad aumentada y otros. Se ha sugerido un primer ejercicio transmediático orientado a desarrollar modos variados de simulación del "espacio del conocimiento" (o de la inteligencia colectiva) que Pierre Lévy ha descrito en su libro, usando como variables, las características que él ofrece cuando describe en general los espacios antropológicos, incluyendo sus vínculos y frecuencias.

En efecto, hay varios asuntos que trata Lévy que podrían leerse como invitaciones a la simulación y al juego. Son estos: 1) Simular la manera como nos movemos en cada uno de los espacios (pues los espacios, aunque surgen uno tras otro y se instalan irreversiblemente, no se eliminan sino que coexisten), las maneras como cada uno de nosotros los asume, con frecuencias y velocidades diferenciales: “Los humanos están inmersos a la vez en todos los espacios. Las situaciones y los seres humanos están sumidos en varias frecuencias a la vez, ningún ser real subsiste en un solo éter”. Cada uno de los espacios está siempre activo (siempre en relación efectiva, percibida en la cotidianidad como separación y diferencia, o como deseo o como temor) en espera de una reactivación (los ambientes afectivos, “las configuraciones existenciales son puestas en reserva, en memoria”), “disponible para todos los retornos”. 2) Un ejemplo de esa reactivación que podría ser simulada es el caso de “las células durmientes” de Al Qaeda en USA y otros lugares del mundo: seres humanos que viven como si estuvieran muy bien integrados al tercer espacio, pero en realidad están arraigados en el primero y lo quieren de vuelta. 3) Desarrollar simuladores que pongan en escena la metáfora geográfica de la relación cacofónica entre los espacios, así: El sur: voluntad de la tierra de dirigir los otros espacios (casos a simular:

el jefe de clan que se convierte en jefe de gobierno y las consecuencias de esta cacofonía: guerras civiles, dictaduras, hambrunas; el jefe de clan que quiere ser jefe de comercio y las consecuencias de esta cacofonía: depredación en vez de intercambio, bandolerismo y mafia; la reactivación de fundamentalismos por efectos de la voluntad de gobernar el espacio del conocimiento). El este: Voluntad del territorio de dirigir la mercancía y el conocimiento (casos a simular: economía dirigida, pobreza planificada, totalitarismo; poner el espectáculo al servicio del territorio y las consecuencias de esta cacofonía: burocracias, rutinas administrativas, mando autoritario). El norte: la mercancía pretende dirigir el espacio del conocimiento (casos a simular: la sociedad del espectáculo, el pensamiento ahogado en los medios, en la publicidad, la tecnociencia, la desterritorialización sin freno, la locura de las multitudes y de la velocidad, sin recuperación subjetiva, y las consecuencias de esta cacofonía). 4) Ensayar por simulación la idea de la necesidad de un “pasador” entre los espacios: ¿Cómo pasar de un espacio a otro? En lugar de aduaneros, pasadores no sólo entre las fortalezas del territorio, sino para salir del laberinto territorial, para saltar de un espacio a otro (el pasador, dice Lévy, es el pensamiento en el mismo seno del individuo, el intelecto colectivo entre los hombres divididos).

Frente a estas sugerencias, la narrativa aquí propuesta podría partir de varios escenarios de simulación⁵: 1) Atrapados. Un grupo de personas (desconocidas entre sí) queda atrapado en un edificio en ruinas. ¿Cómo se darían allí las frecuencias armónicas y cacofónicas? 2) Simular un escenario de “tiempo pasado” y “bombardearlo” con ráfagas de imágenes sobre un futuro que no llega, pero se imagina (irrupciones de imágenes anticipatorias de la cibercultura). 3) O, al

⁵ Ahora, simular no es sino potenciar la capacidad de la ficción, especialmente novelesca, que puede verse como un antecedente de la simulación, pues en realidad la novela tradicional es un dispositivo que "virtualiza" acontecimientos a través de lo textual, y produce el efecto heurístico de un simulador, es decir, da la posibilidad de ubicarse uno mismo en una situación imaginaria concreta, vivir su evolución momento a momento e intentar anticipar los desarrollos posibles. Hoy los escenarios para la simulación se han potenciado y además se ha confirmado la potencia del juego para provocar acciones significativas. En ese sentido, reconocer, rastrear e incluso diseñar escenarios y estrategias de simulación es una manera de concretar el proyecto trasmediático planteado.

contrario, simular la llegada de un hombre al pasado para dar un empujoncito a la cibercultura. 4) Simular ese “país” del conocimiento, donde todo fluye armónicamente. 5) Construir como escenario para la simulación una posada, administrada por una anfitriona mezquina y chantajista, a la que llegan personajes de los distintos destinos (sur, este, norte, oeste), que ella no reconoce.

Además de la condición de simulación, el proyecto, en tanto apuesta de arte cibercultural, exige también la inmanencia y a la performance. En efecto, como ya se ha dicho, la pragmática de la comunicación en el ciberespacio inaugura un nuevo esquema de interacciones: el de la yuxtaposición entre autor y lector en la figura del prosumidor. Esta reciprocidad no está garantizada para nada por las puras facilidades técnicas, es necesario una suerte de activismo cultural para asirla (ahí la inmanencia) con el fin de no reproducir en el ciberespacio la asimetría del sistema de los medios de comunicación de masas.

De otro lado, también se ha dicho, los géneros de la cibercultura pertenecen al ámbito de la performance. En la performance, la impredecibilidad es un factor central; en la performance un pequeño cambio en las condiciones iniciales acarrea la irrupción de itinerarios alternativos (el acto performativo es efímero y profundamente variable). En la performance, la realidad no se representa, sino que se genera: la obra de arte se vuelve flotante, el espectador se convierte en un viajero muy especial, que estructura con sus decisiones la cartografía del conjunto.

Este proyecto en últimas debe garantizar una condición a la vez lúdica⁶, liminal y liberadora: convertir al yo en lugar de transformación y de multiplicidad de identidades y una vez alcanzado esto, lanzarlo a proyectos de acción colectiva.

⁶ En ese sentido, esta iniciativa converge con la del Instituto para el futuro (dirigido por Jane McGoniga), quien ha propuesto que “Los juegos online pueden crear un mundo mejor”, si se garantiza una implicación en el mundo real similar a la que se verifica en los mundos virtuales de los juegos online, lo cual se puede lograr si produce un empoderamiento que involucre estas cuatro condiciones para los jugadores: motivación extrema, condiciones para desarrollar relaciones sociales basadas en la confianza y que confluyan en cooperación e implicación, trabajo significativo y placentero, y propósito épico o retos y misiones que realmente puedan culminar en triunfos épicos.

Bibliografía

Amador, Juan Carlos (2008). Subjetividades en pugna. Trabajo final del seminario: Cibercultura y educación. Bogotá: Universidad pedagógica. Versión inicial publicada en googledocs: http://docs.google.com/Doc?id=dgcpp5v2_109vrm6tqdf

Barret, Edward y Redmond, Marie (1997). Medios contextuales en la práctica cultural. La construcción social del conocimiento. Barcelona: Paidós.

Bolter, JD: "Ficción interactiva". En: Teoría del Hipertexto La literatura en la era electrónica. Vilariño Picos, Ma Teresa y Abuín González, Anxio (ed.) (2006). Madrid: Arco Libro

Casacuberta, David (2003). Creación Colectiva. En Internet el creador es el público. Barcelona: Gedisa

Castells, Manuel (2001). La galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad. Madrid: Areté

Cuesta Abad, José Manuel (1991). Teoría hermenéutica y literatura. Madrid: Visor

Foucault, Michel (1984). Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas. Barcelona: Planeta-Agostini

----- (1981) El sujeto y el poder, Bogotá: Carpe Diem

Gómez, Rocío y Gonzáles, Julián (2003). El cuerpo joven y urbano: poderosos territorio del anclaje. En: revista políticas. Programa de estudios políticos #1 (nueva época). Cali: Universidad del valle

Holtzman, Steven (1998) Digital Mosaics, The aesthetics of cyberspace. NY: touchstone

Ver: http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html

Landow, George P. (1995). Hipertexto, la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología. Barcelona: Paidós.

Lévy, Pierre (2004). Inteligencia Colectiva. Por una antropología del ciberespacio. <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org> [Última fecha de consulta: marzo 22 de 2007]

----- (2007). Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. Barcelona: Anthropos.

Magrís Claudio (2001). Utopía y desencanto. Historias, esperanzas e ilusiones de la modernidad. Barcelona: Anagrama

Montagu, Arturo et al (2004). Cultura digital. Comunicación y sociedad. Barcelona: paidós

Murray, Janet (1999) Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio. Buenos Aires: Editorial Paidós

Queau, Phillipe (1998). La presencia del espíritu. En: Revista de Occidente N° 206.

Madrid. Junio de 1998.

Rama, Ángel (1984, 2004). La ciudad letrada. Santiago: Tajarar editores

Rheingold, Howard (2004). Multitudes inteligentes. La próxima revolución social. Barcelona: Gedisa

Rodríguez, Jaime Alejandro (2006). El relato digital. Hacia un nuevo arte narrativo. Bogotá: Editorial Libros de arena. Versión digital en:

www.javeriana.edu.co/relato_digital

----- (2004) Trece motivos para hablar de Cibercultura. Bogotá: Universidad Javerriana. Versión wiki (N motivos para hablar de Cibercultura) en:

<http://es.wikibooks.org/wiki/Cibercultura>

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

Velásquez, Alcides (2007). Convergencias en medios digitales. La labor del editor y del arquitecto de la información. En: revista Signo y pensamiento, número 50, enero – junio de 2007. Bogotá: Universidad Javeriana